

## PENINGKATAN KETERAMPILAN DAN KREATIVITAS PROSES SAINS MELALUI MODEL PBL PADA PEMBELAJARAN IPA

Nirmawati<sup>1</sup>, Muhammad Zaid<sup>2</sup>, Ahmad Budi Sutrisno<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> STKIP Andi Matappa

E-mail: [nirmawatipratiwi565@gmail.com](mailto:nirmawatipratiwi565@gmail.com)

### ARTICLE HISTORY

**Submitted:**  
30-09-2024

**Accepted:**  
20-11-2024

**Published:**  
31-12-2024

**Abstract:** This study was conducted with the main objective of identifying innovative solutions that can improve students' skills and creativity in the science process. The low science process is caused by ineffective student learning activities such as students are only given assignments through notes without being given the opportunity to explore things related to the lesson. The model used in this study is the problem based learning (PBL) model. This study uses the type of classroom action research (PTK). This study was conducted with 24 research subjects who were grade IV students. Data collection used observation instruments and questionnaires. Data analysis used a percentage formula. The results of the study showed that the implementation of the problem based learning (PBL) model in science learning was carried out well. This can be proven by increasing observation results. The increase can be shown by an increase in the average acquisition in each cycle. The average value of student skills in cycle I reached 66.72, the average value in cycle II reached 73.83 so it can be concluded that student skills have increased. While the increase in creativity is shown by an increase in the average acquisition in each cycle. The average value in cycle I reached 76.33, the average value in cycle II reached 79.89, so it can be concluded that student creativity increased in each cycle.

**Keywords:** PBL, skills, creativity.

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama untuk mengidentifikasi solusi inovatif yang dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam proses sains. Rendahnya proses sains tersebut disebabkan kegiatan aktivitas belajar siswa yang kurang efektif seperti siswa hanya diberi tugas melalui catatan tanpa memberikan kesempatan untuk mengeksplor hal-hal yang menyangkut pelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *model problem based learning* (PBL). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan terdapat 24 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas IV. Pengumpulan data menggunakan instrument observasi dan angket. Analisis data menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* (PBL) pada pembelajaran IPA terlaksana dengan baik. Hal ini dapat di buktikan dengan meningkatkan hasil pengamatan. Peningkatan dapat ditunjukkan dengan peningkatan perolehan rata-rata pada setiap siklus. Rata-rata nilai keterampilan siswa pada siklus I mencapai 66,72, rata-rata nilai pada siklus II mencapai 73,83 sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan siswa meningkat. Sedangkan peningkatan kreativitas ditunjukkan dengan peningkatan perolehan rata-rata pada setiap siklus. Rata-rata nilai pada siklus I mencapai 76,33, rata-rata nilai pada siklus II mencapai 79,89, sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa meningkat pada setiap siklus.

**Kata Kunci :** PBL, Keterampilan, Kreativitas

## PENDAHULUAN

Pendidikan ilmu pengetahuan merupakan peran penting dalam pendidikan, peran kreativitas juga menjadi semakin penting. Kreativitas adalah memahami konsep-konsep, mengajukan pertanyaan baru, dan menemukan solusi inovatif untuk masalah yang kompleks (Nurdyansyah et al., 2017). Kreativitas memungkinkan siswa untuk menjelajahi dunia ilmu pengetahuan dengan cara yang unik dan pribadi, memicu rasa ingin tahu yang mendalam, dan mengembangkan pemahaman yang lebih abstrak dan mendalam tentang prinsip-prinsip sains. Lingkungan yang merangsang kreativitas, seperti ruang belajar yang terbuka untuk pertanyaan-pertanyaan eksploratif, eksperimen, dan diskusi bebas, dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran sains (Murdiana et al., 2020). Pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran sains bukan hanya tanggung jawab siswa itu sendiri, tetapi juga tugas guru dan sekolah untuk menciptakan lingkungan dan metode pembelajaran yang mendukung perkembangan kreativitas tersebut.

