

## Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Tema 2 Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Siswa Kelas 3 Sdn 273/Vi Sungai Putih II

Deti Wulan Dari<sup>1</sup>, Fathurrohman<sup>2</sup>, Winur Purbo Sejati<sup>3\*</sup>

PPG Prajabatan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Negeri Yogyakarta

Email : [detiwulandari77@gmail.com](mailto:detiwulandari77@gmail.com), [fathurrohman@uny.ac.id](mailto:fathurrohman@uny.ac.id), [winurpurbo@gmail.com](mailto:winurpurbo@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas belajar siswa kelas 3 SDN 273/VI Sungai Putih II khususnya dalam pembelajaran tema 2. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas 3 SDN 273/VI Sungai Putih II pada Tema 2 menggunakan model *Problem Based Learning*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan 2 siklus terdiri dari dua kali pertemuan tiap siklusnya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar kuisioner. Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan model *Problem Based Learning* pada siklus 1 untuk persentase kreativitas siswa berdasarkan kategori cukup kreatif, kreatif, dan sangat kreatif mencapai 76,75% dari keseluruhan 16 siswa. Pada siklus II persentase kreativitas mencapai 84,85%. Dilihat dari rerata skor terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 8,1%. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Baser Learning* dapat meningkatkan Kreativitas belajar siswa tema 2 kelas III SDN 273/VI Sungai Putih II.

**Kata Kunci:** *Kreativitas Siswa, Model Pembelajaran Problem Based Learning.*

### Abstract

This classroom action research is motivated by the low learning creativity of students class 3 at SDN 273/VI Sungai Putih II, especially in learning theme 2. The purpose of this research is to increase the learning creativity of students class 3 at SDN 273/VI Sungai Putih II in Theme 2 using the Problem Based Learning model. This research is a classroom action research (CAR) which was carried out in 2 cycles consisting of two meetings in each cycle. The data collection techniques in this study were observation sheets and questionnaire sheets. Based on the results of research using the Problem Based Learning model in cycle 1, the percentage of students' creativity based on the category of quite creative, creative, and very creative reached 76.75% of the total 16 students. In class II the percentage of creativity reached 84.85%. Judging from the average score, there was an increase in student learning creativity from cycle I to cycle II by 8.1%. It was concluded that the Problem Baser Learning learning model could increase student creativity in theme 2 class III SDN 273/VI Sungai Putih II.

**Keywords:** *Student Creativity, Problem Based Learning Model.*

### PENDAHULUAN

Dalam pasal 3 UU Republik Indonesia tahun 2003 tentang pendidikan nasional dinyatakan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuannya untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi mejadi manusaia yang bertakwa kepada TYE kreatif, mandiri, dan mejadi warga yang bertanggung jawab.

Pembelajaran di era abad 21 dituntut melek teknologi untuk menyeimbangkan tuntutan zaman milineal dengan tujuan peserta didik terbiasa dengan kecakapan hidup abad 21. Maka, pemerintah merancang pembelajaran abad 21 melalui kurikulum 2013 yang berbasis pada peserta didik. Di sekolah, pembelajaran sudah dituntut untuk menerapkan kemampuan 4C yaitu (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity).

Pada kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Prastowo (2014:45) mengatakan bahwa Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna, dan otentik. Majid dan Rochman (2014:108) menuturkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Kadir dan Asrohah (2014:9) menuturkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu.

Salah satu kemampuan yang ditekankan dalam penelitian ini yaitu kreativitas. Kemampuan berpikir kreatif atau kreativitas adalah kemampuan peserta didik dalam menemukan gagasan-gagasan baru atau ide yang belum pernah ada dalam memecahkan suatu permasalahan. Di sini peneliti melakukan observasi secara langsung di kelas III pada hari Kamis, 1 September 2022. Peneliti mengamati pembelajaran secara langsung dan pembelajaran cenderung monoton (kurang menarik) guru memberikan materi dengan menjelaskan secara langsung tanpa menggunakan powerpoint maupun word, pemberian tugas juga sesuai dengan yang ada di buku. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa peserta didik kelas III mengalami penurunan dalam kreativitas belajar. Pembelajaran masih monoton dalam penyampaian materi. Dampak bagi siswa yaitu siswa mudah bosan dan materi kurang dipahami dengan baik dan peserta didik tidak bisa mengembangkan kreativitas mereka.

