

BAB II

KAJIAN TEORI

A. BerfikirKreatif

1. PengertianBerfikir

Berpikir merupakan berbagai kegiatan yang menggunakan konsep dan lambang sebagai pengganti objek dan peristiwa. Berpikir dapat digolongkan ke dalam dua jenis yaitu : *Pertama*, Berpikir Asosiatif, yaitu suatu ide merangsang timbulnya ide-ide lain. *Kedua*, adalah Berpikir Terarah. Proses berpikir terarah adalah proses berpikir yang sudah ditentukan sebelumnya dan diarahkan pada sesuatu, biasanya diarahkan pada pemecahan suatu persoalan.

Plato berpendapat bahwa berpikir itu adalah berbicara dalam hati. Dalam arti lain, berpikir itu adalah aktivitas ideasional. Pendapat ini dikemukakan dua kenyataan, yaitu :

- 1) Bahwa berpikir itu adalah aktivitas, jadi subjek yang berpikir aktif
- 2) Bahwa aktivitas itu sifatnya ideasional, jadi bukan motoris, walaupun dapat disertai oleh kedua hal itu. Berpikir itu menggunakan abstraksi-abstraksi “ideas”(Tarigan 2021).

Menurut (Maulidya 2018) Philip L. Harriman mengungkapkan bahwa berpikir adalah istilah yang sangat luas dengan berbagai defenisi. Misalnya, anangan-anangan, pertimbangan, kreativitas, pemecahan masalah, penentuan, perencanaan. Berpikir bertitik tolak dari adanya persoalan atau problem yang dihadapi secara individu. Sedangkan berpikir merupakan unsur-unsur lingkungan dengan menggunakan simbol-simbol sehingga tidak perlu langsung melakukan kegiatan yang tampak (Hadiyanto et al. 2020).

Berdasarkan dua sumber diatas, penulis memilih menurut Philip L. Harriman yang dikutip oleh Hadiyanto yang menyatakan bahwasannya, berfikir ini memiliki arti luas, bahwa berfikir adalah proses dimana seseorang dapat menarik hasil akhir dari sebuah pemikiran, baik berupa pemahaman, keputusan,

solusi, penemuan dan karya kreatif serta pertimbangan.

Dimana siswa dapat melakukan proses yang kompleks dan dinamis yang melibatkan berbagai macam keterampilan dan kemampuan. Juga keterampilan yang penting untuk semua orang. Dengan berfikir secara tertutu mampu membuat seseorang berfikir kritis.

2. Pengertian Kreatif

Dalam kemampuan berpikir kreatif, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru, atau sesuatu yang sudah ada hanya saja dapat dikembangkan melalui pemikiran yang kita miliki serta dapat mengimplementasikannya. Jika seseorang memiliki kreativitas tinggi maka itu membuktikan bahwa ia memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif (Waritsman and Hastina 2020).

Sedangkan kreativitas adalah proses kreatif yang muncul dari ide seorang atau bagian dari usaha kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, karena kemampuan untuk memberikan ide baru yang bisa diterapkan pada pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk mengetahui hubungan antara unsur yang sudah ada (Wati and Al Hudawi 2023).

Berdasarkan dua sumber yang didapat, penulis memilih sumber yang dikutip oleh Wati and Al Hudawi yang menyatakan bahwasannya kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal, baik itu berupa ide, solusi, atau karya seni. Kemampuan ini sangat berharga dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan. Dengan meningkatkan kreatifitas dapat mencetak generasi – generasi bangsa yang berkualitas dan cerdas.

3. Pengertian Berfikir Kreatif

Kemampuan berfikir kreatif adalah kemampuan yang harus dimiliki setiap siswa guna untuk menyimpulkan suatu permasalahan dengan sudut pandang yang berbeda dan dengan hasil yang tepat.

Kemampuan berfikir kreatif adalah kemampuan menganalisis sebuah informasi dilengkapi dengan menemukan konsep yang baru sempurna untuk memecahkan sebuah masalah (Astria and Kusuma 2023) .

