J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Vol. 7, No. 3, Oktober 2026, pp. 1302-1312
e-ISSN 2722-6069
: http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v7i3.24236

PENGARUH MODEL PBL TERHADAP KREATIVITAS PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS VI PADA MATERI "BUMI KITA TERANCAM BAHAYA"

Dzihan Azkiya[1*], Enjang Yusup Ali[2], Nurdinah Hanifah[3]
[1, 2, 3] Universitas Pendidikan Indonesia
Email Koresponden: azkiyadzihan12@upi.edu[1*]

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model, determine the level of students' problem-solving creativity before and after the implementation of PBL, and analyze the effect of PBL implementation on the creativity of sixth-grade students' problem-solving on the material "Our Earth is Threatened with Danger" at Margajaya Public Elementary School. The approach used a quantitative pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 30 students selected through a total sampling technique. Data were collected through open essay tests based on indicators of fluency, flexibility, originality, and elaboration, as well as structured observation sheets. Data analysis was carried out through descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, paired-sample t-test, and N-Gain. The results showed that the implementation of PBL increased from 92.5% to 100% in teacher performance, and from 90% to 100% in student activity. The average creativity score increased from 7.20 in the pretest to 12.63 in the posttest. The paired-sample t-test results showed a significance of 0.000 (<0.05), while the N-Gain value of 0.64 (64.26%) was in the moderate category and was considered quite effective. This study concluded that the PBL model had a significant effect on the creativity of sixth-grade students' problem-solving in social studies learning on the topic "Our Earth is Threatened with Danger" in elementary schools.

Keywords: *Problem-Based Learning, Creative Problem-Solving, Social Studies Learning, Elementary School, 21st Century Skills*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan keterlaksanaan model *Problem-Based Learning* (PBL), mengetahui tingkat kreativitas pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah penerapan PBL, serta menganalisis pengaruh penerapan PBL terhadap kreativitas pemecahan masalah siswa kelas VI pada materi "Bumi Kita Terancam Bahaya" di SD Negeri Margajaya. Pendekatan menggunakan kuantitatif metode pra-eksperimen desain *one-group pretest-posttest.* Sampel berjumlah 30 siswa yang dipilih melalui teknik *total sampling*. Data dikumpulkan melalui tes uraian terbuka berdasarkan indikator *fluency, flexibility, originality*, dan *elaboration*, serta lembar observasi terstruktur. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, *paired-sample t-test*, dan *N-Gain*. Hasil penelitian memperlihatkan keterlaksanaan PBL meningkat dari 92,5% menjadi 100% pada kinerja guru, dan dari 90% menjadi 100% pada aktivitas siswa. Rata-rata skor kreativitas meningkat dari 7,20 pada *pretest* menjadi 12,63 pada *posttest*. Hasil *paired-sample t-test* menunjukkan signifikansi 0,000 (<0,05), sedangkan nilai *N-Gain* sebesar 0,64 (64,26%) berada pada kategori sedang dan dinilai cukup efektif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model PBL berpengaruh signifikan terhadap kreativitas pemecahan masalah siswa kelas VI dalam pembelajaran IPS pada materi "Bumi Kita Terancam Bahaya" di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Problem-Based Learning*, Kreativitas Pemecahan Masalah, IPS, Sekolah Dasar, Keterampilan Abad ke-21

Cara sitasi: Azkiya, D., Ali, E. Y., & Hanifah, N. (2026). Pengaruh Model PBL terhadap Kreativitas Pemecahan Masalah Siswa Kelas VI pada Materi "Bumi Kita Terancam Bahaya". *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)* , *7* (3), 1302-1312.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Article history: Submit 2026-05-10 | Accepted 2026-05-2 | Published 2026-10-30

PENDAHULUAN

Ki Hadjar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan bertujuan membimbing seluruh potensi anak agar memperoleh kesejahteraan dan kebahagiaan secara optimal. Dalam pandangan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong tumbuhnya potensi alami peserta didik, bukan sekadar penyampai informasi. Prinsip ini menegaskan bahwa pendidikan yang bermakna harus berpusat pada siswa dan relevan dengan kehidupannya. Kualitas pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dipengaruhi oleh kompetensi serta kesiapan guru dalam merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang efektif. Perencanaan pembelajaran yang disusun secara terstruktur dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa mampu menghasilkan proses belajar yang lebih bermakna dan efektif (Ali & Juanda, 2025).