Keterampilan juga memiliki peran yang sama pentingnya dalam proses sains (Umi, 2015). Dalam konteks pendidikan sains, keterampilan mencakup serangkaian kemampuan yang membantu siswa mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam konteks proses sains dan kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini meliputi kemampuan untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan mengambil keputusan berdasarkan bukti-bukti yang ada. Berkomunikasi adalah keterampilan lain yang penting, karena siswa perlu mampu mengungkapkan ide-ide mereka dengan jelas dan efektif, baik secara lisan maupun tertulis (Fa'idah et al., 2019) keterampilan penting dalam konteks pembelajaran sains, karena kemampuan untuk bekerja dengan orang lain dalam penelitian atau eksperimen dapat memperluas pemahaman siswa dan menghasilkan solusi yang lebih baik (Astuti, 2019) Terakhir, kemampuan untuk mengatasi masalah adalah keterampilan yang krusial dalam konteks sains, karena siswa perlu mampu mengidentifikasi masalah, merumuskan solusi, dan menguji hasil eksperimen mereka.

Penelitian ini berawal dari observasi lapangan yang dilakukan pada bulan Juli 2023 di SDN 18 Tumampua 1. Hasil dari observasi tersebut mengungkapkan adanya kesulitan keterampilan dan kreativitas proses sains yang dihadapi oleh siswa kelas IV masih rendah, hal ini ditunjukkan sikap siswa dalam belajar dan kurang kegiatan aktivitas yang menunjang daya kreativitas bagi siswa. Siswa kurang percaya diri dalam melakukan sesuatu hal yang baru, sehingga membuat siswa tidak percaya diri dalam belajar serta siswa juga tidak percaya diri dalam bertanya ketika mengalami kesulitan. Siswa juga belum mandiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Saat proses pembelajaran berlangsung minat belajar siswa masih kurang, masih banyak siswa yang bermain saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Berdasarkan temuan ini, penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama untuk mengidentifikasi solusi inovatif yang dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam proses sains.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi alternatif pembelajaran, termasuk penerapan metode pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL), yang diharapkan dapat memberikan solusi inovatif dalam memperbaiki tingkat pemahaman siswa dan meningkatkan keterampilan mereka dalam mengamati, mengeksplorasi, serta menganalisis fenomena alam sekitar. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sains di SDN 18 Tumampua 1 dan dapat dijadikan referensi dalam upaya peningkatan keterampilan dan kreativitas proses sains yang lebih efektif dan interaktif diberbagai konteks pendidikan. Penerapan metode pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) menjadi langkah strategis dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sains di SDN 18 Tumampua 1. PBL merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggeser peran siswa dari penerima pasif informasi menjadi pemecah masalah aktif (Murdiana et al., 2020). Dalam PBL, siswa diberikan sebuah masalah nyata atau situasi kompleks yang memerlukan pemecahan mereka kemudian secara mandiri, maupun dalam kelompok, harus merancang strategi pemecahan masalah, mengumpulkan data, dan mencari solusi yang paling tepat. Pendekatan ini tidak hanya memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, tetapi juga merangsang kreativitas mereka karena mereka harus berpikir kritis dan kreatif untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. PBL juga menekankan pengembangan keterampilan siswa. Proses sains siswa. Dalam proses memecahkan masalah, siswa dituntut untuk melakukan analisis mendalam, mengevaluasi berbagai opsi, dan mengambil keputusan berdasarkan bukti-bukti yang ada

(Nurdyansyah et al., 2017). Kemampuan ini merupakan keterampilan yang sangat penting dalam ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari. Melalui PBL, siswa juga diajak untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan mengatasi masalah bersama-sama, yang semuanya adalah keterampilan esensial dalam dunia modern yang semakin kompleks dan terkoneksi. Dengan demikian, penerapan PBL diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas proses sains siswa di SDN 18 Tumampua.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan peneliti yaitu, metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) penelitian yang dilakukan oleh seorang Guru di dalam kelasnya melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai Guru sehingga hasil belajar Siswa tersebut menjadi meningkat. Artinya bahwa pada penelitian ini guru memiliki peran yang penting dari merancang suatu strategi pembelajaran sampai pada menemukan hasil yang maksimal sesuai prosedur yang menjadi patokan dalam proses pembelajaran (Siswanto dkk., 2018). Penelitian tindakan kelas Penelitian yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin merupakan model paling awal. Model ini menjadi acuan pokok dalam berbagai model penelitian Tindakan kelas. memiliki dua siklus setiap siklus memiliki empat tahap yaitu: (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) Observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*) (Lewin(Machali, 2022)). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dimana setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 18 Tumampua 1 yang berjumlah 24 orang terdiri dari 13 laki-laki dan 11 perempuan. Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 18 Tumampua 1 Jl. Dg. Bonto No.8, Tumampua, Kec. Pangkajene, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, Sulawesi Selatan, yang merupakan sekolah dasar yang menjadi tempat penelitian ini berlangsung.