Dengan itu kemampuan berfikir kreatif dianggap sebagai kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa agar lebih luas dalam berfikir. Hal tersebut disetujui oleh beberapa peneliti, dalam penelitiannya berfikir kreatif masih terbilang rendah dibeberapa materi, termasuk dalam mata pelajaran IPAS yang mengharuskan siswa berfikir kreatif.

Berpikir lancar adalah kemampuan seseorang untuk dapat memberikan gagasan, jawaban dan solusi serta upaya-upaya penyelesaian masalah. Berpikir lentur artinya bahwa seseorang harus mampu memunculkan suatu gagasan, suatu jawaban dan atau jawaban dari berbagai pertanyaan yang bervariasi. Berpikir asli artinya harus mampu membuat sesuatu yang baru dan unik dan kepandaian tersebut tidak dimiliki orang lain sehingga mampu mengkombinasikan berbagai unsur yang tidak bisamenjadi hal yang biasa dan dapat diterima oleh semua pihak (Putri 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah. Berpikir kreatif merupakan keterampilan yang penting untuk dimiliki di abad ke-21 karena dapat membantu kita untuk: Memecahkan masalah dengan lebih efektif, Meningkatkan produktivitas, Menjadi lebih inovatif, Meningkatkan rasa percaya diri. Manfaat berpikir kreatif tidak hanya terbatas pada individu, tetapi juga dapat memberikan dampak positif bagi organisasi dan masyarakat secara keseluruhan. Jika Anda ingin meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anda, Yang terpenting adalah untuk terus berlatih dan jangan takut untuk mencoba hal-hal baru.

Dari dua pendapat penelitian, peneliti memilih pendapat dari Astri and Kusumabawa berfikirkreatifadalahkemampuan untukmenghasilkanide – ide baru yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah, menciptakan peluang baru,

atau meningkatkan kualitas hidup. Berfikir kreatif dapat juga diartikan sebagai hasil akhir dari proses berfikir kreatif, berupa pemahaman baru, solusi baru dan penemuan baru. Berfikir kreatif tidak hanya bermanfaat bagi individu, tetapi juga masyarakat secara keseluruhan.

4. Ciri-Ciri Berfikir Kreatif

1) Daya imajinasi yang tinggi

Daya imajinasi merupakan suatu proses kognitif dengan aktivitas mental yang kompleks, proses dari imajinasi ini melibatkan sintesis yang menggabungkan aspek-aspek ingatan atau pengalaman menjadi konstruksi yang berbeda dari masa lalu atau menjadi realita di masa yang akan datang (Alfiyanto 2022).

Penggambaran kemampuan daya imajinasi meliputi daya reproduktif dan daya produktif yang melibatkan panca indera. Di masa anak-anak, imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau mengeluarkan fantasi yang diciptakan dalam otak mereka, dan Sebagian besar anak-anak di usia tujuh tahun ke bawah sering melakukan hal tersebut. Imajinasi menjadi suatu hal yang paling efektif untuk mengembangkan intelektual, sosial, bahasa, emosional, dan kreativitas (Amalia 2019).

Daya imajinasi merupakan suatu proses kognitif dengan aktivitas mental yang kompleks, proses dari imajinasi ini melibatkan sintesis yang menggabungkan aspek-aspek ingatan atau pengalaman menjadi konstruksi yang berbeda dari masa lalu atau menjadi realita di masa yang akan datang. Penggambaran kemampuan daya imajinasi meliputi daya reproduktif dan daya produktif yang melibatkan panca indera (Dewi 2023).

Masa anak-anak, imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau mengeluarkan fantasi yang diciptakan dalam otak mereka, dan Sebagian besar anak-anak di usia tujuh tahun ke bawah sering melakukan hal

tersebut. Imajinasi menjadi suatu hal yang paling efektif untuk mengembangkan intelektual, sosial, bahasa, emosional, dan kreativitas.