Dalam era globalisasi, pendidikan abad ke-21 menuntut siswa memiliki kreativitas pemecahan masalah, seiring dengan semakin kompleksnya tantangan sosial, lingkungan, dan teknologi yang dihadapi generasi muda. Dalam konteks pendidikan dasar, kemampuan ini tidak hanya penting sebagai kecakapan hidup, tetapi juga menjadi bagian yang secara eksplisit diamanatkan dalam kerangka kompetensi 4C, yaitu berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi, yang menjadi rujukan kurikulum nasional maupun internasional (Aeni et al., 2024; Ji & Wong, 2025). Dalam penelitian ini, kreativitas pemecahan masalah didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam menghasilkan berbagai alternatif solusi yang bersifat beragam, unik, dan terperinci terhadap suatu permasalahan yang dihadapi. Definisi ini mengintegrasikan konsep berpikir divergen Guilford (1950, dikutip dalam Wahyuningsih et al., 2024) dengan penerapan indikator Torrance (dikutip dalam Puspita et al., 2025), yang mencakup empat dimensi utama: *fluency* (kelancaran dalam menghasilkan banyak ide), flexibility (keluwesan dalam melihat masalah dari berbagai sudut pandang), *originality* (keaslian atau keunikan gagasan yang dihasilkan), dan *elaboration* (kerincian dalam menjelaskan solusi secara sistematis dan logis). Dalam konteks pembelajaran IPS, kreativitas pemecahan masalah diposisikan sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi yang berkembang melalui keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan permasalahan sosial-lingkungan yang bersifat kontekstual dan terbuka. Dengan demikian, variabel ini bukan sekadar kemampuan berpikir kreatif secara umum, melainkan kemampuan yang terukur secara spesifik melalui instrumen berbasis indikator Torrance dalam situasi pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, khususnya pada materi "Bumi Kita Terancam Bahaya" kelas VI, menyajikan permasalahan lingkungan yang bersifat terbuka, kontekstual, dan multidimensional. Karakteristik tersebut secara teoritis mendukung pengembangan kreativitas pemecahan masalah.

Akan tetapi, kondisi di lapangan masih menunjukkan adanya gap antara potensi materi dan capaian aktual siswa. Sebagian besar siswa masih cenderung menghasilkan solusi konvensional yang seragam, keterlibatan dalam diskusi kelompok belum merata, dan pembelajaran belum dilaksanakan melalui model yang secara sistematis mendorong berpikir divergen. Sejalan dengan temuan Rizal Abdurrozak et al. (2016) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih tergolong rendah, khususnya pada pembelajaran yang masih didominasi oleh model konvensional berbasis ceramah dan *teacher-centered*. Kondisi ini dikonfirmasi oleh data hasil *pretest* yang dilakukan sebelum intervensi, yang menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas VI SD Negeri Margajaya, hanya 9 siswa (30%) yang mencapai kategori Kreatif dengan rentang skor 9-12, sementara 18 siswa (60%) berada pada kategori Cukup Kreatif dengan rentang skor 5-8, dan 3 siswa (10%) masih berada pada kategori Kurang Kreatif dengan rentang skor 1-4, serta belum terdapat siswa yang mencapai kategori Sangat Kreatif (0%). Sehingga, sebanyak 21 siswa (70%) belum memenuhi standar kreativitas minimal yang ditetapkan dalam penelitian ini. Data ini menegaskan bahwa terdapat kesenjangan yang nyata antara potensi awal yang dimiliki siswa dan capaian kreativitas pemecahan masalah yang diharapkan, sehingga dibutuhkan intervensi pembelajaran yang sistematis dan terstruktur.

Berbagai kajian telah membuktikan potensi model *Problem-Based Learning* (PBL) dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Handayani & Koeswanti (2021)

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional. (cc) BY-SA

menggunakan meta-analisis terhadap 20 penelitian, menyimpulkan bahwa PBL secara berkesinambungan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di berbagai jenjang pendidikan. Rizal Abdurrozak et al. (2016) juga membuktikan secara empiris bahwa model PBL lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD dibandingkan model konvensional, dengan rata-rata *gain* kelas PBL sebesar 0,30 lebih unggul dari kelas kontrol sebesar 0,28. Sejalan dengan itu, Ubad Subandi et al. (2023) menemukan adanya peningkatan kreativitas belajar siswa sekolah dasar yang signifikan setelah penerapan PBL. Dalam pembelajaran IPS, Assa et al. (2023) membuktikan bahwa PBL mampu meningkatkan hasil belajar IPS secara signifikan, sementara Armana et al. (2020) mengonfirmasi pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kritis dan kreatif secara bersamaan. Pada tingkat internasional, Ji & Wong (2025) menegaskan bahwa integrasi PBL dalam pembelajaran dasar terbukti menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif yang terukur. Secara teoretis, PBL bekerja melalui mekanisme berpikir divergen. Permasalahan yang tidak memiliki satu jawaban pasti, mendorong siswa mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi, sehingga secara langsung melatih dimensi *fluency, flexibility, originality*, dan *elaboration* sebagai empat indikator kreativitas yang dikonseptualisasikan oleh Guilford (1950) dan dikembangkan oleh Torrance (Puspita et al., 2025).

Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian yang belum dikaji secara memadai. Pertama, kajian mengenai PBL dalam IPS selama ini lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif atau keterampilan berpikir kritis, bukan secara spesifik pada kreativitas pemecahan masalah yang diukur dengan instrumen berbasis empat indikator Guilford-Torrance. Kedua, penelitian yang ada umumnya menggunakan materi sains atau matematika, sedangkan penerapan PBL pada materi IPS bertema permasalahan lingkungan hidup, seperti “Bumi Kita Terancam Bahaya”, masih belum banyak diteliti secara terukur dan sistematis. Ketiga, belum terdapat penelitian yang secara khusus mengkaji fenomena tersebut di SD Negeri Margajaya, yaitu sekolah dengan karakteristik siswa yang menunjukkan potensi awal kreativitas, tetapi belum pernah memperoleh pembelajaran berbasis masalah secara terstruktur. Kesenjangan tersebut menjadikan penelitian mengenai pengaruh PBL terhadap kreativitas pemecahan masalah dalam konteks pembelajaran IPS kelas VI memiliki nilai kebaruan sekaligus kontribusi ilmiah yang jelas.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan tingkat keterlaksanaan model PBL dalam pembelajaran IPS materi “Bumi Kita Terancam Bahaya” di kelas VI SD Negeri Margajaya; (2) mengukur perbedaan kreativitas pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah penerapan model PBL sesuai dengan indikator *fluency, flexibility, originality, dan elaboration*; serta (3) menganalisis besaran pengaruh model PBL terhadap kreativitas pemecahan masalah siswa kelas VI.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis berupa penguatan literatur mengenai efektivitas PBL dalam konteks IPS berbasis masalah lingkungan, serta manfaat praktis sebagai referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang secara sistematis mengembangkan kreativitas pemecahan masalah. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini berpotensi menjadi dasar pengembangan model pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21 di sekolah dasar. Berdasarkan kajian tersebut, hipotesis penelitian ini adalah model PBL berpengaruh signifikan terhadap kreativitas pemecahan masalah siswa kelas VI pada materi "Bumi Kita Terancam Bahaya".

METODE PENELITIAN

Pendekatan menggunakan kuantitatif metode pra-eksperimen desain *one-group pretest-posttest*. Dalam desain ini, satu kelompok subjek diberikan pengukuran tingkat kreativitas sebelum pelaksanaan pembelajaran (*pretest*) dan setelah diterapkan model *Problem-Based Learning* (PBL) melalui *posttest*. Pemilihan desain tersebut didasarkan pada fokus penelitian yang hanya melibatkan

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

satu kelas tanpa kelompok kontrol, dengan tujuan mengetahui pengaruh PBL terhadap kreativitas pemecahan masalah siswa secara langsung (Arikunto, 2010, dikutip dalam Rosmana et al., 2023).

Lokasi dan Waktu Penelitian

SD Negeri Margajaya, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, ditetapkan sebagai lokasi penelitian. Kegiatan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dalam tiga kali pertemuan pembelajaran IPS pada materi "Bumi Kita Terancam Bahaya". Penelitian dilaksanakan saat bulan Ramadhan.

Populasi dan Sampel

Seluruh siswa kelas VI SD Negeri Margajaya menjadi populasi penelitian ini. Sebanyak 30 siswa menjadi sampel penelitian yang ditentukan melalui teknik *total sampling*, sehingga seluruh siswa kelas VI digunakan sebagai sampel penelitian. Penggunaan *total sampling* dilakukan karena jumlah populasi relatif sedikit dan terjangkau, maka dari itu seluruh anggota populasi dapat dilibatkan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif (Salsabillah et al., 2020).

Variabel Penelitian

Dua variabel utama dalam penelitian ini. Variabel bebas (X) berupa model *Problem-Based Learning* (PBL) yang diterapkan melalui lima sintaks, yaitu: (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Variabel terikat (Y) berupa kreativitas pemecahan masalah siswa, yang diukur berdasarkan empat indikator, di antaranya, kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kerincian (*elaboration*).

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Data penelitian diperoleh melalui dua teknik. Pertama, tes uraian terbuka (*open-ended*) yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan posttest untuk mengukur kreativitas pemecahan masalah siswa berdasarkan keempat indikator kreativitas. Tes dinilai menggunakan rubrik penilaian dengan skor maksimal 16. Kedua, lembar observasi terstruktur digunakan untuk mengamati keterlaksanaan model PBL yang mencakup kinerja guru dan aktivitas siswa pada setiap sintaks PBL di setiap pertemuan.

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen tes dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu. Uji validitas dilakukan melalui *expert judgment* guna menilai kesesuaian butir soal dengan indikator kreativitas yang diukur. Pengujian reliabilitas bertujuan memastikan instrumen mampu menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya. Lembar observasi dirancang mengacu pada sintaks model PBL dengan skala penilaian yang terstruktur.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara bertahap dengan *software SPSS for Windows.* Pertama, statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata, nilai terendah, dan nilai tertinggi dari data *pretest* dan *posttest*. Kedua, karena n < 50 maka uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui distribusi data (Dahlan, 2010, dikutip dalam Yustia et al., 2023). Ketiga, uji hipotesis melalui *paired-sample t-test* untuk menguji signifikansi perbandingan antara *pretest* dan *posttest* dengan taraf signifikansi α = 0,05. Keempat, uji *N-Gain* dilakukan untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil kreativitas pemecahan masalah siswa menggunakan rumus:

$$N\text{-}Gain = \frac{Skor\ Post-Test - Skor\ Pre-Test}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pre-Test}$$

Kategori *N-Gain* mengacu pada Hake (1998, yang dikutip dalam Febrinita, 2022), yaitu tinggi (≥ 0,70), sedang (0,30-0,69), dan rendah (< 0,30). Sementara itu, kategorisasi efektivitas mengacu pada Arikunto (1999, dikutip dalam Febrinita, 2022), yaitu sangat efektif (>75%), cukup efektif (56%-75%), kurang efektif (40%-55%), dan tidak efektif (<40%).

