

# Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Pokok Bahasan Gerak Benda dan Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII.3 MTsS Manongkoki Palombangkeng Utara

**Nursyamsi Amin**

MTsS. Manongkoki, Indonesia

nursyamsi\_amin@gmail.com

## Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan kreativitas siswa jika diterapkan pembelajaran ilmu pengetahuan alam terpadu dengan pokok bahasan gerak benda dan makhluk hidup dengan pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas VIII.3 MTsS Manongkoki Palombangkeng Utara. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VIII.3 MTsS Manongkoki Palombangkeng Utara. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Adapun alat yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi berbasis masalah untuk guru, lembar observasi sikap kreatif untuk siswa, dan lembar observasi berpikir kreatif untuk siswa. Selain itu digunakan juga lembar evaluasi hasil siswa berupa tes tertulis dan angket refleksi untuk melihat perilaku belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, tes dan angket. Sementara untuk analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, analisis data dan penarikan kesimpulan. Dari hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang telah dilaksanakan di kelas VIII.3 MTsS Manongkoki Palombangkeng Utara dapat meningkatkan kreativitas siswa, hal ini dapat terlihat dari skor rata-rata dari rata-rata skor kreativitas siswa dari siklus I adalah 2, 67 sedangkan pada siklus II adalah 2, 76.

**Kata Kunci:** *pembelajaran berbasis masalah, kreatifitas siswa.*

## Pendahuluan

Pentingnya kreativitas dalam kehidupan manusia sebab kreativitas ialah suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan (Hasanah & Priyantoro, 2019). Kreatifitas yang dimiliki seseorang mampu melakukan berbagai variasi dan metode dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi (Firman dkk., 2022). Seseorang mampu menunjukkan hasil perbuatan dan karya baik bentuk gagasan maupun barang secara berkualitas dan bermakna (Sukirman dkk., 2021).

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terpadu memiliki tujuan pembelajaran diantaranya meningkatkan kemampuan, menyelesaikan masalah, dan kreatifitas siswa meningkat dengan melibatkan intuisi, imajinasi, rasa ingin mencoba sesuatu yang baru kepada peserta didik (Jufri, 2013). Memecahkan masalah pada perspektif kreativitas dan kemampuan harus dikembangkan karena begitu penting bagi bekal siswa dalam beradaptasi dengan lingkungannya (Agusta dkk., 2018).

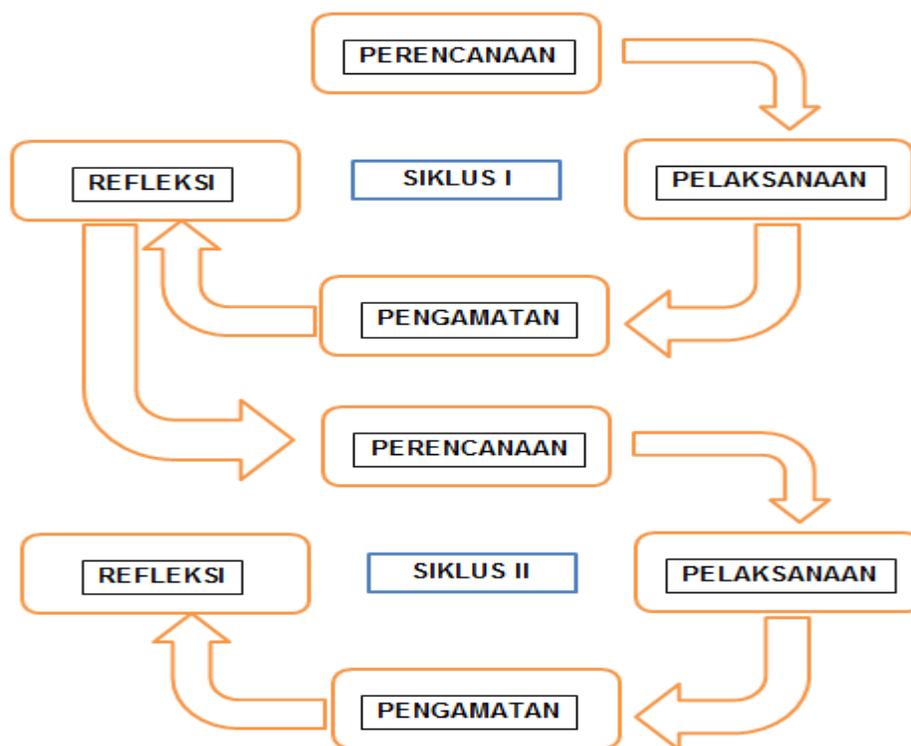
Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran IPA terpadu, maka diperlukan metode pembelajaran dan perencanaan pembelajaran di kelas (Rahayuni, 2016). Adapun pembelajaran berbasis masalah memiliki ciri-ciri yaitu pengajuan masalah, penyelidikan autentik, kerjasama dan adanya karya, maka jika diterapkan dapat mewujudkan pembelajaran IPA terpadu yang kreatif dan memecahkan masalah (Hasriadi, 2020). Kemampuan tersebut harus mampu di munculkan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran pemecahan masalah memerlukan pemikiran tingkat tinggi dari para siswa (Hasriadi, 2022). Membimbing pemeriksaan individu atau kelompok, menyajikan karya, menganalisis dan mengevaluasi merupakan tahapan dalam pembelajaran berbasis masalah (Hakim, 2015). Dengan itu, memungkinkan timbul ide-ide dalam menyelesaikan serta menanggapi masalah yang berarti dan berkualitas (Salam dkk., 2022).