Kreativitas dapat diukur dari beberapa indikator antara lain yaitu; 1) menyukai tugas yang bersifat terbuka atau menantang, 2) memiliki rasa keindahan, dan 3) mempunyai daya imajinasi. Berdasarkan indikator tersebut kreativitas belajar lebih menekankan pada bagaimana ketekunan siswa dalam mengerjakan tugas yang menantang, kegiatan belajar yang menarik, dan memiliki semangat serta mempunyai daya imajinasi. Berkaitan dengan permasalahan yang telah di paparkan di atas, perlu adanya perbaikan kegiatan pembelajaran. Untuk meningkatkan kreativitas belajar, diperlukan metode yang tepat. Susanto (2012: 115) mengungkapkan bahwa untuk berpikir kreatif perlu diberikan sebuah rangsangan yang berupa masalah. Peserta didik dianggap mampu berpikir kreatif apabila menghadapi sebuah masalah. Peneliti mencoba membuat alternatif pembelajaran yang memotivasi peserta didik dan kreativitas peserta didik dalam belajar dengan penggunaan model pembelajaran. Peneliti menduga kreativitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah sebagai solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan tersebut. Trianto (2007: 67) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan penyajian pembelajaran kepada peserta didik dengan situasi masalah, masalah yang diberikan oleh guru disesuaikan dengan situasi masalah yang otentik dan bermakna sehingga dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan. Sedangkan menurut Lasmawan (2010: 330) mengemukakan keunggulan pembelajaran berbasis masalah antara lain; dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru, meningkatkan aktivitas siswa, membantu siswa untuk mentransfer pengetahuan dalam menghadapi masalah di kehidupan nyata, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Oleh karena itu, peneliti menduga pembelajaran berbasis masalah dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan kreativitas belajar tema 2 kelas 3 SD Negeri 273/VI Sungai Putih II.

Peneliti meyakini bahwa model pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan kreativitas belajar peserta didik karena karakteristik pembelajaran berbasis masalah menekankan peserta didik untuk lebih aktif, termotivasi untuk belajar dan membuat peserta didik kreatif dalam belajarnya. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Kreativitas siswa pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Siswa Kelas III SD Negeri 273/VI Sungai Putih II".

## METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2, setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan yaitu pertemuan 1 dan pertemuan 2. Menurut Kusumah (2010:9), PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian menurut Kemmis dan Mc. Taggart. Pada metode Kemmis dan Mc. Taggart setiap siklus terdapat empat langkah yang harus dilaksanakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 273/VI Sungai Putih II yang berjumlah 17 siswa, siswa laki-laki berjumlah 8 orang sedangkan siswa perempuan berjumlah 9 orang. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi Wawancara, pengamatan/observasi, dan kuisisioner. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, pedoman wawancara, lembar observasi, dan lembar kuisisioner. Lembar kuisisioner diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa yang bersangkutan. Lembar kuisisioner diberikan sebanyak tiga kali yaitu pra-siklus, akhir siklus I, dan akhir siklus II. Teknis analisis data kreativitas dengan cara membandingkan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Kondisi Awal

Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi dan wawancara ketika guru mengajar di kelas. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi peserta didik saat mengikuti pembelajaran di kelas, yang meliputi kreativitas peserta didik.

##### a. Siklus 1

Penelitian pada siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yakni pada tanggal 31 Agustus 2022 sampai 1 September 2022. Materi pada pembelajaran siklus I pertemuan ke-1 yaitu tentang pesan yang terdapat dalam dongeng dan materi pertukaran perkalian pada bilangan cacah dengan soal cerita bergambar. Pada pertemuan ke-2 materinya tentang pesan yang terdapat dalam dongeng dan pertukaran pada perkalian. Peneliti berperan sebagai guru sekaligus pengamat saat proses pembelajaran.