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengukur peningkatan keterampilan dan kreativitas proses sains siswa melalui penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL), untuk mendapatkan data kreativitas siswa digunakan skala penilaian angka adalah pernyataan. Angket dapat di gunakan untuk mengukur kreativitas proses sains analisis dilakukan dengan cara membandingkan keadaan siklus I dengan siklus II. Hasil kreativitas proses sains siswa terhadap analisis dengan langkah-langkah dihitung jumlah skor masing-masing aktivitas dari setiap indikator dan setiap siswa. Untuk menganalisis kreativitas siswa dengan menggunakan model *problem based learning*, maka menggunakan rumus sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kategori Angket Kreativitas Proses Sains Siswa

Interval	Kriteria
80-100	Sangat Kreatif
70-79	Kreatif
60-69	Cukup Kreatif
50-59	Kurang Kreatif
>49	Sangat Kurang Kreatif

Sumber: Alen Putri (2020:65)

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif bertujuan untuk mengukur kreativitas dan keterampilan proses sains siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi dan angket. Indikator keberhasilan ini adalah adanya peningkatan hasil keterampilan dan kreativitas siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus. Peningkatan keterampilan dan kreativitas ini sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu > 75 dengan kriteria cukup dan ketuntasan keterampilan dan kreativitas klasikal mencapai 81%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dengan menerapkan model *problem based learning* dalam materi IPAS tentang daerahku dan kekayaan alam. Pembelajaran diikuti oleh siswa kelas IV SDN 18 Tumampua 1 yang berjumlah 24 siswa. Peneliti sebagai pemberi tindakan dan guru bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model *problem based learning*. sebelum melakukan pembelajaran guru memastikan semua siswa sudah ada

di dalam kelas. Adapun tindakan yang di lakukan yaitu terdiri dari 2 siklus, di mana setiap siklus terbagi atas 2 pertemuan.

Kegiatan inti di laksanakan selama 90 menit terdiri dari beberapa kegiatan meliputi, guru mengkondisikan agar siswa mengikuti proses pembelajaran, mengarahkan siswa untuk membuat kelompok kecil, dan guru menayangkan video terkait tentang kekayaan alam dan daerah tempat tinggalnya disaksikan oleh siswa kemudian guru menyampaikan pertanyaan terkait untuk merangsang diskusi seperti apa yang dapat dipelajari dari sikap atau perilaku yang ditunjukkan dalam video tersebut. setiap kelompok untuk berbagi pendapat mereka tanpa memberikan penilaian atau komentar pada tahap ini, kemudian guru memberikan tanggapan terhadap pendapat setiap kelompok, mengarahkan diskusi ke konsep atau materi. Kegiatan akhir dari pembelajaran dilaksanakan selama 15 menit meliputi, siswa diminta untuk mengumpulkan tugas, guru memberikan penguatan dan refleksi mengenai materi yang telah dipelajari, kemudian guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam penutup. Dari data Keterampilan siswa diperoleh nilai pada Siklus I pertemuan 2. Adapun rinciannya terdapat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Data Keterampilan Siswa Siklus I**

Interval	Kriteria	Jumlah siswa	Presentase
81 – 100	Baik Sekali	3	12,5%
61 – 80	Baik	8	33%
41 – 60	Cukup	4	17%
21 – 40	Kurang	9	37,5%
≤ 21	Kurang Sekali	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Analisis 2024

Berdasarkan hasil data keterampilan tersebut maka di peroleh bahwa keterampilan siswa kelas IV SD Negeri 18 Tumampua 1 pada kategori baik sekali 3 orang (12,5%) , baik 8 orang (33%), cukup 4 orang (17%) , kurang 9 orang (37,8%), kurang sekali 0 orang (0%). Ini berarti keterampilan siswa masih dalam kategori rendah dengan nilai rata-rata 66,72 sehingga perlu di tingkatkan. Selain hasil tes data keterampilan siswa juga diadakan tes kreativitas siswa, Adapun rinciannya terdapat pada tabel 3.