Ketika anak memiliki daya imajinasi yang tinggi, anak dapat memperoleh prestasi belajar yang baik dan saat motivasi belajarnya tinggi, dapat membuat anak mengikuti pembelajaran dengan baik. Sebaliknya, ketika daya imajinasi rendah, anak susah untuk membayangkan gambaran tentang pikirannya. Anak-anak yang tidak memiliki daya imajinasi dapat menimbulkan dampak buruk. Ketika anak tidak memiliki daya imajinasi dalam pembelajaran, anak akan mudah merasa bosan sehingga menjadi tidak fokus untuk melakukan pembelajaran (Valencia and Wardaya 2024).

Hal ini akan mempengaruhi peroses belajar sehingga bisa membuat anak sering membolos sekolah dan malas melakukan kegiatan pembelajaran. Selain itu, dapat berdampak pada tumbuh kembang anak sehingga nantinya anak akan susah untuk mencari solusi atas permasalahan yang akan dihadapi di masa yang akan datang. Kreativitas anak juga dapat menurun sehingga dapat menyebabkan anak susah untuk mengungkapkan ide-ide yang dimiliki. Daya imajinasi ini sangat penting dan dibutuhkan dalam tumbuh kembangnya anak TK, karena ketika mereka berimajinasi, kreativitas akan muncul, dapat melakukan hal-hal yang baru, dan mampu menyelesaikan masalah yang akan dihadapi (Delimasari 2024).

- 2) Strategi dalam meningkatkan daya imajinasi pada anak dapat dilakukan melalui Focus Group Playing Program (FG2P).

FG2P adalah program belajar sambil bermain, dimana anak tidak hanya belajar melalui pembelajaran formal di kelas, tetapi menggunakan media visual serta media bermain seperti puzzle (permainan edukatif) dan ular tangga (permainan tradisional).

FG2P merupakan program yang dikembangkan dari terapi bermain. FG2P bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi pada anak dengan

menggunakan pendekatan berbasis permainan interaktif yang terdiri dari 3 tahapan utama, yaitu media visual, permainan ular tangga, dan permainan puzzle. Dalam program ini anak-anak diajak untuk belajar menggunakan metode yang disukai yakni belajar sambil bermain. Salah satu fungsi penting bermain menurut Piaget adalah memberikan kesempatan bagi anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya, dan dirinya terhadap kenyataan. Anak dapat lebih banyak belajar dengan bermain serta melakukan eksplorasi terhadap objek sekitar dan pengalamannya (A. Putri 2022).

Piaget (Hazmi 2023) membagi perkembangan bermain dalam beberapa tahapan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak. Tahapan pertama ialah practice atau functional play dengan karakteristik utama yakni terkait dengan intiligenzi sensorimotor anak. Piaget menyebut bermain dalam tahap ini sebagai “*a happy life display of known*” dimana anak-anak mengulangi pengalaman-pengalaman yang dirasa baik dengan objek maupun dengan tubuhnya. Kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain menjadi sumber bagi perkembangan serta kesenangan sepanjang hidup.

- 3) Rasa ingin tahu adalah perilaku untuk selalu berusaha memahami lebih mendalam dari apa yang dilihat, didengar, dan dipelajarinya.

Rasa ingin tahu merupakan titik awal dari pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Karakter rasa ingin tahu sebagai usaha secara mendalam untuk mengetahui sesuatu dengan cara bertanya kepada orang disekitarnya, mengamati untuk mencari tahu tentang benda tau sesuatu yang menarik bagi mereka, dan mencoba menggunakan benda ketika telah mengetahui kegunaannya. Rasa ingin tahu muncul memicu munculnya aberbagai pertanyaan serta bagian yang berhubungan dengan kemampuan komunikatif pada anak usia dini (Purnamasari et al. 2023).

Rasa ingin tahu menjadi salah satu karakter penting yang harus dimiliki oleh peserta didik. Rasa ingin tahu merupakan sikap dan perilaku

yang dilakukan oleh peserta didik yang selalu berusaha untuk mendapatkan pemahaman baru dan dalam tentang tantang apa yang dilihat,didengar, dan dipelajari. Rasa ingin tahu yang tinggi akan mendorong munculnya minat untuk belajar.

