

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK SMP**

Ilmin Nafiatus Tsalasa<sup>1</sup>, Siti Izza Alfiana<sup>2</sup>, Galuh Lailatul Fitriyani<sup>3</sup>, Katon Galih  
Setyawan<sup>4</sup>, Ali Rahmat<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>LPSP Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>[ilmin.mintul@gmail.com](mailto:ilmin.mintul@gmail.com), <sup>2</sup>[alfianaizza001@gmail.com](mailto:alfianaizza001@gmail.com), <sup>3</sup>  
[galuhlailatul14jan@gmail.com](mailto:galuhlailatul14jan@gmail.com), <sup>3</sup>[katonsetyawan@unesa.ac.id](mailto:katonsetyawan@unesa.ac.id),<sup>5</sup>  
[alirahmat24@guru.smp.belajar.id](mailto:alirahmat24@guru.smp.belajar.id)

### **ABSTRACT**

*The Problem Based Learning (PBL) learning model has become an interesting topic in education, especially in the context of improving 21st century learning skills, one of which is creative thinking skills. The purpose of the study was to determine the improvement of students' creative thinking skills through the application of the Problem Based Learning learning model in social studies subjects. The subjects of this study were students of class VIII A SMP Negeri 4 Jember consisting of 32 students who participated in social studies subjects with the application of the Problem Based Learning learning model. This type of research is a Collaborative Classroom Action Research (CCA) which is integrated with the independent learning practice cycle. The instrument used is a post test essay question. Data collection techniques using observation sheets made according to the syntax of the Problem Based Learning learning model. The technique of analyzing and interpreting students' creative thinking data refers to a modified scoring rubric. The results showed that the average creative thinking ability of students was 62.50% in cycle I, then an increase in cycle II of 90.63%. So that learning by using the Problem Based Learning model resulted in an increase in the percentage of creative thinking of VIII A class students by 28.13%.*

**Keywords:** *problem based learning model, creative thinking skills*

### **ABSTRAK**

Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) telah menjadi topik yang menarik dalam dunia pendidikan, terutama dalam konteks meningkatkan keterampilan pembelajaran abad-21 salah satunya yaitu keterampilan berpikir kreatif. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning pada mata pelajaran IPS. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 4 Jember yang terdiri dari 32 peserta didik yang mengikuti mata pelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) yang terintegrasi dengan siklus praktik pembelajaran mandiri. Instrumen yang digunakan berupa *post test* soal essay. Teknik pengumpulan data menggunakan

lembar observasi yang dibuat sesuai sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning*. Teknik analisis dan interpretasi data berpikir kreatif peserta didik mengacu pada rubrik penskoran yang telah dimodifikasi. Hasil penelitian diperoleh bahwa rata rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah sebesar 62,50% pada siklus I, kemudian terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 90,63%. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* menghasilkan kenaikan presentase berpikir kreatif peserta didik kelas VIII A sebesar 28,13%.

Kata Kunci: model pembelajaran berbasis masalah, keterampilan berpikir kreatif.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan bentuk upaya untuk memberdayakan peserta didik dalam berkembang menjadi manusia Indonesia seutuhnya, yaitu menjunjung tinggi dan memegang dengan teguh norma dan nilai yang ada di Negara Indonesia. (Husamah, 2015). Masyarakat Indonesia sangat menjunjung tinggi norma dan nilai yang berlaku di masyarakat. Melalui pendidikan diharapkan terciptakan manusia-manusia yang memahami betapa norma dan nilai yang harus dijunjung tinggi. Norma dan nilai yang berlaku di Indonesia terdapat beberapa macam diantaranya; norma agama, norma hukum dan norma masyarakat. Usaha untuk mengenal norma dan nilai terwujud dalam suatu wadah yaitu pendidikan. Suatu usaha yang nyata untuk mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang berilmu dan beradab disebut dengan pendidikan. Salah satu wujud menjadikan peserta didik manusia yang berilmu dan beradab serta memanusiakan manusia merupakan terciptanya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang biasa ditemui di Sekolah Menengah