Berdasarkan hasil belajar siswa di MTsS Manongkoki Palombangkeng Utara siswa kelas VIII.3 masih rendah. Sebab itu, hasil belajar siswa masih perlu di tingkatkan utamanya pada pokok bahasan gerak benda dan makhluk hidup. Penyebab hasil belajar siswa masih rendah disebabkan karena belum mampu mengembangkan kreatifitasnya (Muthoharoh dkk., 2017). Maka untuk mengembangkan kreatifitas tersebut, model pembelajaran yang tepat digunakan yaitu model pembelajaran berbasis masalah.

## **Metode**

Dalam penelitian ini, digunakan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VIII.3 MTsS Manongkoki Palombangkeng Utara. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Gambar 1. Siklus pelaksanaan penelitian tindakan kelas (Tampubolon, 2014)

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang terdiri lembar observasi berbasis masalah yang ditujukan bagi guru, lembar observasi sikap kreatif, dan lembar observasi berpikir kreatif bagi siswa. Selain itu digunakan lembar evaluasi hasil siswa berupa tes tertulis dan angket refleksi untuk melihat perilaku belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, tes dan angket. Sedangkan analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, analisis data dan penarikan kesimpulan.

## Hasil Penelitian

### *Hasil Penelitian Siklus I*

Metode pembelajaran berbasis masalah adalah metode yang digunakan pada penelitian ini dengan membentuk 6 kelompok yang terdiri dari 5 orang siswa.. Guru melakukan tahapan-tahapan dengan cukup baik, dilihat dari pengamatan berbasis masalah dengan skor rata-rata sebesar 2,2. Pada siklus I guru tidak menyampaikan pendekatan pembelajaran dan kurang membimbing siswa, sehingga 2 dari 6 kelompok menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan baik, pengelolaan waktu, kurangnya motivasi untuk siswa mengakibatkan siswa tidak berani mewakili kelompok.

Skor rata-rata sikap kreatif siswa hasil observasi sebesar 2,06, skor rata-rata berpikir kreatif siswa 2,33, skor rata-rata motivasi siswa hasil angket 2,79, hasil angket skor minat

dan perilaku siswa dalam pembelajaran 3,02, skor rata-rata siswa sebesar 2,69 dengan skor rata-rata maksimum 4.

Diketahui dari hasil angket refleksi, siswa merasa pembelajaran berbasis masalah ini jelas dan mereka senang dengan model kerja kelompok, penyajian hasil, evaluasi menarik sehingga memiliki motivasi dan berani bertanya dan mengemukakan pendapat.