Semakin tinggi minat siswa dalam proses belajar mengajar, maka akan semakin besar peluang keberhasilan proses belajar mengajar yang terjadi. Sebaliknya, rasa ingin tahu yang rendah dapat menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara tidak efektif, sehingga kualitas pembelajaran akan semakin menurun.

Lebih lanjut (Hutagalung 2022) menyimpulkan bahwa rasa ingin tahu siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, semakin tinggi rasa ingin tahu siswa, semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Selain itu, rasa ingin tahu dapat mendorong seorang peserta didik untuk mau dan mampu memperoleh informasi baru secara berkelanjutan. Berbagai metode dapat digunakan dalam rangka meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Salah satu metode tersebut adalah metode *mini research*. *Mini research* merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa untuk memicu keingintahuannya terhadap suatu bidang tertentu. *Mini research* mampu mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui stimulus rasa ingin tahu kepada siswa.

Meskipun demikian, hingga saat ini sangat sedikit sekolah yang telah menerapkan kegiatan *mini research*. Hal ini dapat disebabkan oleh masih rendahnya budaya meneliti di sekolah dan masih belum diketahuinya prosedur penelitian yang baik dan benar. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan tujuan untuk membantu guru dalam rangka meningkatkan rasa ingin tahu siswa melalui kegiatan *mini research*, khususnya di bidang pertanian. Pertanian dipilih pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebab Kebumen merupakan salah satu sentra produksi produk-produk pertanian di Jawa Tengah. Selain itu, pertanian memiliki cakupan ilmu yang luas, yaitu

dapat meliputi cakupan ilmu sosial, ekonomi, dan lingkungan, sehingga lebih mudah untuk menemukan ide-ide sederhana untuk peneliti pemula.

Berdasarkan pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri diatas adalah orang yang berpikir kreatif kebanyakan orangnya memiliki rasa ingin tahu yang luas, berani bertanya, mampu melihat peluang. perlu diingat bahwasannya orang yang memiliki ciri-ciri diatas tidak semua orang bisa. Namun jika kita ada salah satu diantaranya bisa dikatakan seseorang tersebut kreatif.

5. Indikator Berpikir Kreatif

1) Para ahli sepakat bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki beberapa indikator utama. Berikut ini beberapa indikator tersebut berdasarkan penelitian dan publikasi terbaru (Wardani and Suripah 2023):

a) Kelancaran (*Fluency*)

Kemampuan menghasilkan sejumlah besar ide/respons yang berhubungan. Berpikir lancar dan mampu menyebutkan lebih dari satu jawaban atau solusi akhir yang tepat, dapat menyelesaikan jawaban dengan proses yang tepat.

b) Keluwesan (*Flexibility*)

Kemampuan untuk berpikir luwes dan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dapat menghasilkan ide-ide dari berbagai kategori dan mampu mengubah ide dari satu kategori ke kategori lain. Mampu menggabungkan ide-ide yang tampaknya tidak berhubungan menjadi sesuatu yang baru.

c) Keaslian (*Originality*)

Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang baru, segar, dan tidak biasa. Ide yang dihasilkan mampu membant orang lain dapat berargumen.

d) Elaborasi(*Elaboration*)

Kemampuan mengembangkan dan memperluas ide lebih lanjut menjadi lebih rinci dan detail, Dapat menjelaskan ide dengan jelas dan mudah dipahami, Mampu menghubungkan ide dengan konsep lain untuk menghasilkan solusi yang lebih lengkap.

e) Evaluasi (*Evaluation*)

Kemampuan untuk menilai ide secara kritis dan konstruktif, dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan ide, membandingkan ide dengan ide lain untuk memilih yang terbaik.