Pertama (SMP). Aspek yang dipelajari tentang kehidupan sosial masyarakat yang di dalamnya mempelajari kehidupan bangsa dari berbagai dimensi sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, sosiologi, filsafat dan psikologi sosial merupakan Ilmu Pengetahuan Sosial (Waluyo, et.al., 1977).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) tentu lebih sederhana yang merujuk ke arah ekonomi, geografi, sosiologi, dan sejarah yang disebut dengan IPS Terpadu. IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah menganalisis suatu gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan (Susanto, 2014). Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang mengimplikasikan segala tingkah laku dan kebutuhan manusia, baik cara manusia memenuhi kebutuhannya, kebutuhan materi, budaya dan kejiwaannya; memanfaatkan sumber daya yang ada di permukaan bumi; mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya

maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia (Rofiq, 2020).

Pembelajaran di abad 21 ini memiliki perbedaan dengan pembelajaran di masa yang lalu. Dahulu, pembelajaran dilakukan tanpa memperhatikan standar acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan lebih cenderung kepada *Teacher Centered Learning*. Pada abad 21 dilakukan perubahan menjadi pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*). Peserta didik abad 21 harus memiliki kecakapan kompetensi abad 21. Hal ini sesuai dengan pendapat Fanny (2019) yang menyatakan bahwa peserta didik harus memiliki kompetensi 4C pada pembelajaran abad 21 meliputi *Communication, Collaboration, Critical thinking and Problem Solving* serta *Creative and Innovative*. Melalui standar yang telah ditetapkan, guru mempunyai pedoman yang pasti tentang apa yang diajarkan dan hendak dicapai. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar. Memasuki abad 21, teknologi telah masuk ke dalam berbagai sendi kehidupan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Guru dan peserta didik, dosen dan mahasiswa, pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan belajar mengajar di abad 21. Hal ini sesuai dengan pendapat Mayasari dkk (2016) yang menyatakan bahwa keterampilan

abad 21 sangat penting untuk dimiliki peserta didik yang didalamnya meliputi kompetensi kreatif, inovatif, rasa ingin tahu yang tinggi, kecerdasan dan kemampuan beradaptasi. Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi peserta didik dan guru agar dapat bertahan dalam abad pengetahuan di era informasi ini (Pratiwi et al., 2019). Pendidikan pada abad 21 lebih berpusat pada peserta didik, pengajaran berbasis *problem based learning* menggunakan media dan peserta didik dibimbing untuk eksplorasi menilai, interpretasi dan mencari informasi secara berkelompok kemudian dipresentasikan yang berguna untuk proses pembelajaran peserta didik.

Tantangan pendidikan pada abad 21 menuntut lahirnya generasi unggul yang berpikir tingkat tinggi atau HOTS (*High Order Thinking Skills*). Kemampuan ini perlu dikembangkan pada peserta didik di abad 21 (Anwar, M. N., et al., 2012). Kemampuan berpikir tingkat tinggi atau HOTS merupakan kompetensi esensial dalam meningkatkan mutu penilaian (Laila, 2019). Salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi kemampuan HOTS peserta didik adalah model *Problem Based Learning* (Jailani et al, 2017). Model Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pendidikan dimana masalahnya titik awal dari proses pembelajaran masalah yang dimunculkan merupakan masalah yang akan dipelajari (Khoiriyah & Husamah, 2018). Masalah diposisikan

sebagai titik penentu peserta didik dalam mempelajari materi terkait. Untuk itu bobot atau tingkat masalah akan mempengaruhi seberapa jauh peserta didik memahami materi tersebut. Problem based learning merupakan pendekatan yang dimulai dengan mengajukan masalah dan dilanjutkan dengan menyelesaikan masalah yang dihadapi (Handayani & Koeswanti, 2021). Problem based learning memfokuskan peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang diambil pada kehidupan nyata mereka secara terarah guna membangun wawasan mereka (Hagi & Mawardi 2021). Pada kesempatan ini dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk aktif, kreatif dan koaborasi serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini didukung oleh pendapat (Rusman, 2014) bahwa Problem Based learning merupakan pembaharuan pembelajaran karena dengan model ini kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dioptimalkan dalam proses kerja kelompok yang sistematis. Adapun langkah-langkah dalam *problem based learning* diantaranya: a) Orientasi peserta didik pada masalah, b) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, c) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Novellia, 2018). Meskipun kemampuan individual dituntut bagi setiap peserta didik, tetapi dalam proses belajar dalam PBL peserta didik belajar dalam kelompok untuk memahami persoalan