Berdasarkan observasi diperoleh skor rata-rata kreativitas siswa sebesar 2,66 dengan rata-rata skor maksimum 4, 33,33% cukup kreatif dan 66,67% kreatif.

### ***Hasil Penelitian Siklus II***

Kegiatan pembelajaran berbasis masalah yang sama pada siklus I. Semua tahapan yang dilakukan oleh guru telah sesuai dengan tahapan yang di rencanakan, hal ini diketahui dari skor rata-rata sebesar 2,83 pengamatan berbasis masalah bagi guru. Adanya penyampaian pendekatan pembelajaran, bimbingan yang merata sehingga 3 kelompok mampu menyelesaikan permasalahan dengan baik, pengelolaan waktu, motivasi siswa mempresentasikan hasil pemecahan masalah kelompok sudah baik sehingga ada satu siswa mewakili kelompoknya untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah.

Dari aspek kreatifitas siswa berdasarkan hasil observasi diperoleh data 2,3, skor berpikir kreatif siswa sebesar 2,80, skor rata-rata motivasi siswa hasil angket 2,73, skor minat dan perilaku siswa dalam pembelajaran hasil angket 2,99, skor rata-rata angket kreativitas siswa sebesar 2,70 dengan skor rata-rata maksimum 4.

Diketahui dari hasil angket refleksi siswa bahwa pembelajaran berbasis masalah jelas dan menyenangkan, mereka menyukai model kerja kelompok, penyajian hasil, evaluasi menarik dan memotivasi mereka untuk lebih maju, berani bertanya dan mengutarakan pendapat. Dari hasil observasi diperoleh skor rata-rata kreativitas siswa sebesar 2,76 dengan skor maksimum 4. 30,95% cukup kreatif, 69,05 % kreatif.

## Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah menurut peneliti cukup baik dengan skor 2,2 dari skor maksimum 4. Namun siklus 1 masih perlu perbaikan penyampaian pendekatan untuk memotivasi dan kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru memberikan bimbingan kurang merata sehingga terdapat 2 dari 6 kelompok yang dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan baik. Siswa tidak diberi arahan menuliskan hasil pemecahan masalah pada lembar presentasi, yang menyebabkan tulisannya kecil dan tidak terbaca dengan baik oleh siswa yang duduk di belakang.

Kurangnya motivasi siswa mengakibatkan siswa pada siklus I tidak berani untuk presentasi, namun guru sudah mengarahkan siswa dalam menarik kesimpulan. Dari data tersebut dapat dikatakan pada siklus I kerjasama siswa belum baik, siswa tidak terbiasa berdiskusi, sehingga belum mampu mengelola tugas kelompok. Hanya ada 2 kelompok yang mampu menangani permasalahan dengan baik sedangkan kelompok lain belum mampu untuk menyelesaikan masalah. Adapun faktor yang memengaruhi ialah bimbingan guru yang tidak merata, kemampuan siswa pribadi dan soal berbentuk cerita

Pada aspek kreatifitas, pada siklus 1 sikap kreatif siswa sudah cukup baik, dilihat dari kemampuan kerja kelompok dan hasil PR yang diberikan, dengan skor sikap kreatif siswa hasil observasi 2,06 skor maksimum 4. Berpikir kreatif siswa pada siklus I sudah cukup baik dilihat dari hasil evaluasi dan hasil kerja kelompok dalam penyelesaian permasalahan dengan skor berpikir kreatif siswa 2,33 dengan skor maksimum 4.

Hasil angket memperlihatkan motivasi tinggi, minat serta perilaku belajar mengajar baik dengan skor angket kreativitas siswa sebesar 2,69. berpikir kreatif dan angket kreativitas diperoleh skor rata-rata 2,66 , 33,33% cukup kreatif, 66,67 % siswa kreatif dengan skor maksimum 4. Berdasarkan uraian tersebut, siklus I indikator 1 belum tercapai, indikator 2 tercapai dan indikator kinerja 3 belum diketahui, dapat diketahui pada siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran siklus II sudah baik, dengan hasil 2,83 dari skor maksimum 4. Guru telah menyampaikan pendekatan pembelajaran, pemberian bimbingan yang merata hingga 3 kelompok mampu menyelesaikan permasalahan dengan baik. Pemberian bimbingan untuk menuliskan hasil pemecahan masalah pada lembar presentasi, sehingga siswa yang duduk dibelakang sudah mampu membaca tulisan.