##### 1) Perencanaan

Perencanaan tindakan yang dilakukan pada siklus I yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, LKPD, soal evaluasi, lembar bahan ajar, dan media. Media yang digunakan oleh peneliti yaitu *power point*, gambar, dan video. Media *power point* digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari. Media gambar dan video untuk menunjukkan permasalahan yang berkaitan dengan materi dan kehidupan sehari-hari. Peneliti juga menyiapkan penilaian non tes yaitu lembar observasi dan kuisisioner. Lembar observasi akan diisi oleh peneliti, dan lembar kuisisioner akan diisi oleh masing-masing siswa pada saat akhir pembelajaran siklus I.

##### 2) Pelaksanaan

##### a) Pertemuan 1

Pertemuan I ini dilaksanakan pada hari Senin, 5 September 2022. Pada siklus I, peneliti dibantu oleh satu orang teman yang bertugas untuk mengisi lembar observasi dan dokumentasi selama proses pelaksanaan penelitian berlangsung.

Kegiatan diawali dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah itu, guru melakukan presensi terhadap siswa. pembelajaran dilanjutkan dengan guru mengajak siswa menyanyikan lagu nasional untuk meningkatkan rasa nasionalisme mereka.

Kemudian guru menyebutkan materi pembelajaran serta tujuan pembelajaran hari ini.

Pada kegiatan inti peserta didik dan guru melakukan Tanya jawab terkait dengan pengertian dongeng . Peserta didik mulai memasuki materi tentang pengertian dongeng, ciri-ciri dongeng serta cara menentukan pesan moral dalam dongeng. Guru memberikan sebuah permasalahan tentang pesan moral yang terdapat dalam video dongeng “Singa dan Tikus”. Setelah itu barulah peserta didik mengerjakan LKPD 1. Setelah mengerjakan LKPD guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Guru memberikan contoh dengan menggunakan gambar agar peserta didik lebih memahami materi pertukaran pada perkalian. Setelah anak-anak memahami tentang pembelajaran tersebut, guru memberikan LKPD 2 tentang pertukaran perkalian dengan menggunakan gambar dan ada juga soal yang anak menggambar sendiri. Setelah itu peserta didik bersama guru menganalisis dan mengevaluasi hasil kerja kelompok.

Setelah materi selesai peserta didik bersama guru merangkum kegiatan yang sudah dilakukan. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas kegiatan yang baru saja mereka lakukan. Kemudian guru mempersilahkan peserta didik untuk beristirahat.

#### **b) Pertemuan 2**

Pada pertemuan kedua ini materinya tentang dongeng dan pertukaran perkalian pada bilangan cacah. Pada kegiatan ini peserta didik dan guru melakukan Tanya jawab terkait dengan permasalahan yang terdapat video “Merpati dan Semut” tentang (1) siapa saja tokoh yang terdapat dalam dongeng, (2) Bagaimana karakter tokoh dalam dongeng tersebut, (3) Apa saja pesan moral yang terdapat dalam dongeng. Setelah itu peserta didik mengerjakan LKPD 1 terkait dengan dongeng Kisah Harimau dan petani. Pada materi selanjutnya guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Guru memberikan contoh sekaligus menggambar tentang materi pertukaran pada perkalian agar peserta didik lebih memahami materi tersebut. Ketika menjelaskan guru sekaligus melakukan Tanya jawab, tentang jumlah gambar yang harus di gambar pada kotak yang telah disediakan. Setelah anak-anak memahami tentang pembelajaran tersebut, guru memberikan LKPD 2 tentang pertukaran perkalian peserta didik menggambar sendiri jumlah gambar yang sesuai dengan soal dan jumlah yang harus di gambar dalam kotak yang telah disediakan. Setelah itu peserta didik bersama guru menganalisis dan mengevaluasi hasil kerja kelompok.

Setelah materi selesai peserta didik bersama guru merangkum kegiatan yang sudah dilakukan. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas kegiatan yang baru saja mereka lakukan. Kemudian guru mempersilahkan peserta didik untuk beristirahat.

#### **3) Observasi**

Kegiatan pengamatan ini, peneliti dibantu oleh guru kelas. Observasi dilakukan untuk mengamati siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dengan tujuan untuk mengetahui kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Observasi dilakukan dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti.