yang dihadapi. Kemudian peserta didik belajar secara individu untuk memperoleh informasi tambahan yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Peran guru dalam Problem Based Learning yaitu sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Beberapa kelebihan metode PBL antara lain meningkatkan pemahaman akan makna, meningkatkan kemandirian, meningkatkan pengembangan skill berpikir tingkat tinggi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi relasi antar peserta didik dan meningkatkan skill dalam membangun kerja sama tim (Rerung *et al*, 2017) .

Pembelajaran berbasis masalah melibatkan peserta didik secara aktif untuk mencari masalah yang ada di kehidupan nyata sebagai orientasi pembelajarannya. Peserta didik tidak hanya menerima materi pelajaran semata-mata dari guru, melainkan berusaha menggali dan mengembangkan sendiri. Dengan demikian diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mengetahui makna dari apa yang dipelajarinya serta mampu menerapkan pengetahuan yang dimilikinya secara kreatif (Marpaung, 2021). Menurut pendapat Supardi (2012) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan peserta didik dalam menempatkan objek yang ada untuk kemudian mengkombinasikannya menjadi sesuatu yang berbeda untuk tujuan yang baru yang belum pernah ada sebelumnya. Keterampilan berpikir kreatif peserta didik akan menjamin

pemahaman materi lebih lama sehingga hasil belajar siswa dapat semakin meningkat karena kebiasaan dari menyelesaikan masalah secara kreatif akan membiasakan peserta didik menyelesaikan masalah secara tepat dan cepat (Sari, 2017).

Hasil refleksi selama mengajar di SMP Negeri 4 Jember pada pembelajaran IPS di kelas VIII A cukup dari KKM yang salah satunya berkaitan dengan gaya belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan masih banyak peserta didik yang asik sendiri ketika pembelajaran berlangsung, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan dan tidak focus ketika pembelajaran. Selain itu, dalam mengerjakan pemecahan masalah peserta didik cenderung tidak memperhatikan petunjuk yang diberikan oleh guru dan mengumpulkan tugasnya dengan terlambat.

Berdasarkan hasil refleksi, peneliti kemudian melaksanakan observasi untuk mengamati aspek gaya belajar peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 4 Jember pada tanggal 28 Februari dan 21 Maret. Seperti yang sudah peneliti jelaskan di atas, kondisi kelas VIII A cukup aktif. Adapun ketika peserta didik mengerjakan dan membaca studi kasus di handphone masing-masing atau secara berkelompok, peserta didik melakukan tugasnya dengan baik. Dengan mudah mereka dapat menganalisis studi kasus tersebut lalu disusun sebaik mungkin hasil analisis studi kasus tersebut dituangkan ke dalam canva. Selain itu, dengan

diskusi kelompok mereka juga melakukan penyelesaian studi kasus dengan baik. Sehingga peneliti akan mencoba menerapkan aplikasi canva untuk menunjang kegiatan pembelajaran sebagai media pembuatan LKPD dan media berbasis website yang berisikan bahan materi ajar serta petunjuk penugasan peserta didik. Canva merupakan website dan aplikasi yang paling populer saat ini untuk bidang desain gratis dan brand building (Enterprise, 2021). Dibanding aplikasi pembuat LKPD dan materi ajar lainnya, canva sangat mudah digunakan dan dapat di download melalui handphone. Sehingga diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dalam pembuatan LKPD dari hasil analisis sebuah studi kasus. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka dapat diketahui bahwa ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan terutama dalam keterampilan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPS, maka peneliti bersama guru akan berkolaborasi untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS di Kelas VIII A SMP Negeri 4 Jember dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi Lembaga Keuangan.