**Tabel 3. Data Kreativitas Proses Sains Siswa Siklus 1**

Interval	Kriteria	Jumlah siswa	Presentase
80 – 100	Sangat kreatif	1	4%
70 – 79	Kreatif	4	17%
60 – 69	Cukup kreatif	8	33%
50 – 59	Kurang kreatif	11	46%
≤ 49	Sangat Kurang kreatif	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Analisis 2024

Berdasarkan hasil data kreativitas tersebut maka di peroleh bahwa kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 18 Tumampua 1 pada kategori sangat kreatif 1 orang (4%) , kreatif 4 orang (17%), cukup kreatif 8 orang (33%) , kurang kreatif 11 orang (46%), sangat kurang kreatif 0 orang (0%). Ini berarti kreativitas siswa masih dalam kategori rendah dengan nilai rata-rata 76,33 sehingga perlu di tingkatkan. Hasil pengamatan terhadap observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* yang diamati langsung oleh guru sebagai observer dan peneliti sebagai pengajar.

**Tabel 4. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus I**

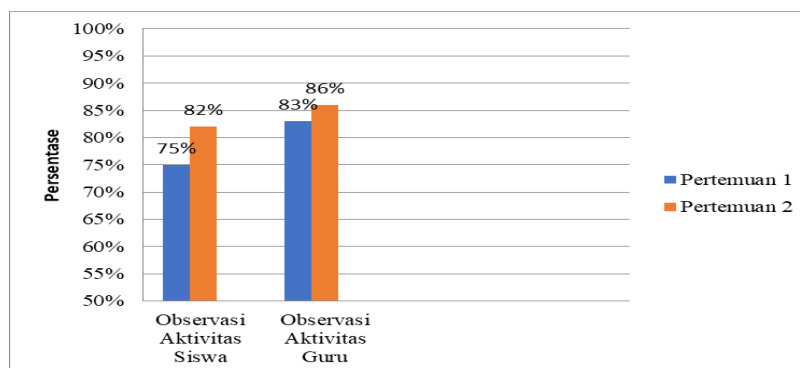
Siklus I	Presentase Skor	Kriteria
Pertemuan I	75%	Baik
Pertemuan II	82%	Baik

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa skor yang diperoleh pada aktivitas siswa dalam pembelajaran pada pertemuan pertama dengan Peresentase skor 75% sedangkan pada pertemuan kedua persentase skor yang diperoleh adalah 82% maka dapat dikatakan memenuhi kriteria baik.

**Tabel 5.** Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Siklus I

Siklus I	Presentase Skor	Kriteria
Pertemuan I	83%	Baik
Pertemuan II	86%	Baik

Pada tabel 5 dapat dilihat aktivitas mengajar guru pada siklus I sudah mencapai kategori sangat baik, namun belum optimal pada belajar siswa, hal ini disebabkan belum terbiasa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* oleh karena itu akan diulang pada siklus II.



**Gambar 1.** Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Guru Siklus I

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan 1 persentase skor yang diperoleh siswa adalah 75% dan pada pertemuan 2 adalah 82% dan masuk pada kriteria baik. Sedangkan observasi aktivitas guru siklus I pada pertemuan 1 yaitu 83% pada pertemuan kedua meningkat menjadi 86% oleh karena itu, adanya peningkatan sangat dibutuhkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II, adapun hasil analisis pada siklus II akan dipaparkan melalui tabel 6 sebagai berikut.

**Tabel 6.** Data Keterampilan Siswa Siklus II

Interval	Kriteria	Jumlah siswa	Presentase
81 – 100	Baik Sekali	8	33%
61 – 80	Baik	12	50%
41 – 60	Cukup	4	17%
21 – 40	Kurang	0	0%
≤ 21	Kurang Sekali	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Analisis 2024

Berdasarkan hasil data keterampilan tersebut maka di peroleh bahwa keterampilan siswa kelas IV SD Negeri 18 Tumampung 1 pada kategori baik sekali 8 orang (33%), baik 12 orang (50%), cukup 4 orang (17%), kurang 0 orang (0%), kurang sekali 0 orang (0%). Ini berarti keterampilan siswa sudah meningkat dengan nilai rata-rata 73,83. Selain hasil tes data keterampilan siswa juga diadakan tes kreativitas siswa, Adapun rinciannya terdapat pada tabel 7.