#### **4) Refleksi**

Pada tahap refleksi siklus I, peneliti mencoba untuk melihat tindakan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I. Peneliti juga melihat pelaksanaan evaluasi tindakan yang telah dilakukan berkaitan dengan

kreativitas peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah. Hasil refleksi siklus I akan digunakan sebagai acuan bagi peneliti untuk perbaikan pada pembelajaran siklus II. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

**b. Siklus 2**

**1) Perencanaan**

Penelitian pada siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yakni pada tanggal 8 September 2022 sampai 9 Februari 2022. Materi pada pembelajaran siklus II pertemuan ke-1 yaitu tentang pesan wawancara perawatan tanaman dan materi garis bilangan. Pada pertemuan ke-2 materinya tentang membuat pertanyaan wawancara dan garis bilangan. Peneliti berperan sebagai guru sekaligus pengamat saat proses pembelajaran.

**2) Pelaksanaan**

**a) Pertemuan 1**

Pada pertemuan ini guru dan peserta didik melakukan Tanya jawab terkait dengan bagaimana cara menjaga kelestarian hidup tumbuhan. Guru juga menjelaskan bagaimana cara merawat tanaman bunga anggrek. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terkait dengan pengertian wawancara dan kata tanya dalam wawancara. Peserta didik mengerjakan LKPD 1 dengan memperhatikan video tentang wawancara perawatan tanaman setelah itu peserta didik menuliskan isi dari wawancara tersebut. Pada materi selanjutnya peserta didik mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik diberikan permasalahan dengan memberikan contoh garis bilangan yang terdapat beberapa angka yang kosong. Peserta didik menjawab angkat berapa saja yang terdapat pada garis bilangan. Guru juga meminta salah satu peserta didik untuk mempraktikkan ketika di berika soal penjumlahan dengan garis bilangan dengan cara melompat. Setelah anak-anak memahami tentang pembelajaran tersebut, guru memberikan LKPD 2 tentang garis bilangan, peserta didik menggambar sendiri garis bilangan sesuai dengan soal yang tersedia dalam LKPD 2

Setelah materi selesai peserta didik bersama guru merangkum kegiatan yang sudah dilakukan. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas kegiatan yang baru saja mereka lakukan. Kemudian guru mempersilahkan peserta didik untuk beristirahat.

**b) Pertemuan 2**

Pada pertemuan ini guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terkait dengan gambar cara perawatan tanaman, setelah itu peserta didik menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan cara perawatan tanaman melati. Setelah itu peserta didik dan guru melakukan Tanya jawab tentang kata Tanya dalam wawancara, dan bagaimana cara membuat pertanyaan sesuai dengan teks. Peserta didik memberikan contoh terlebih dahulu terkait dengan membuat pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan. Setelah peserta didik memahami, peserta didik mengerjakan LKPD 1 terkait dengan membuat pertanyaan tentang teks yang sudah disediakan dalam LKPD. Pada materi selanjutnya guru mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik diberikan permasalahan dengan memberikan soal cerita dan menyelesaikannya dengan menggunakan garis bilangan. Setelah anak-anak memahami tentang pembelajaran tersebut, guru memberikan LKPD 2 tentang garis bilangan, peserta didik menggambar sendiri garis bilangan sesuai dengan soal cerita yang tersedia dalam LKPD 2

Setelah materi selesai peserta didik bersama guru merangkum kegiatan

yang sudah dilakukan. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas kegiatan yang baru saja mereka lakukan. Kemudian guru mempersilahkan peserta didik untuk beristirahat.

**3) Observasi**

Kegiatan pengamatan ini, peneliti dibantu oleh guru kelas. Observasi dilakukan untuk mengamati siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dengan tujuan untuk mengetahui kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Observasi dilakukan dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti.