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahap prosedur yang berurutan. Pertama, pemberian *pretest* dilaksanakan sebelum perlakuan untuk mengukur kondisi awal kreativitas pemecahan masalah siswa menggunakan instrumen tes uraian terbuka yang telah divalidasi, dengan skor

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

maksimal 16 berdasarkan empat indikator kreativitas. Kedua, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem-Based Learning* (PBL) selama tiga kali pertemuan pada mata pelajaran IPS materi "Bumi Kita Terancam Bahaya". Setiap pertemuan berlangsung selama 2 × 35 menit dan dilaksanakan sesuai dengan modul ajar dan LKPD berbasis masalah yang telah disusun, mencakup lima sintaks PBL: orientasi siswa pada masalah, pengorganisasian siswa untuk belajar, pembimbingan penyelidikan kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Ketiga, observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan PBL pada setiap pertemuan, menggunakan lembar observasi terstruktur untuk mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa pada setiap sintaks PBL dengan skala penilaian 1-4. Keempat, pemberian *posttest* dilakukan setelah seluruh rangkaian pembelajaran dengan model PBL selesai dilaksanakan, menggunakan instrumen yang sama dengan *pretest* untuk mengukur perubahan kreativitas pemecahan masalah siswa setelah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Keterlaksanaan Model *Problem-Based Learning*

Kegiatan belajar model PBL berlangsung dalam tiga pertemuan pada mata pelajaran IPS materi "Bumi Kita Terancam Bahaya" di kelas VI SD Negeri Margajaya. Observasi dilakukan terhadap kinerja guru dan aktivitas siswa menggunakan lembar observasi terstruktur yang mengacu pada lima sintaks PBL. Guru kelas VI berperan sebagai observer di SD Negeri Margajaya. Berikut hasil analisis observasi selama pelaksanaan model PBL mata pelajaran IPS materi “Bumi Kita Terancam Bahaya” di kelas VI:

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Model PBL

Aspek	*P-1*	*P-2*	*P-3*	*Ket*
Kinerja Guru (%)	92,5	95	100	SB
Aktivitas Siswa (%)	90	95	100	SB

Ket: P=Pertemuan; SB=Sangat Baik

Pada Tabel 1, hasil observasi kinerja guru menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, persentase keterlaksanaan kinerja guru mencapai 92,5% (skor 37 dari 40) berkategori sangat baik. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 95% (skor 38), dan pada pertemuan ketiga mencapai 100% (skor 40). Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin mampu memahami dan mengimplementasikan setiap sintaks PBL secara optimal, mulai dari orientasi masalah hingga evaluasi proses pemecahan masalah.

Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yang serupa. Pada pertemuan pertama diperoleh persentase 90% (skor 36), meningkat menjadi 95% (skor 38) pada pertemuan kedua, dan mencapai 100% (skor 40) pada pertemuan ketiga. Siswa menunjukkan keterlibatan yang semakin aktif dalam diskusi kelompok, penyelidikan masalah, penyajian hasil, dan kegiatan evaluasi. Peningkatan ini menggambarkan adanya adaptasi positif siswa terhadap pola pembelajaran PBL yang menuntut partisipasi aktif. Hal ini sejalan dengan pandangan Ismail (2002, dikutip dalam Khakim et al., 2022) bahwa guru sebagai fasilitator berperan mengorganisasi lingkungan belajar agar siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri.

2. Kreativitas Pemecahan Masalah Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model PBL

Kreativitas pemecahan masalah siswa diukur melalui *pretest* dan *posttest* menggunakan tes uraian terbuka. Tabel berikut hasil uji statistik deskriptif yang meliputi nilai rata-rata, nilai terendah, dan tertinggi dari soal *pretest* dan *posttest* siswa kelas VI:

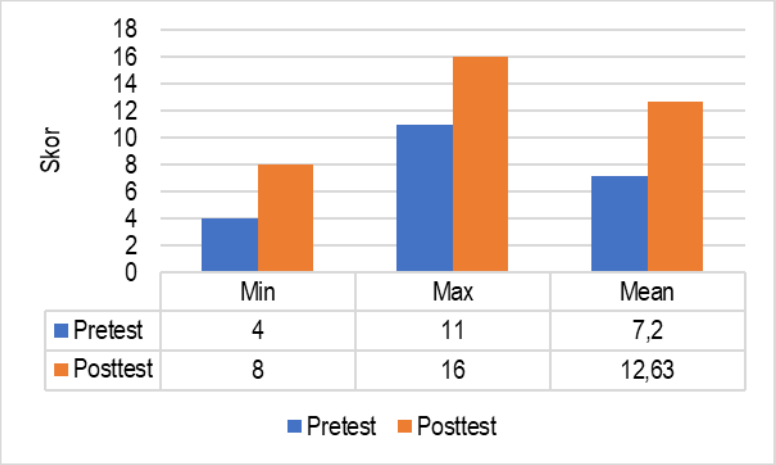
Tabel 2. Statistik Deskriptif Kreativitas Pemecahan Masalah