**Tabel 7.** Data Kreativitas Proses Sains Siswa Siklus II

Interval	Kriteria	Jumlah siswa	Presentase
80 – 100	Sangat kreatif	9	38%
70 – 79	Kreatif	14	58%
60 – 69	Cukup kreatif	1	4%
50 – 59	Kurang kreatif	0	0%
≤ 49	Sangat Kurang kreatif	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Analisis 2024

Berdasarkan hasil data kreativitas tersebut maka diperoleh bahwa kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 18 Tumampung 1 pada kategori sangat kreatif 9 orang (38%), kreatif 14 orang (58%), cukup kreatif 1 orang (4%), kurang kreatif 0 orang (0%), sangat kurang kreatif 0 orang (0%). Ini berarti kreativitas siswa sudah meningkat dengan nilai rata-rata sehingga 79,89.

Hasil pengamatan terhadap observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa masih sama pada siklus II, yaitu pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 8.** Observasi Aktivitas Siswa dalam pembelajaran Siklus II

Siklus II	Presentase Skor	Kriteria
Pertemuan I	91%	Sangat Baik
Pertemuan II	95%	Sangat Baik

Sumber: Hasil Analisis 2024

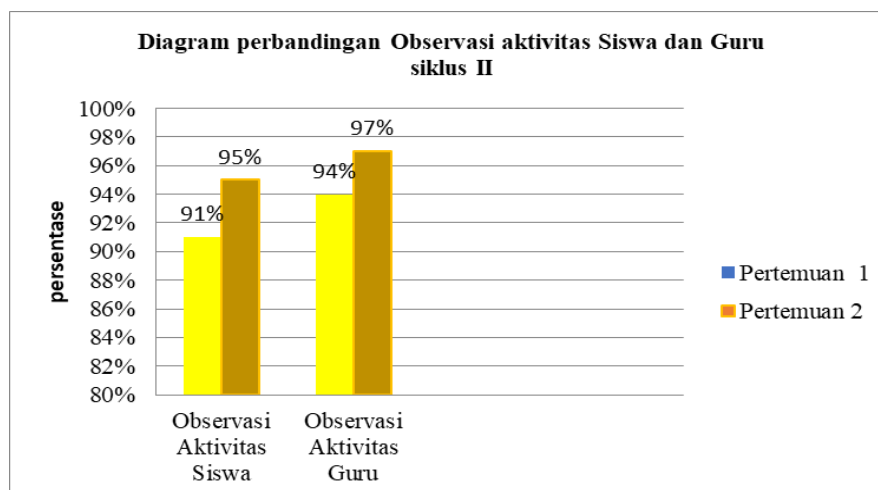
Pada tabel 8 menunjukkan bahwa skor yang diperoleh pada keterlaksanaan pembelajaran siswa pada pertemuan pertama dengan peresentase skor 91% sedangkan pada pertemuan kedua persentase skor yang diperoleh adalah 95% maka dapat dikatakan memenuhi Kategori sangat baik.

**Tabel 9.** Observasi Aktivitas guru dalam pembelajaran Siklus II

Siklus II	Presentase Skor	Kriteria
Pertemuan I	94%	Sangat Baik
Pertemuan II	97%	Sangat Baik

Sumber: Hasil Analisis 2024

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran PBL pada tabel 9 menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama pada siklus II Pertemuan I memperoleh nilai 94% yang berada pada kategori baik sekali sedangkan pertemuan ke II memperoleh nilai 97% yang ada pada kategori yang sangat baik pada siklus II. Hasil tersebut di paparkan kembali pada gambar 2.



**Gambar 2.** Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

Hasil pengamatan dari observer pada kegiatan siklus II ini didapatkan hasil bahwa pembelajaran dalam menggunakan model *problem based learning* sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Siswa cukup aktif memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan.
2. Siswa bersama kelompoknya sudah mampu bekerja sama menyelesaikan soal yang ada pada LKS
3. Siswa menjadi semangat dan tertarik memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan model *problem based learning* sehingga siswa lebih paham terhadap materi yang telah disampaikan.
4. Adanya peningkatan keterampilan dan kreativitas proses sains siswa sehingga telah memenuhi target sehingga tidak perlu melaksanakan siklus selanjutnya.