- 2) Menurut Wilsom Wilson (Laia et al. 2023) menyatakan ciri atau indikator dari kemampuan berpikir kreatif :
 - a) Kelancaran (*fluency*): Kemampuan untuk membangkitkan sebuah ide sehingga terjadi peningkatan solusi atau hasil karya.
 - b) Fleksibelitas (*flexibility*) : Kemampuan untuk memproduksi atau menghasilkan suatu produk, ide, atau persepsi yang bervariasi terhadap suatu masalah.
 - c) Elaborasi (*elaboration*) : Kemampuan untuk mengembangkan atau menumbuhkan suatu ide atau hasil karya
 - d) Orisinalitas (*originality*) : Kemampuan menciptakan ide-ide maupun hasil karya yang berbeda atau benar-benar baru
 - e) Kompleksitas (*complexity*): Kemampuan memasukkan suatu ide, hasil karya, maupun konsep yang sulit ditinjau dari berbagai aspek
 - f) Keberanian Mengambil Resiko (*Risk-Taking*) : Kemampuan bertekad dalam mencoba sesuatu yang penuh resiko
 - g) Imajinasi (*imagination*) : Kemampuan untuk berkhayal, berimajinasi, menciptakan sesuatu yang baru melalui percobaan sehingga dapat menghasilkan produk yang sederhana
 - h) Rasa Ingin Tahu (*curiosity*): Kemampuan mencari, meneliti, serta mendalami, dan keinginan mengetahui tentang sesuatu lebih jauh.

Berdasarkan dua Indikator berfikir kreatif diatas, peneliti memilih indikator yang pertama yang dikutip oleh Wardani dan Suripah karna dari sumber tersebut sudah jelas mencakup 5 indikator yang mana siswa dapat menganalisis ragam benteng alam didaerahnya dan mampu mendeskripsikan kekayaan budaya indonesia dengan idenya sendiri, ide baru atau keaslian. Nantinya dapat membantu peneliti melakukan uji coba dengan indikator tersebut.

B. Model *Problem Based Learning* (PBL)

1. Pengertian Model

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Berkennaan dengan model pembelajaran, Brucen Joycedan Marsha Weil (Punggeti et al. 2016) mengetengahkan 4(empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: (1)model interaksi sosial;(2) model pengolahan informasi; (3) model personal-humanistik; dan (4) model modifikasi tingkah laku.

Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran. Model adalah suatu rencana, representasi, atau deskripsi yang menjelaskan suatuobjek, sistem, atau konsep. Model sering kali merupakan penyederhanaan atau idealisasi dari kenyataan. Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuanpembelajaran.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Lovisia 2018).

Menurut pendapat (Maesaroh 2022) menyatakan, “Model pembelajaran yaitu kerangka konseptual yang dapat melukiskan prosedur secara sistematis serta menggambarkan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Menurut Arend (R. N. Amalia 2023) berpendapat bahwa, “Istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua, model pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar dikelas atau praktik mengawasi anak-anak”,

Model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan untuk mendesain materi pelajaran untuk memadu proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran juga dijadikan sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk mendesain perencanaan kurikulum di sekolah. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang dapat menggambarkan prosedur dengan sistematis dan teratur dalam mengorganisasikan kegiatan belajar agar dapat mencapai tujuan belajar sesuai dengan kompetensi belajar. (Sarniati 2023) Dari beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan, model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas yang meliputi aspek pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran.

Dari pengertian diatas, peneliti memilih penelitian dari Maesaroh yang mengartikan model pembelajaran adalah suatu kerangka kerja yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran ini dapat bervariasi dalam hal pendekatan, metode, dan aktivitas yang digunakan. Model pembelajaran merupakan alat yang penting bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memilih model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan kelas yang efektif dan efisien.

1. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Lerning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini. *Problem Based Lerning* (PBL) dikembangkan pertama kali oleh Prof. Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam pembelajaran ilmu medis di ilmu Mc Master University Canada. Beberapa definisi tentang *Problem Based Learning* (PBL):

- a. Menurut Duch, *Problem Based Lerning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.
- b. Menurut Arends, *Problem Based Lerning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa.