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Article history: Submit 2026-05-10 | Accepted 2026-05-2 | Published 2026-10-30

Nilai	*N*	*Min*	*Max*	*Mean*
Pretest	30	4	11	7,20
Posttest	30	8	16	12,63

Berikut ini grafik hasil tes kreativitas pemecahan masalah siswa kelas VI:



Grafik 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas VI

Merujuk pada tabel dan grafik yang menggambarkan statistik deskriptif kreativitas siswa, rata-rata skor *pretest* sebesar 7,20 menunjukkan bahwa pada kondisi awal hanya 9 siswa (30%) yang mencapai kategori Kreatif, sementara 21 siswa (70%) belum mencapai kategori Kreatif, dengan rincian 18 siswa (60%) berada pada kategori Cukup Kreatif dan 3 siswa (10%) pada kategori Kurang Kreatif, serta belum terdapat siswa yang memperoleh kategori Sangat Kreatif. Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model PBL, rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 12,63. Perubahan tersebut mengindikasikan peningkatan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide, meninjau masalah dari berbagai sudut pandang, serta menyusun solusi secara lebih rinci dan sistematis.

3. Uji Normalitas

Uji *Shapiro-Wilk* digunakan untuk menguji normalitas data, dipilih karena jumlah sampel penelitian < 50. Berikut merupakan hasil uji normalitas tes kreativitas pemecahan masalah siswa kelas VI:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Nilai	*Statistic*	*Sig.*
Pretest	0.958	0.268
Posttest	0.944	0.115

Menurut Tabel 3, nilai signifikansi yang diperoleh *pretest* sebesar 0,268 (> 0,05) dan *posttest* sebesar 0,115 (> 0,05). Dengan demikian, H_0 diterima, yang berarti kedua data berdistribusi normal dan dapat dianalisis melalui uji parametrik.

4. Hasil Uji Hipotesis (*Paired Sample t-Test*)

Uji *paired-sample t-test* digunakan untuk menganalisis signifikansi perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil analisis antara nilai sebelum dan setelah perlakuan model PBL:

Tabel 4. Uji Hipotesis *Pretest-Posttest*

Paired Sample t-Test Sig. (2 tailed)	*Kriteria*	*Keterangan*

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

0.000	Sig. < 0.05	Terdapat perbedaan rata-rata kreativitas

Ditinjau dari tabel, hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi *(Sig. 2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari α = 0,05 (0,000 < 0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, ditemukan perubahan yang signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest* siswa, yang menunjukkan bahwa penerapan model PBL berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas pemecahan masalah siswa kelas VI. Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan temuan Dwikoranto et al. (2025) serta Safitri et al. (2023) yang mengemukakan bahwa PBL mampu mendorong berkembangnya kreativitas melalui aktivitas pemecahan masalah dan eksplorasi ide.

5. Analisis *N-Gain*

Analisis *N-Gain* dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan kreativitas pemecahan masalah siswa. Berikut merupakan hasil rekapitulasi uji statistik terhadap *Gain* kreativitas pemecahan masalah siswa:

Tabel 5. Hasil Uji *N-Gain* Kreativitas Pemecahan Masalah

Statistics			
		NGain	***NGain_Persen***
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		.6426	64.2557
Median		.6250	62.5000
Std. Deviation		.18340	18.34038
Minimum		.33	33.33
Maximum		1.00	100.00

Pada Tabel 5, diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,64 (64,26%) yang diklasifikasikan dalam kategori sedang menurut Hake (1998, yang dikutip dalam Febrinita, 2022) dan dikategorikan cukup efektif menurut Arikunto (1999, yang dikutip dalam Febrinita, 2022). Nilai *N-Gain* terendah sebesar 0,33 (33,33%) dan tertinggi sebesar 1,00 (100%). Peningkatan pada kategori sedang dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya waktu pelaksanaan penelitian yang bertepatan dengan bulan Ramadhan sehingga konsentrasi dan kondisi fisik siswa tidak selalu optimal, serta keterbatasan waktu pembelajaran yang tersedia. Meskipun demikian, hasil ini membuktikan bahwa model PBL meningkatkan kreativitas pemecahan masalah siswa.