## B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 18 Tumampua bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan keterampilan dan kreativitas proses sains melalui model PBL (*Problem Based Learning*) pada pembelajaran IPA kelas IV SDN 18 Tumampua I tahun ajaran 2023/2024. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang yang terdiri dari laki-laki 13 orang

dan perempuan 11 orang siswa Selama proses penelitian siswa mengikuti intruksi peneliti dalam pembelajaran siklus I sebanyak tiga kali pertemuan dengan baik. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pembelajaran IPA pada siswa, peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan kenyataan kehidupan sehari-hari sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah melalui berpikir secara mendalam (Nurkhasanah, dkk 2021). Model ini memiliki tujuan utama yakni bukan sekedar menyampaikan pengetahuan kepada siswa namun juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah serta kemampuan siswa itu sendiri yang secara aktif dapat memperoleh pengetahuannya sendiri (Paryanti : 2021).

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, proses pembelajaran masih belum optimal, dikarenakan adanya permasalahan atau kendala yang ditemukan pada saat proses pembelajaran. Siswa terlihat kurang bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk menemukan tugas kelompok yang diberikan guru, terutama dalam hal kegiatan memahami masalah, sehingga proses pembelajaran kemampuan pemecahan masalah pelajaran IPA siswa kurang berjalan lancar. Dalam memahami konsep dasar, merencanakan pemecahan masalah, melaksanakan masalah, serta membuat kesimpulan, ada beberapa siswa yang masih kesulitan dalam menemukan hal tersebut. Selain rendahnya hasil tes kemampuan pemecahan masalah pelajaran IPA siswa, hal yang sama juga ditemukan pada hasil observasi aktivitas siswa. Nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus I, pertemuan pertama dengan presentase skor yaitu 75% dengan kategori baik, pertemuan kedua dengan presentase skor yaitu 82%. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk memperbaiki masalah-masalah yang ada sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak mengalami kesulitan.

Setelah dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran, mulai dari aktivitas penguasaan kelas, mendorong siswa untuk berani bertanya jika ada yang kurang dimengerti, mengupayakan kegiatan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta mampu merekonstruksi pengetahuannya dalam memahami masalah sesuai dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang ditetapkan sebelumnya, dan mengoptimalkan pemahaman materi yang diajarkan kepada siswa, terlihat bahwa siklus II ini terjadi peningkatan yang baik siklus sebelumnya. Baik dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa maupun dari hasil observasi aktivitas siswa. Berdasarkan hasil observasi, hasil tes penilaian keterampilan siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa keterampilan dan kreativitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

Pada siklus II kegiatan siswa semakin baik, siswa sudah mampu mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, siswa sudah mampu mengemukakan pendapat saat sedang berdiskusi, siswa juga sudah mampu membuat kesimpulan sesuai dengan materi yang telah mereka diskusikan, dan siswa juga sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mendengarkan arahan peneliti dalam menggunakan model pembelajaran, serta terjadi interaksi yang terarah antara peneliti dengan siswa, begitupun siswa dengan siswa. Peningkatan keterampilan siswa ditunjukkan dengan peningkatan perolehan rata-rata pada setiap siklus. Rata-rata nilai pada siklus I mencapai 66,72, Rata-rata nilai pada siklus II mencapai 73,83 sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan siswa meningkat. Proses kreatif siswa, proses kreatif adalah suatu perjalanan yang kompleks dan dinamis yang melibatkan berbagai tahapan, kecerdasan, dan faktor eksternal pemahaman proses sains yang lebih baik. Selain itu, kreativitas proses sains siswa pada siklus I mencapai 76,33 dan meningkat pada siklus II menjadi 79,89. Hal ini membuktikan bahwa melalui penggunaan model pembelajaran *problem based learning* mampu meningkatkan keterampilan dan kreativitas proses sains siswa. Berbagai temuan yang ditemui peneliti selama proses pelaksanaan penelitian di lapangan yaitu siswa sangat tertarik dengan kegiatan yang dimana terjadi pelibatan siswa secara langsung, hal ini dikarenakan siswa merasa lebih mudah memahami serta mampu mengeksplor serta melatih sensory siswa. Selain itu, ditemukan juga fakta bahwa terkait kreativitas siswa hanya membutuhkan pembiasaan-pembiasaan dengan menggunakan model atau metode yang melibatkan siswa secara langsung, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti.