Dengan demikian menggunakan Problem Based Learning (PBL) akan meningkatkan proses berpikir kreatif peserta didik dalam mencari gagasan, konsep dan menemukan jawaban

sendiri dari suatu permasalahan yang ditanyakan serta mampu mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan berpikir kreatif peserta didik melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas VIII A pada materi Lembaga Keuangan

### **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK). PTKK ini terintegrasi dengan siklus praktik pembelajaran mandiri, yakni mulai dari observasi dan perancangan pembelajaran, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi serta tindak lanjut. Kegiatan refleksi lebih difokuskan pada upaya menemukan kelebihan dan kelemahan pelaksanaan pembelajaran siklus 1, serta upaya perbaikan pembelajaran untuk dilaksanakan pada siklus 2. Demikian seterusnya, hingga diperoleh hasil yang sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 yaitu pada bulan Februari. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 4 Jember yang terdiri dari 32 peserta didik yang mengikuti mata pelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus dalam satu siklus 2 kali pertemuan. Dalam pelaksanaan tindakan pada

setiap siklus mencakup tahap-tahap sebagai berikut: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan evaluasi, (4) evaluasi.

Instrumen yang digunakan berupa *post test* soal essay berjumlah 5 nomor yang terintegrasi dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menjawab soal yang berhubungan dengan materi pembelajaran untuk pertemuan pertama yaitu menjelaskan tentang kondisi geografis dan pemerataan ekonomi, pertemuan kedua yaitu menjelaskan tentang pengertian lembaga keuangan bank dan pemanfaatannya, pertemuan ketiga pengertian lembaga keuangan non-bank, dan materi yang keempat yaitu manfaat lembaga keuangan. Teknik pengumpulan data tentang aktivitas guru oleh dua orang sejawat dan aktivitas peserta didik oleh dua orang teman sejawat dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat sesuai sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Teknik analisis dan interpretasi data berpikir kreatif peserta didik yang digunakan dalam penelitian mengacu pada rubric penskoran yang telah dimodifikasi untuk menentukan persentase skor berpikir kreatif peserta didik diadaptasi dari (Indayanti & Sagala, 2023). Tes kemampuan berpikir kreatif berdasarkan hasil perhitungan persentase keberhasilan (PK) untuk setiap kategori menggunakan rumus sebagai berikut:

$$(PK) = \frac{\text{Total kemampuan berpikir kreatif siswa}}{\text{Skor maksimal kemampuan berpikir kreatif siswa}}$$

Hasil dari persentase data tersebut, kemudian dikategorikan berdasarkan kategori keterampilan berpikir kreatif, untuk menentukan tingkat kompetensi berpikir kreatif peserta didik.

Rentang Rata Skor (%)	Kategori Berpikir Kreatif
95 ≤ PK ≤ 100	Sangat Kreatif
80 ≤ PK < 95	Kreatif
65 ≤ PK < 80	Cukup Kreatif
55 ≤ PK < 65	Kurang Kreatif
PK < 55	Tidak Kreatif

**Tabel 1.** Kategori Keterampilan Berpikir Kreatif

(diadaptasi dari (Indayanti & Sagala, 2023))

Peningkatan antar siklus dilihat dengan membandingkan capaian kemampuan berpikir kreatif rata-rata antara siklus 1 dan siklus berikutnya. Data penerapan Problem Based Learning dianalisis secara deskriptif berdasarkan aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mengalami peningkatan. hal ini ditunjukkan dengan perubahan baik pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang terjadi pada siklus I dan siklus II. tingkat keberhasilan

penerapan model pembelajaran PBL pada pembelajaran IPS dapat dilihat dari perbandingan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada tabel berikut:

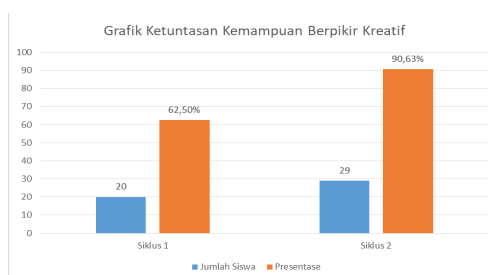
**Tabel 2:** Perbandingan Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