6. Analisis Berdasarkan Indikator Kreativitas

Peningkatan kreativitas siswa berdasarkan keempat indikator menunjukkan hasil yang bervariasi. Pada indikator *fluency* (kelancaran), siswa menunjukkan kemampuan menghasilkan jawaban yang lebih banyak, bervariasi, dan relevan pada *posttest* dibandingkan *pretest*. Pada indikator *flexibility* (keluwesan), siswa mulai mampu melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang, seperti dari perspektif individu, masyarakat, sekolah, maupun pemerintah. Pada indikator *originality* (keaslian), beberapa siswa mulai mengemukakan ide yang lebih unik dan berbeda dari jawaban umum, meskipun tidak semua siswa mencapai tingkat keaslian yang tinggi. Pada indikator *elaboration* (kerincian), siswa menunjukkan peningkatan dalam menjelaskan solusi secara lebih rinci dan sistematis. Jawaban siswa pada *posttest* cenderung lebih terstruktur dan logis dibandingkan *pretest*. Keempat indikator tersebut secara keseluruhan menggambarkan perkembangan proses berpikir kreatif siswa yang difasilitasi melalui pengalaman belajar berbasis masalah dalam model PBL. Data kuantitatif peningkatan skor per indikator disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Rata-rata Skor Per Indikator Kreativitas Pemecahan Masalah Siswa Kelas VI

No	***Indikator***	***Rata-rata Pretest***	***Rata-rata Posttest***	***Peningkatan***
1	Fluency (Kelancaran)	2,37	3,80	+1,43

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

No	*Indikator*	*Rata-rata Pretest*	*Rata-rata Posttest*	*Peningkatan*
2	Flexibility (Keluwesan)	2,20	3,03	+0,83
3	Originality (Keaslian)	0,93	3,27	+2,33
4	Elaboration (Kerincian)	1,77	2,57	+0,80
	Total Rata-rata	7,20	12,63	+5,43

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, terdapat beberapa temuan penting yang perlu dianalisis secara mendalam dan dikaitkan dengan teori serta penelitian sebelumnya.

Pertama, keterlaksanaan model PBL yang mencapai kategori sangat baik pada seluruh pertemuan dengan capaian 100% pada pertemuan ketiga menunjukkan bahwa model PBL dapat diimplementasikan secara optimal di sekolah dasar, meskipun membutuhkan penyesuaian dan peningkatan bertahap. Peningkatan kinerja guru dari 92,5% menjadi 100% mencerminkan proses adaptasi yang positif terhadap sintaks PBL yang menuntut peran fasilitator secara aktif. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa keberhasilan PBL sangat bergantung pada kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis masalah (Khakim et al., 2022), sekaligus menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa dapat terlaksana secara konsisten apabila didukung perangkat pembelajaran yang terstruktur.

Kedua, peningkatan rata-rata skor kreativitas dari 7,20 (*pretest*) menjadi 12,63 (*posttest*) merupakan perubahan yang substantif. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa (70%) belum mencapai standar kreativitas minimal, yang mencerminkan kondisi pembelajaran yang belum secara sistematis mendorong berpikir divergen. Setelah penerapan PBL, sebanyak 96,7% siswa berhasil mencapai kategori Kreatif dan Sangat Kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian masalah kontekstual yang bersifat *ill-structured* dalam PBL mampu merangsang munculnya ide-ide baru. Sejalan dengan temuan Safitri et al. (2023), keterlibatan aktif siswa dalam eksplorasi masalah nyata terbukti mendorong berkembangnya kreativitas secara terukur.

Ketiga, hasil uji *paired-sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05) membuktikan secara statistik bahwa perubahan yang terjadi bukan karena faktor kebetulan, melainkan merupakan dampak yang bermakna dari intervensi PBL. Temuan ini konsisten dengan penelitian Dwikoranto et al. (2025) yang menunjukkan bahwa PBL yang diintegrasikan dengan instrumen penilaian berbasis kreativitas secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini semakin menegaskan bahwa mekanisme PBL, yaitu melalui berpikir divergen, konstruksi pengetahuan, dan interaksi sosial, merupakan stimulus yang efektif bagi perkembangan kreativitas pemecahan masalah.

Keempat, nilai *N-Gain* sebesar 0,64 (64,26%) yang berada pada kategori sedang dan cukup efektif perlu dimaknai secara kontekstual. Meskipun belum mencapai kategori tinggi, capaian ini diperoleh dalam kondisi pembelajaran yang berlangsung saat bulan Ramadhan, ketika kondisi fisik dan konsentrasi siswa tidak selalu optimal. Selain itu, keterbatasan waktu intervensi yang hanya tiga pertemuan juga menjadi faktor pembatas, terutama bagi perkembangan indikator elaborasi yang menuntut latihan lebih intensif. Apabila pembelajaran dilaksanakan dalam kondisi yang lebih optimal dengan durasi yang lebih panjang, peningkatan yang diperoleh berpotensi lebih tinggi.