**4) Refleksi**

Peneliti melakukan refleksi untuk mengingat kembali proses pembelajaran yang telah berlangsung yaitu berkaitan dengan pelaksanaan dan perencanaan pembelajaran. Hasil yang diperoleh pada siklus II sudah melampaui target yang telah ditentukan. Pada siklus II kendala yang dihadapi sudah tidak seperti yang terjadi pada siklus I. Suasana belajar via google meet sudah lebih kondusif, siswa mudah untuk diatur, memperhatikan penjelasan dari guru, dan penuh semangat dalam belajar. Hasil pengumpulan data yang diperoleh pada siklus II sama dengan hasil pada siklus I yaitu terdiri dari nilai rata-rata kreativitas dari kuesioner yang telah diisi oleh siswa. Nilai rata-rata kreativitas siswa pada siklus II adalah 84,85 dengan kategori sangat kreatif. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari hasil siklus I kreativitas siswa yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 76,75 dengan kategori kreatif. Hasil nilai rata-rata siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil.

**B. Pembahasan**

Hasil penelitian ini terdiri dari penelitian tindakan kelas ini terdiri dari penelitian tindakan siklus 1 dan siklus 2, berupa hasil kreativitas peserta didik pada kelas III SD Negeri 273/VI Sungai Putih II. Pada kondisi awal peneliti melakukan observasi dan wawancara ketika guru mengajar di kelas. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi peserta didik saat mengikuti pembelajaran di kelas, yang meliputi kreativitas peserta didik.

Data kreativitas siswa dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di setiap pertemuan pada siklus I dan II. Peneliti melaksanakan siklus I selama dua kali pertemuan yaitu hari senin, 5 September 2022 dan Rabu, 7 September 2022. Peneliti melaksanakan siklus II dengan satu pertemuan dua kali pertemuan pada hari Kamis, 8 September 2022 dan Jum'at 9 September 2022. Kreativitas siswa dapat dilihat melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu memiliki ide yang unik, memiliki rasa keindahan, mencoba cara baru untuk menyelesaikan masalah, memberikan gagasan terhadap suatu masalah, dan memiliki daya pikir.

Berdasarkan kreativitas siswa pada siklus I

**Tabel 1.** Hasil Kreativitas Siswa Siklus 1

No	Nama	Data Kuisisioner		RERATA
		Observasi	Kuisisioner	
1.	AM	70	83,33	76,67
2.	ARS	70	64,81	67,41
3.	CNK	80	75,93	77,97
4.	DK	70	70,37	70,19
5.	HS	90	81,48	85,74
6.	JSR	75	66,67	70,84
7.	MS	90	77,78	83,89

8.	M	70	74,07	72,04
9.	MAA	70	72,22	71,11
10.	MFA	90	85,19	87,60
11.	MZA	60	70,37	65,19
12.	NDA	100	92,59	96,30
13.	NUA	90	74,07	82,04
14.	NFK	80	77,78	78,89
15.	RFP	80	77,78	78,89
16.	VZP	70	77,78	73,89

Selanjutnya, berikut ini kreativitas siswa pada siklus II

**Tabel 2.** Hasil Kreativitas Siswa Siklus 2

No	Nama	Data Kuisisioner Kreativitas		RERATA
		Observasi	Kuisisioner	
1.	AM	90	90,74	90,37
2.	ARS	80	70,37	75,19
3.	CNK	100	85,19	92,60
4.	DK	90	79,63	84,82
5.	HS	100	87,04	93,52
6.	JSR	80	72,22	76,11
7.	MS	90	79,63	84,82
8.	M	90	79,63	84,82
9.	MAA	80	81,48	80,74
10.	MFA	100	88,89	94,45
11.	MZA	80	75,93	77,97
12.	NDA	100	96,3	98,15
13.	NUA	100	79,63	89,82
14.	NFK	80	77,78	78,89
15.	RFP	80	87,04	83,52
16.	VZP	90	81,48	85,74

Berdasarkan tabel siklus I dan Siklus II dapat disimpulkan hasil kreativitas siswa