Berdasarkan pemahaman diatas, dapat disimpulkan bahwa pendapat diatas model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks untuk siswa belajar dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam kehidupan nyata dan membutuhkan pemecahan masalah sehingga proses pembelajaran ini sangat membantu.

2. Langkah-Langkah Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut (Indrayana 2022) menjelaskan urutan sintaks atau Langkah pelaksanaan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut:

- a. Siswa diberi permasalahan oleh guru (atau permasalahan diungkap dari pengalaman siswa)
- b. Siswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil. Siswa melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan.

Mereka dapat melakukannya dengan cara mencari sumber di perpustakaan, database, internet, sumber personal atau melakukan observasi.

- c. Siswa kembali kepada kelompok PBL semula untuk melakukantukar informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasaman dalam menyelesaikan masalah.
- d. Siswa menyajikan solusi yang mereka temukan.
- e. Siswa dibantu oleh guru melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran. Hal ini meliputi sejauhmana pengetahuan yang sudah diperoleh oleh siswa serta bagaiman peran masing-masing siswa dalam kelompok.

Berdasarkan (Anadiroh 2019) menjelaskan uraian sintak Pelaksanaan pembelajaran PBL sebagai berikut :

- a. Mengorientasikan kepada siswa sebuah masalah
- b. Mengorientasikan siswa untuk belajar
- c. Mendukung kelompok investigasi
- d. Mengembangkan dan menyajikan artefak dan memamerkannya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah

Dari pemahaman diatas, penggunaan model pembelajaran tidak serta merta dilakukan tanpa adanya perancangan yang jelas dan terseruktur. Lahkah – langkah model pembelajaran ini lah yang membuat pembelajaran atau membantu pembelajaran berjalan dengan efektif. Seperti halnya siswa dihadapkan masalah dan dia harus menyelesaikannya tentunya dia berfikir yang dimana dengan berfikir ini memunculkan ide – ide baru. dan Selain efektif juga membantu para pendidik dan siswa melakukan pembelajaran berlangsung.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yakni sebagai berikut :

a. Kelebihan model *Problem Based Learning*

- 1) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.
- 2) Pemecahan masalah dapat meningkatkan kemampuan peserta didik serta menemukan pengetahuan baru.
- 3) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- 4) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata

b. Kelemahan model pembelajaran *Problem Based Learning*

- 1) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning*
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak

Pembelajaran berbasis masalah memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain. Kelebihan pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menurut Uden dan Beaumont dalam Suprihatiningrum(2014:57)yaitu:1)Mampumengingatlebihbaikinformasiyang didapat, 2) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, berfikir kritis, dan keterampilan komunikasi, 3) Mengembangkan pengetahuan secara integrasi, 4) Menikmati belajar, 5) Meningkatkan motivasi, 6) Bagus dalam kerja kelompok, 7) Mengembangkan belajar strategi, 8) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Kemendikbud 2013 menyebutkan ada beberapa kelebihan model pembelajaran berbasis masalah/PBL yaitu 1) terjadi pembelajaran bermakna, 2) dalam situasi PBL, siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dalam konteks yang relevan,

dan 3) PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Adapun kelemahan model Problem Based Learning Menurut Sanjaya (2011: 221) sebagai berikut: 1) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba, 2) Keberhasilan model pembelajaran membutuhkan waktu untuk persiapan.

Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari. Namun kelamahan yang terdapat dapat dalam problem based learning dapat diatasi dengan persiapan yang matang oleh guru dan juga motivasi dari guru untuk tidak mudah menyerah.

Dari pemahaman diaas, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran, perangkat pembelajaran atau apapun itu pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Dan kelabihan dan kekurangan ini fungsinya untuk perbaikan dari kesalahan-kesalahan sebelumnya. Jadikanlah sebuah kelebihan dan kekurangan itu sebagai perbaikan atau evaluasi.

C. Pelajaran IPAS

1. Pengertian IPAS

Baru-baru ini diterapkan di sekolah dasar, kurikulum mandiri mengalami perubahan hampir seluruh aspek, termasuk materi pelajaran (Saryanto et al., 2022). Salah satu mata pelajaran yang menjadi sorotan adalah perpaduan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Tanango et al 2023.).