Kelima, analisis per indikator menunjukkan adanya perbedaan peningkatan. Indikator *originality* mencatat peningkatan tertinggi (+2,33), naik dari rata-rata 0,93 menjadi 3,27. Rendahnya skor *originality* pada kondisi awal mengindikasikan bahwa siswa selama ini terbiasa memberikan solusi yang seragam dan konvensional. Setelah penerapan PBL, siswa mulai berani mengemukakan gagasan yang lebih unik dan kontekstual, seperti gagasan pembuatan bank sampah. Kondisi ini terjadi karena tahap penyelidikan dan pengembangan hasil dalam PBL memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi solusi di luar pola berpikir sehari-hari. Di sisi lain, indikator *elaboration* menunjukkan peningkatan terendah (+0,80), yang mengindikasikan bahwa kemampuan menjelaskan solusi secara rinci dan sistematis merupakan dimensi kreativitas yang memerlukan latihan lebih intensif dan berkelanjutan. Temuan ini memberi arahan yang jelas bagi penelitian dan praktik pembelajaran selanjutnya, yaitu perlunya aktivitas yang secara khusus dirancang untuk

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

melatih elaborasi, misalnya melalui LKPD yang memandu siswa menuliskan langkah-langkah solusi secara detail.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa model PBL efektif diterapkan dalam konteks IPS kelas VI pada materi lingkungan, sebuah konteks yang sebelumnya masih jarang dikaji secara terukur menggunakan instrumen berbasis indikator Guilford-Torrance. Temuan ini sekaligus mengisi kesenjangan penelitian yang diidentifikasi dalam kajian literatur, yaitu belum adanya penelitian yang secara spesifik mengkaji kreativitas pemecahan masalah, bukan sekadar berpikir kreatif secara umum, dalam pembelajaran IPS sekolah dasar berbasis isu lingkungan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian mengenai pengaruh model *Problem-Based Learning* (PBL) terhadap kreativitas pemecahan masalah siswa kelas VI pada materi "Bumi Kita Terancam Bahaya" di SD Negeri Margajaya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan model PBL dalam pembelajaran IPS berlangsung dengan sangat baik. Kinerja guru meningkat dari 92,5% pada pertemuan pertama menjadi 100% pada pertemuan ketiga, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 90% menjadi 100%. Seluruh sintaks PBL dapat terlaksana secara optimal dan mendorong keterlibatan aktif siswa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
2. Kreativitas pemecahan masalah siswa memperoleh perubahan yang signifikan sesudah penerapan model PBL. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 7,20 meningkat menjadi 12,63 pada *posttest*. Sebelum perlakuan, hanya 30% siswa yang mencapai kategori Kreatif dan belum terdapat siswa yang mencapai kategori Sangat Kreatif. Setelah penerapan PBL, kemampuan kreativitas pemecahan masalah siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan.
3. Model PBL berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas pemecahan masalah siswa. Hasil uji *paired-sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), yang menunjukkan adanya perubahan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.
4. *N-Gain* sebesar 0,64 (64,26%) membuktikan bahwa model PBL cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas pemecahan masalah siswa, meskipun belum mencapai kategori tinggi. Faktor waktu pelaksanaan penelitian yang bertepatan dengan bulan Ramadhan diduga memengaruhi capaian peningkatan tersebut.
5. Peningkatan kreativitas terlihat pada keempat indikator, yaitu *fluency, flexibility, originality,* dan *elaboration*, yang menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa secara menyeluruh.

Keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan desain pra-eksperimen tanpa kelompok kontrol sehingga belum dapat sepenuhnya mengontrol variabel luar, jumlah sampel yang terbatas pada satu kelas, dan kondisi fisik siswa yang sedang menjalankan ibadah berpuasa selama penelitian berlangsung. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan menerapkan desain penelitian yang lebih kuat dengan menambahkan kelompok kontrol, memperluas subjek penelitian ke beberapa sekolah, melaksanakan penelitian di luar bulan Ramadhan agar kondisi pembelajaran lebih optimal, serta mengintegrasikan variabel tambahan seperti kemampuan berpikir kritis atau motivasi belajar guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasi.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian ini, dirumuskan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

Bagi guru, disarankan untuk menerapkan model *Problem-Based Learning* secara berkelanjutan dalam pembelajaran IPS, terutama pada materi yang bersifat kontekstual dan terbuka seperti isu lingkungan. Guru perlu merancang aktivitas yang secara khusus melatih kemampuan *elaboration*,

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

misalnya melalui LKPD yang memandu siswa mendeskripsikan langkah-langkah solusi secara rinci, termasuk pihak yang terlibat, manajemen waktu, dan indikator keberhasilan. Selain itu, distribusi partisipasi dalam diskusi kelompok perlu diperhatikan agar pengembangan kreativitas berlangsung merata bagi seluruh siswa, bukan hanya siswa yang dominan.

Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung penerapan model pembelajaran berbasis masalah melalui program pengembangan profesional guru, seperti *In-House Training* (IHT) tentang implementasi PBL. Penyediaan sumber belajar kontekstual yang berbasis isu lingkungan lokal juga perlu diperhatikan guna memperkaya pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas tinggi.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk: (1) menggunakan desain *quasi-experimental* dengan menambahkan kelompok kontrol agar pengaruh model PBL dapat diisolasi secara lebih ketat dari variabel luar; (2) memperluas subjek penelitian ke beberapa sekolah atau kelas agar hasil dapat digeneralisasi secara lebih luas; (3) melaksanakan penelitian di luar bulan Ramadhan atau pada kondisi yang lebih optimal agar keterlibatan siswa dapat diamati secara maksimal; (4) mengintegrasikan variabel lain seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, atau literasi lingkungan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif; serta (5) mengembangkan rubrik penilaian kreativitas yang lebih terstandarisasi per indikator agar pengukuran *fluency, flexibility, originality,* dan *elaboration* dapat dilakukan secara lebih objektif dan konsisten antar penilai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah serta seluruh dewan guru SD Negeri Margajaya, Kabupaten Sumedang, atas izin, dukungan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih saya ucapkan kepada guru kelas VI yang telah berperan sebagai pengamat dalam kegiatan observasi. Penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua siswa kelas VI SD Negeri Margajaya atas partisipasi dan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, penulis menyampaikan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, serta seluruh pihak yang telah memberikan bimbingan, saran, serta masukan dalam proses penelitian dan penulisan artikel ini.

DEKLARASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN GENERATIF DALAM PROSES PENULISAN

Selama proses penulisan manuskrip ini, penulis menggunakan ChatGPT untuk membantu penyempurnaan bahasa dan pemeriksaan tata bahasa. Penulis telah meninjau dan menyunting seluruh konten yang dihasilkan oleh alat tersebut serta bertanggung jawab sepenuhnya atas isi artikel yang diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Hanifah, N., Djuanda, D., Maulana, M., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2024). Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Guru SD Melalui Pelatihan Convert Powerpoint Menjadi Media Pembelajaran Aplikasi Android. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *7*(2), 384–397. https://doi.org/10.35914/tomaega.v7i2.2656

Ali, E. Y., & Juanda, N. A. (2025). The Effect of Lesson Plans on Teaching Quality and Learning Outcomes. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, *4*(1), 25–33. https://doi.org/10.46843/jpm.v4i1.354

Armana, I., Lasmawan, I., & Sriartha, I. (2020). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, *4*(2), 63–71. https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3380

Assa, F., Danny A Masinambow, Deisye Supit, Harol R.Lumapow, & Suzan Jacobus. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, *10*(1), 17–22. https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.6167

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Dwikoranto, Dzulkiflih, Lintangesukmanjaya, R. T., Putra, D. A., & Bergsma, L. N. (2025). Problem-Based Learning Assisted By Cre-Asi (Creative Assessment With Solving Instrument) To Improve Students' Creative Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, *14*(3), 480–495. https://doi.org/10.15294/jpii.v14i3.25606

Febrinita, F. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODUL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KOMPUTASI PADA MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA. *de Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(1), 1–9. https://jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/view/269/61

Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1349–1355. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924

Ji, W., & Wong, G. K. W. (2025). Integrating problem-based learning and computational thinking: cultivating creative thinking in primary education. *Frontiers in Education*, *10*. https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1625105

Khakim, N., Santi, N. M., Assalami, A. B. U., Putri, E., & Fauz, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, *1*(1), 334–341. https://doi.org/https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506

Puspita, L., Abdurrahman, Jalmo, T., Maulina, D., Komarudin, Suherman, & Luthfi, N. F. (2025). Creative Thinking Skills in Science Education: A PRISMA-based Systematic Literature Review. *Online Learning in Educational Research*, *5*(2), 2798–2351. https://doi.org/10.58524/oler.v5i2.822

Rizal Abdurrozak, Asep Kurnia Jayadinata, & Isrok 'atun. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, *1*(1), 871–880. https://doi.org/https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3580

Rosmana, P. S., Iskandar, S., Azzahra, E. K., Wulandari, A., Nurbaiti, N., & Putri, E. E. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis ICT sebagai Pengembangan Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN 1 Nagri Kidul Purwakarta. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *5*(1), 1349–1358. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11482

Safitri, A., Chotimah, H., Hudha, A. M., & Rahardjanto, A. (2023). Application of Problem-Based Learning to Improve Problem Solving Skills and Creative Thinking Skills of Class XI Students. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, *7*(2), 157–170. https://doi.org/10.24036/jep/vol7-iss2/757

Salsabillah, M., Sabandi, A., Gistituati, N., & Kadri, H. Al. (2020). Budaya Organisasi Sekolah Menengah Kejuruan. *JOHEM: Journal Higher Educational Management*, *1*(1), 29–34. https://doi.org/https://doi.org/10.24036/johem.v1i1

Ubad Subandi, Astri Sutisnawati, & Luthfi Hamdani Maula. (2023). PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA. *Jurnal Binagogik*, *10*(2), 166–179. https://doi.org/https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.553

Wahyuningsih, S., Rasmani, U. E. E., Winarji, B., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, Fitrianingtyas, A., & Zuhro, N. S. (2024). Enhancing Early Childhood Teachers' Creativity through the Implementation of the Merdeka Curriculum: An Experimental Study in Surakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, *9*(4), 747–756. https://doi.org/10.14421/jga.2024.94-13

Yustia, D. M., Megasari, D. S., & Wilujeng, B. Y. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA KOMPETENSI PENATAAN SANGGUL TRADISIONAL UKEL TEKUK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 2 JOMBANG. *Jurnal Tata Rias*, *12*(3), 271–278. https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jtr.v12n3.55769

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.