Adapun penelitian relevan oleh Nurmasari (2023) “penerapan model *problem based learning* berbantuan media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan IPA kelas IV sekolah dasar” hasil penelitian PTK ini menunjukkan pencapaian kreativitas pada siklus I dengan ketuntasan klasikal 73,39% meningkat pada siklus II yakni 90,25%. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model PBL berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar pada materi transportasi dan cara menghemat energi. Berdasarkan penelitian ini, penelitian memberikan saran sebagai berikut: (1) penelitian penerapan model pembelajaran *problem based learning* ini dapat digunakan pada materi-materi pembelajaran yang lain, (2) penelitian ini perlu ditindak lanjuti dengan menggunakan media inovatif agar siswa lebih termotivasi dan tertarik dengan pembelajaran. Hal ini mampu memperkuat terhadap penelitian tersebut yang juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*

Berdasarkan penjelasan diatas, dalam siklus II terlihat hasil dari pelaksanaan tindakan kelas sudah mencapai indikator keberhasilan yang sebelumnya ditetapkan. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat memberikan dampak positif, karena dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dinilai berhasil menciptakan pembelajaran yang meningkatkan keterampilan dan kreativitas proses sains siswa khususnya pada kelas IV SDN 18 Tumampua I.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Hasil analisis data dalam penelitian mengenai peningkatan Keterampilan dan kreativitas siswa pada Bab 5 Cerita tentang daerahku topik pembelajaran B daerahku dan kekayaan alamnya, materi Daerahku dan kekayaan alam menggunakan model PBL yang dilaksanakan di kelas IV SDN 18 Tumampua. Penerapan model PBL menunjukkan peningkatan keterampilan dan kreativitas siswa. Peningkatan keterampilan siswa ditunjukkan dengan peningkatan perolehan rata-rata pada setiap siklus. Rata-rata nilai keterampilan pada siklus I mencapai 66,72, Rata-rata nilai pada siklus II mencapai 73,83 sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan siswa meningkat. Sedangkan peningkatan kreativitas ditunjukkan dengan peningkatan perolehan rata-rata pada setiap siklus. Rata-rata nilai pada siklus I mencapai 76,33, rata-rata nilai pada siklus II mencapai 79,89, sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa meningkat pada setiap siklus.

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu (1) Bagi Guru, diharapkan pihak guru mengetahui kecenderungan atau kebiasaan siswa. Hal ini untuk mengetahui metode atau model pembelajaran yang tepat untuk menangani masing-masing siswa dengan berbagai perbedaan. Untuk mengetahui kecenderungan atau kebiasaan siswa guru harus sering melakukan komunikasi dengan siswa, (2) Bagi Siswa, bagi siswa yang keterampilan dan kreativitas siswa yang sudah tercapai harus lebih pertahankan atau bahkan di tingkatkan dan hendaknya siswa juga tetap aktif dalam pembelajaran, baik itu dalam pembelajaran IPAS ataupun pembelajaran lainnya dengan model yang berbeda, (3) Bagi peneliti selanjutnya, untuk peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama pada materi yang lain agar dapat lebih memfokuskan pada aktivitas subjek yang diteliti, dan peningkatan pemahaman materi dapat dilakukan dengan cara melakukan perbaikan-perbaikan agar memperoleh hasil yang baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alen Putri, S., (2020). Penerapan Model *Problem Basid Learning* dengan Menggunakan Media Gambar. Universitas Islam Negeri Surabaya. *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Anggun, A., L., I & Maryam (2021). Efektivitas Model Pembelajaran *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN Brengkok I. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 4(6).
- Astuti, T. P. (2019). Model *Problem Based Learning* dengan *Mind Mapping* dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.9>
- Fa'idah, R. N., Koes, S., & Mahanal, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Literasi Sains Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(12), 1704–1709.



- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Murdiana, Jumri, R., & Damara, B. E. P. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 152–160.
- Nurdyansyah, Fahyuni, & Fariyatul, E. (2017). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum*. Nizamia Learning Center.
- Nurkhasanah, dkk., (2021). Penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. 1(2), 149–157.
- Nurmasari, I. (2023). Penerapan Model Problem-based Learning Berbantu Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 7(3).
- Paryanti, P. (2021). *Problem-based learning in mathematics learning in class 6. SHEs: Conference Series*, 4(6), 1202–1208.
- Umi, U. (2015). Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Seworan, Wonorego. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i1.p24-38>