**Tabel 3.** Kesimpulan Hasil Kreativitas Siswa

No	Nama Siswa	Siklus 1	Kategori	Siklus 2	Kategori
1.	AM	76,67	Kreatif	90,37	Sangat kreatif
2.	ARS	67,41	Kreatif	75,19	Kreatif
3.	CNK	77,97	Kreatif	92,60	Sangat kreatif
4.	DK	70,19	Kreatif	84,82	Sangat kreatif
5.	HS	85,74	Sangat kreatif	93,52	Sangat kreatif
6.	JSR	70,84	Kreatif	76,11	Kreatif
7.	MS	83,89	Sangat kreatif	84,82	Sangat kreatif
8.	M	72,04	Kreatif	84,82	Sangat kreatif
9.	MAA	71,11	Kreatif	80,74	Sangat kreatif
10.	MFA	87,60	Sangat kreatif	94,45	Sangat kreatif
11.	MZA	65,19	Cukup Kreatif	77,97	Kreatif
12.	NDA	96,30	Sangat kreatif	98,15	Sangat kreatif
13.	NUA	82,04	Sangat kreatif	89,82	Sangat kreatif
14.	NFK	78,89	Kreatif	78,89	Kreatif

15.	RFP	78,89	Kreatif	83,52	Sangat kreatif
16.	VZP	73,89	Kreatif	85,74	Sangat kreatif
<b>Rata-Rata</b>		76,75	Kreatif	84,85	Sangat Kreatif

Berdasarkan tabel hasil peningkatan kreativitas siswa dapat dilihat bahwa pada kondisi awal diperoleh skor rata-rata kreativitas sebesar 65,29 dengan kategori kurang kreatif. Setelah dilakukan Tindakan penelitian menggunakan model pembelajaran berbasis masalah pada siklus I mengalami peningkatan pada kreativitas siswa yaitu 76,75. Pada siklus II juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 84,85. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kreativitas siswa dan melebihi target yang telah ditetapkan peneliti. Berikut ini table rangkuman target dan capaian kreativitas siswa yang terdapat pada tabel Peningkatan Kreativitas.

**Tabel 4.** Peningkatan Kreativitas

Variabel	Kondisi Awal	Capaian	
		Siklus 1	Siklus 2
Kreativitas	65,29	76,75	84,85

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di SDN 273/VI Sungai Putih II pada tahun ajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 22 Agustus 2022 sampai 9 September 2022 Peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SDN 273/VI Sungai Putih II pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan. Dalam pembelajaran tersebut peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL).

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 2 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Data hasil kreativitas diperoleh dari lembar kuesioner yang dikerjakan oleh siswa dan lembar observasi. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang ada sebelumnya, yaitu kreativitas siswa meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil yang diperoleh pada penelitian ini yaitu pada setiap siklus kreativitas siswa mengalami peningkatan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model PTK dari Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2016) yang didesain dalam bentuk dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

## SIMPULAN

Peningkatan kreativitas siswa kelas III Pada Tema 2 diupayakan melalui model pembelajaran berbasis masalah dengan lima langkah. Kreativitas siswa pada data awal memiliki rata-rata 65,29 dengan kategori cukup kreatif. Pada siklus I mengalami peningkatan dengan capaian rata-rata 76,75 dan termasuk dalam kategori kreatif. Pada siklus II mengalami peningkatan lagi dengan capaian rata-rata 84,85 dan termasuk dalam kategori sangat kreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Penelitian tindakan 2010*. Yogyakarta: Aditya Media
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintific dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, A dan Rochman C. (2014). *Pendekatan ilmiah dalam implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. & Rochman, C. (2015). *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosda karya.
- Masidjo. (1995). *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta:
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. PT. Remaja Rosda karya.
- Nugraha, W. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep IPA Siswa SD Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning*. *Edu Humaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10 (2), 115–127. Penerbit Kanisius.

- Rachmawati dan Kurniati. 2011. Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Kencana. Diakses pada tanggal 20 Desember 2020 pukul 06.30 wib. [Online].
- Sani, Ridwan. 2019. Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thingking) Edisi Revisi. Tangerang: Tirasmart.
- Rosidah, C.T. (2018). Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Menumbuh kembangkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar.
- Sanjaya,W. (2013). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suminarsih. (2020). Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Laboratorium Maya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Materi Listrik Dinamis Pada Peserta Didik Kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 1 Belik Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020. *Orbith*,