Dalam pelaksanaannya guru diharapkan mampu memadukan kedua mata pelajaran tersebut menjadi satu kesatuan dalam suatu pembelajaran (DN. Afridel 2021). Dalam praktek di lapangan, menggabungkan kedua mata pelajaran tersebut tentu tidak mudah; guru harus berusaha melakukannya membuat siswa memahami konsep keduamata pelajaran secara bersamaan. Selain itu, Guru dituntut untuk mampu mengajarkan kedua mata pelajaran tersebut secara komprehensif dalam waktu yang bersamaan. Oleh karena itu, penggunaan dan penguasaan berbagai strategi pembelajaran merupakan suatu keharusan yang harus dilakukan oleh guru menguasai.

Strategi pembelajaran merupakan suatu rencana tindakan (rangkaian kegiatan) yang juga mencakup penggunaan metode dan memanfaatkan berbagai sumber/kekuatan dalam pembelajaran. Berbeda strategi pembelajaran meliputi langsung, tidak langsung, interaktif, eksperimental, dan mandiri pembelajaran. Strategi pembelajaran juga memuat pendekatan pembelajaran, model, dan metode. Guru telah menggunakan berbagai teknik dalam pelaksanaannya pembelajaran IPA/IPS. Khusus mata pelajaran IPS, pembelajaran IPS juga dapat dilaksanakan dengan pendekatan terpadu dan eksternal, biasa disebut pembelajaran tematik. Sosial mempelajari pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik berdasarkan berbagai keunggulan tematik pembelajaran hendaknya dilaksanakan di sekolah dasar, khususnya di kelas bawah. (Supeno et al. 2022) menggunakan metode saintifik dalam pembelajaran materi IPA.

2. Cerita Tentang Daerahku

Dikutip dari Modul Ajar IPAS Kelas IV (2023) yang disusun Lilik Septiyani, ada tiga poin kompetensi dalam materi Cerita Tentang Daerahku untuk materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), di antaranya sebagai berikut:

Mengisahkan perkembangan daerah berdasarkan sejarah daerah tempat tinggalnya. Melakukan identifikasi serta menunjukkan kekayaan alam yang berada di sekitar tempat tinggal. Menganalisis pengaruh perkembangan daerah

terhadap aspek ekonomi masyarakat di sekitar tempat tinggal. Dalam sejarah, Indonesia telah melewati berbagai masa. Mulai dari zaman purba, masa kerajaan, masa kolonialisme, masa pergerakan nasional, masa perang kemerdekaan, masa setelah kemerdekaan, Orde Lama, Orde Baru, hingga masa setelah reformasi.

Materi IPAS Sejarah Kerajaan Bercorak Hindu-Buddha di Indonesia Masa kerajaan bercorak Hindu dan Buddha di Nusantara setidaknya ditandai mulai abad 4 Masehi. Saat itu, muncul beberapa kerajaan dengan corak Hindu dan/atau Buddha. Berikut ini daftar kerajaan Hindu dan Buddha yang pernah ada dalam sejarah Indonesia beserta peninggalannya:

Kerajaan Kutai

Berdiri pada 400 Masehi dan dikenal sebagai kerajaan tertua di Nusantara, Kerajaan Kutai Martapura berada di Kalimantan Timur, tepatnya terletak di hulu Sungai Mahakam, Muara Kaman (kini termasuk wilayah Kabupaten Kutai Kartanegara). Beberapa raja yang pernah bertakhta di Kutai antara lain Kudungga, Aswawarman, dan Mulawarman. Salah satu peninggalan Kerajaan Kutai adalah Prasasti Tugu Batu yang di dalamnya terdapat huruf Pallawa.