No	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah peserta didik	Persentase (%)	Jumlah Peserta didik	Persentase (%)
1	Sangat Tinggi	4	12,60 %	13	40, 63%
2	Tinggi	8	25, 00 %	11	34,38 %
3	Cukup	8	25,00 %	5	15, 63 %
4	Rendah	7	21,87 %	3	9, 38 %
5	Sangat Rendah	5	13,15 %	0	0%
Kategori Tinggi		20	62,50 %	29	90,63 %
Kategori Rendah		12	37,50 %	3	9, 36 %

Hasil kemampuan Berpikir kreatif peserta didik dapat disimpulkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I diperoleh rata rata kemampuan berpikir kreatif sebesar 62,50%. pada siklus ini sudah dipastikan hasil yang cukup baik namun hasil berpikir kreatif peserta didik lebih meningkat terjadi pada

siklus II sebesar 90,63%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 28,13%. Grafik ketuntasan kemampuan berpikir kreatif, dapat dilihat pada grafik ketuntasan kemampuan berpikir kreatif berikut:

Gambar 1: Grafik Ketuntasan Kemampuan Berpikir Kreatif



Berdasarkan grafik diatas, maka dapat dilihat perbandingan ketuntasan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I jumlah peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif secara tuntas berjumlah 20 peserta didik dengan presentase 62,5% dan mengalami peningkatan pada siklus II dimana jumlah peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif secara tuntas mengalami peningkatan menjadi 29 peserta didik dengan presentase menjadi 90,6%. Peningkatan tersebut terjadi karena

pada pembelajaran siklus II menggunakan model pembelajaran PBL sehingga dapat melatih kemampuan berpikir para peserta didik.

Keberhasilan terhadap kesuksesan proses pendidikan tidak lepas dari dari peran guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang berfokus pada peningkatan serta keterlibatan speserta didik secara efektif selama proses pembelajaran. Proses pendidikan tidak bermula dari kemampuan guru dalam mengembangkan model pengajaran yang berfokus pada peningkatan keterlibatan peserta didik dengan cara yang efektif selama proses pembelajaran berlangsung (Aunurrahman, 2009).

Pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang berbasis masalah, peserta didik diarahkan dalam pembelajaran yang aktif dalam memecahkan masalah sehingga dihasilkan kemampuan berpikir kreatif, inovatif dan dapat memecahkan masalah. menurut Indayanti & Sagala (2023) terdapat ciri ciri pembelajaran PBL diantaranya pengajuan pertanyaan atau masalah,



berfokus pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan, menghasilkan produk, dan kolaborasi. pembelajaran menggunakan PBL mampu membuat peserta didik untuk menghadapi masalah baru dan tidak terstruktur. model pembelajaran PBL melibatkan tujuan pembelajaran yang bermakna, optimal, kolaboratif serta refleksi diri. Menurut (Siregar, 2020) kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru. berpikir kreatif melibatkan serangkaian proses termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti dan akhirnya melaporkan hasil.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa model pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* mampu membuat peserta didik untuk megembangkan pengetahuan, kolaborasi, memecahkan masalah, serta meningkatkan berpikir kreatif dalam kehidupan sehari hari. sehingga

dalam proses belajar peserta didik tidak hanya mampu memahami dan menghafal teori saja, tetapi dalam hal ini peserta didik dituntut untuk kreatif dalam pemecahan masalah. menggunakan model pembelajaran PBL peserta didik juga menjadi kerjasama, berkomunikasi dengan baik, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah. Sehingga, penerapan model pembelajaran PBL memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif dengan sangat besar. hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Indayanti et al., 2022) menunjukkan bahwa penerapan model PBL digunakan dengan maksimal dan berdasarkan pengujian statistik kemampuan berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran PBL.

Penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan memfokuskan pada pemecahan masalah, PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan

berinovasi dalam mencari solusi. Melalui PBL, siswa belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan lintas disiplin, dan mengembangkan keterampilan kreatif mereka. Dengan demikian, integrasi PBL dalam pembelajaran IPS dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia nyata dengan cara yang inovatif.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan model pembelajaran (PBL) *Problem Based Learning* dengan sintaks pada tahap awal siswa diberi stimulasi atau rangsangan, setelah diberikan stimulus seorang guru memberikan masalah secara kontekstual (penugasan/proyek), kemudian peserta didik melakukan identifikasi masalah, mengumpulkan sumber data dan mengolah data tersebut. Dalam prosesnya seorang guru berperan sebagai fasilitator, dimana guru membimbing, mengawasi dan mengarahkan saat proses diskusi maupun penyelesaian tugas sampai peserta didik melakukan

presentasi lalu menarik kesimpulan serta melakukan proses evaluasi. Langkah-langkah model pembelajaran (PBL) *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada muatan pembelajaran IPS materi lembaga keuangan kelas VIII SMPN 4 Jember. (2) Hasil penelitian yang telah dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran dilihat pada siklus I diperoleh rata-rata kemampuan berpikir kreatif sebesar 62,50%. Pada siklus ini sudah dipastikan hasil yang cukup baik namun hasil berpikir kreatif peserta didik lebih meningkat terjadi pada siklus II sebesar 90,63%. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* menghasilkan kenaikan persentase berpikir kreatif peserta didik kelas VIII A sebesar 28,13%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anwar, M. N., Aness, M., Khizar, A., Naseer, M., & Muhammad, G. (2012). Relationship of Academic, Creative Thinking with the School, Achievements of Secondary Interdisciplinary, Students. *International Journal of Education*, 1(1(3)), 1–4.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar*

- evaluasi pendidikan edisi  
3. Bumi aksara
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-analisis model pembelajaran problem based learning (pbl) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1349-1355.
- Husamah, H. (2015). Blended Project Based Learning: Metacognitive Awareness of Biology Education New Students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 9(4), 274–281. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v9i4.2121>
- Fanny, A. M. (2019). Implementasi pembelajaran berbasis hots dalam meningkatkan kemampuan analisis mata kuliah pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 44-52.
- Indayanti, Y., & Sagala, P. N. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa di MTs Citra Abdi Negro. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(3), 245–259.
- Indayanti, Y., Sagala, P. N., Siregar, R. N., Rahma Dhani, A., Rahayu, G., & Novellia, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 245–259. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i2.14760>
- Jailani, J., Sugiman, S., & Apino, E. (2017). Implementing the problem-based learning in order to improve the students' HOTS and characters. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 247-259.
- Khoiriyah, A. J., & Husamah, H. (2018). Problem-based learning: Creative thinking skills, problem-solving skills, and learning outcome of seventh grade students. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 4(2), 151–160. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v4i2.5804>
- Laila, N. (2019). Meningkatkan kemampuan guru IPS dan PPKN dalam menyusun soal HOTS melalui workshop di kota Mojokerto. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 19-24.
- Marpaung, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 16-22.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah model pembelajaran problem based learning dan project based learning mampu melatih keterampilan abad 21?. *Jurnal*

- Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48-55.
- Novellia, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(2), 149–156. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i2.14760>
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). Pembelajaran IPA abad 21 dengan literasi sains siswa. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran ...*, 9, 34–42. <https://jurnal.uns.ac.id/jmpf/article/view/31612%0Ahttps://jurnal.uns.ac.id/jmpf/article/download/31612/21184>
- Rerung, N., Sinon, I. L., & Widyaningsih, S. W. (2017). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi usaha dan energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47-55.
- Rofiq, M. A. (2020). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD). CV. Pilar Nusantara.
- Rusman. (2014). Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, D. P. (2017). Pengaruh Keterampilan Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips 1 Di Man Mojosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 5(1).
- Siregar, R. N. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 04(1), 56–62.
- Supardi, U. S. (2015). Peran berpikir kreatif dalam proses pembelajaran matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3).
- Susanto, A. (2014). Pengembangan pembelajaran IPS di SD. Kencana.
- Syahid, A. A. (2016). Resensi Buku: Membuka Pemikiran Baru Tentang Belajar Dan Pembelajaran. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 111–119. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2361>
- Waluyo, S., Feryanto, A., & Haryanto, T. (1977). Ilmu Pengetahuan Sosial. Grasindo