Motivasi yang guru berikan sudah baik, mengakibatkan ada satu siswa yang berani mewakili kelompok untuk presentasi hasil pemecahan masalah pada siklus II, telah ada arahan untuk menarik kesimpulan pembelajaran. pada siklus II siswa terbiasa bekerja kelompok. Kemampuan memecahkan masalah semakin baik dibuktikan dengan adanya 3 kelompok yang menyelesaikan masalah yang diberikan, sedangkan kelompok lain belum bisa. Dengan ini faktor yang memengaruhi yaitu kemampuan individu dan soal berbentuk cerita.

Meningkatnya sikap kreatif siswa semakin baik dengan skor 2,06 pada siklus I menjadi 2,29 pada siklus II, berpikir kreatif siswa meningkat dengan skor 2,33 pada siklus I menjadi 2,80 pada siklus II, namun terjadi sedikit penurunan berupa motivasi siswa dengan skor 2,79 pada siklus I menjadi 2,73 pada siklus II dan minat perilaku siswa dalam pembelajaran skor 3,02 pada siklus I menjadi 2,99. Hal yang memengaruhi ialah pengisian angket oleh siswa dan waktu pengisian. Namun secara keseluruhan hasil angket kreativitas siswa meningkat. Hasil observasi sikap kreatif, berpikir kreatif dan angket kreativitas meningkat dengan skor sebesar 2,66 pada siklus I menjadi 2,76 siklus II dan 33,33% cukup kreatif, 66,67% kreatif pada siklus I menjadi 30,95% cukup kreatif, 69,05% kreatif.

Pada siklus II indikator kinerja penelitian telah tercapai. Namun, setelah penelitian guru masih perlu memberikan latihan soal dan materi pengayaan sehingga siswa lebih terampil dalam mengerjakan soal gerak benda dan makhluk hidup.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh bahwa pembelajaran berbasis masalah yang telah dilaksanakan di kelas VIII.3 MTsS Manongkoki Palombangkeng Utara mampu meningkatkan kreativitas siswa, hal ini dilihat dari skor rata-rata kreativitas siswa pada siklus I adalah 2,67 sedangkan pada siklus II 2,76.

## **Referensi**

- Agusta, A. R., Setyosari, P., & Sa'dijah, C. (2018). Implementasi Strategi Outdoor Learning Variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(4), 453–459.
- Firman, F., Nurqalbi, N., & Hisbullah, H. (2022). Keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbasis Pelatihan Kepramukaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 152–164.
- Hakim, L. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Lembaga Pendidikan Islam Madrasah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 13(1), 37–56.
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami. *Elementary: jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 5(1), 61–72.
- Hasriadi, H. (2020). Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 3(1), 59–70.
- Hasriadi, H. (2022). *STRATEGI PEMBELAJARAN*. Mata Kata Inspirasi.
- Jufri, W. (2013). Belajar dan pembelajaran sains. *Bandung: Pustaka Reka Cipta*.

- Muthoharoh, M., Kirna, I. M., & ayu Indrawati, G. (2017). Penerapan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 13–22.
- Rahayuni, G. (2016). Hubungan keterampilan berpikir kritis dan literasi sains pada pembelajaran IPA terpadu dengan model PBM dan STM. *Jurnal penelitian dan Pembelajaran IPA*, 2(2), 131–146.
- Salam, S., Firman, F., & Mirnawati, M. (2022). How to Improve Learning Outcomes of the Indonesian Language in Elementary Schools through the Implementation of Problem-Based Learning Methods. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 5(1), 131–144.
- Sukirman, S., Firman, F., Aswar, N., & Mirnawati, M. (2021). Pengaruh Beberapa Faktor Determinan terhadap Peningkatan Minat Baca Mahasiswa. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 46–61.
- Tampubolon, S. (2014). Penelitian tindakan kelas. *Jakarta: Erlangga*.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---