Kerajaan Tidore

Kesultanan Tidore adalah kerajaan Islam yang berpusat di Kota Tidore dan merupakan salah satu kerajaan Islam tertua di Maluku Utara selain Kesultanan Ternate, Kesultanan Jailolo, dan Kesultanan Bacan. Rajapertama Tidore adalah Sahajati yang merupakan saudara Mayshur Malamo, raja pertama Kerajaan Ternate. Berdasarkan berbagai sumber, tidak ada keterangan yang menyebutkan bahwa Sahajati telah memeluk agama Islam.

Raja Tidore yang pertama masuk Islam adalah Ciriliyati dengan gelar Sultan Jamaluddin (1495-1512 M). Sejak saat itu, Kerajaan Tidore pun berubah menjadi kesultanan atau kerajaan bercorak Islam. Beberapa peninggalan sejarah Kesultanan Tidore yang masih tersisa adalah Istana Kadato Kie serta Benteng Torre dan Tahula.

D. Penelitian Relevan

Berikut merupakan tabel dari penelitian yang relevan yang diangkat dari penelitian – penelitian yang ada. Berikut merupakan tabelnya :



Tabel 2. 1Penelitian Relevan

Pengarang	Judul	Tahun	Persamaan	Perbedaan	Kekurangan
Erna Hartanti	Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap kemampuan berfikir Kreatif Siswa kelas V MIN 25 Acehbesarpadamat eriSiklus Air	2023	Persamaan dari penelitian ini yakni dengan menggunakan model Pembelajaran Problem Based lerning dengan berfikirkreatif	Penelitian Erna Hartanti dengan penelitian ini ialah pada sub materi yang digunakan adalah materi siklus air sementara penulis menggunakan materi cerita tentang daerahku.	Perlu mendefinisikan secara jelas apa yang dimaksud dengan "berpikir kreatif" dalam konteks penelitian. Tanpa definisi yang jelas, sulit untuk membandingkan hasil penelitian, instrumen yang digunakan Untuk mengukur kemampuan berpikirkreatif juga perlu dijelaskan secara rinci. Apakah menggunakan tes standar, rubrik penilaian, atau instrumen lainnya
Putri A.	Pengaruh model pembelajaran PBL Berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas sd.	2018	Pada model pembelajaran nya yakni model pembelajaran problem based Learning.	Ialah pada hasil belajar menggunakan media gambar sedangkan sementara penulis menggunakan kemampuan	Penelitian putri A Lebih Terfokus pada peningkatan hasil belajar. Secara umum dengan bantuan media gambar. Ini

				berpikirkreatif	merupakan indikator keberhasilan yang penting, Namun tidak secara spesifik mengukur kemampuan berpikirkreatif siswa. Penelitian peneliti:Lebih spesifik mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Ini memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang bagaimana model PBL Dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa
BelaU.S	Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD	2024	Materinya pada materi IPAS untuk kelas IV SD	Perbedaannya pada pengaruh model pembelajarannya yakni model CTL terhadap kemampuan kritis sedangkan penulis Model PBL pada kemampuan berpikir kreatif	Penelitian masih terbatas. Misalnya, materi yang digunakan, instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif, dan desain penelitian secara keseluruhan.

E. Kerangka Berfikir

Berikut adalah bagan dari penelitian ini:

- Pembelajaran Kurang menggunakan kreatifitas dan kurang berpusat pada siswa.
- Waktu pembelajaran yang terbatas membuat pembelajaran kurang efektif sehingga siswa cenderung pasif.
- Pembelajaran masih menggunakan model konvensional

Pembelajaran Problem Based Learning ini membantu siswa menjadi lebih aktif dan kreatif, karena dalam PBL ini membantu siswa bisa memecahkan masalah yang dihadapi saat pembelajaran.

Pre – test & Pos – Test

Pre – test & Pos – Test

Melalui model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat mempengaruhi kemampuan berfikir kreatif siswa

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir, maka dapat diajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Hipotesis alternatif (Ha) : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 di SDN 55 Gresik, antara peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Lerning* dengan yang tidak.
2. Hipotesis Nihil (Ho) : Tidak ada pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 4 di SDN 55 Gresik.

