

## Global Journal Education Science and Technology (GJST)

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gist>

Volume 2, Nomor 4 bulan Maret 2025

e-ISSN: 2762-1438

**DOI.10.35458**

---

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V

**Mutmainnah<sup>1</sup>, Latang<sup>2</sup>, Richa Yunita Rasyid<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar/email: [mutmainnahnu2208@gmail.com](mailto:mutmainnahnu2208@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Makassar /email: [Latang1962@gmail.com](mailto:Latang1962@gmail.com)

<sup>3</sup>UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji /email : [richarasyid15@guru.sd.belajar.id](mailto:richarasyid15@guru.sd.belajar.id)

---

### Artikel info

Received: 02-12-2024

Revised: 03-01-2025

Accepted: 04-02-2025

Published, 25-03-2025

### Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui model pembelajaran berbasis masalah. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SD Inpres Bertingkat Labuang Baji II sebanyak 34 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Objek penelitian ini berupa kreativitas siswa. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, tes kreativitas, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V UPT SD Inpres Bertingkat Labuang Baji II. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil tes kreativitas pada siklus pertama, rata-rata skor kreativitas siswa berada pada 62,5, sedangkan pada siklus kedua skor tersebut meningkat menjadi 78,4. Observasi pada siklus pertama, hanya sekitar 60% siswa yang terlibat aktif dalam diskusi kelompok, namun pada siklus kedua partisipasi meningkat menjadi 85%. Demikian pula, kolaborasi antar siswa meningkat dari 55% pada siklus pertama menjadi 80%. Pada siklus kedua tanggapan positif siswa melalui angket sebanyak 90% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertantang dan antusias dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

---

### Keywords:

*Model pembelajaran berbasis masalah, kreativitas siswa*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan kecerdasan bangsa. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju dan kompleks, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah. Kreativitas menjadi salah satu aspek penting yang harus

dikembangkan sejak dini, karena kreativitas memungkinkan siswa untuk menemukan solusi-solusi inovatif dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Jenjang sekolah dasar terkait pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman teoretis kepada siswa, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir mereka secara holistik. Siswa diharapkan mampu berpikir mandiri, kritis, dan kreatif dalam memecahkan masalah. Namun, dalam kenyataannya, pembelajaran di sekolah dasar sering kali masih bersifat konvensional dengan pendekatan yang berpusat pada guru (teacher-centered learning). Metode ini cenderung membatasi ruang siswa untuk berpikir kreatif, karena siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif tanpa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri.

Salah satu model pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning atau PBL). Model ini menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran, di mana mereka dihadapkan pada suatu masalah nyata yang harus diselesaikan melalui berbagai pendekatan dan pengetahuan yang mereka miliki. PBL memberikan kebebasan kepada siswa untuk menggali informasi, berkolaborasi dengan teman sekelas, serta menemukan solusi-solusi kreatif yang sesuai dengan pemahaman mereka (Rasyada, 2023). Dalam model ini, peran guru berubah menjadi fasilitator yang membimbing dan memotivasi siswa dalam proses pemecahan masalah.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah diyakini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Pertama, model ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena siswa merasa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan diberikan tantangan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kedua, PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang kompleks. Ketiga, pembelajaran berbasis masalah membantu siswa mengembangkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi, karena mereka sering kali harus bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan.

Dalam konteks pembelajaran di kelas V sekolah dasar, kreativitas menjadi salah satu kemampuan yang sangat penting untuk dikembangkan. Pada usia ini, siswa sudah mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis, namun mereka juga masih dalam tahap eksplorasi kreatif. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah diharapkan dapat merangsang siswa untuk lebih aktif, inovatif, dan mandiri dalam belajar. Kreativitas yang dihasilkan melalui proses ini tidak hanya terbatas pada aspek akademik, tetapi juga mencakup kemampuan dalam mengatasi masalah kehidupan sehari-hari, seperti menemukan solusi untuk masalah lingkungan, sosial, atau teknologi.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan PBL dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas siswa. Pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, terutama dalam aspek divergen dan inovatif. Hal ini disebabkan karena siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan jawaban dan pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi (Rosiana, 2024). Selain itu, Wardani (2023) juga menemukan bahwa PBL dapat mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang

dipelajari, karena mereka harus menghubungkan pengetahuan teoretis dengan situasi nyata yang dihadapi.

Namun, meskipun Model Pembelajaran Berbasis Masalah memiliki banyak keunggulan, penerapannya di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu kendala utama adalah kurangnya kesiapan guru dalam mengimplementasikan model ini. Guru sering kali merasa kesulitan dalam menyusun skenario masalah yang relevan dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi salah satu faktor penghambat, karena PBL memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Kendala lain yang sering dihadapi adalah rendahnya motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah, terutama jika siswa sudah terbiasa dengan model pembelajaran pasif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa di kelas V UPT SD Inpres Bertingkat Labuang Baji II. Penelitian ini akan menelaah bagaimana PBL dapat mempengaruhi kreativitas siswa, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mendukung maupun menghambat proses pembelajaran berbasis masalah di kelas. Penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi mengenai langkah-langkah yang dapat diambil oleh guru dalam mengoptimalkan penerapan PBL di kelas, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa.

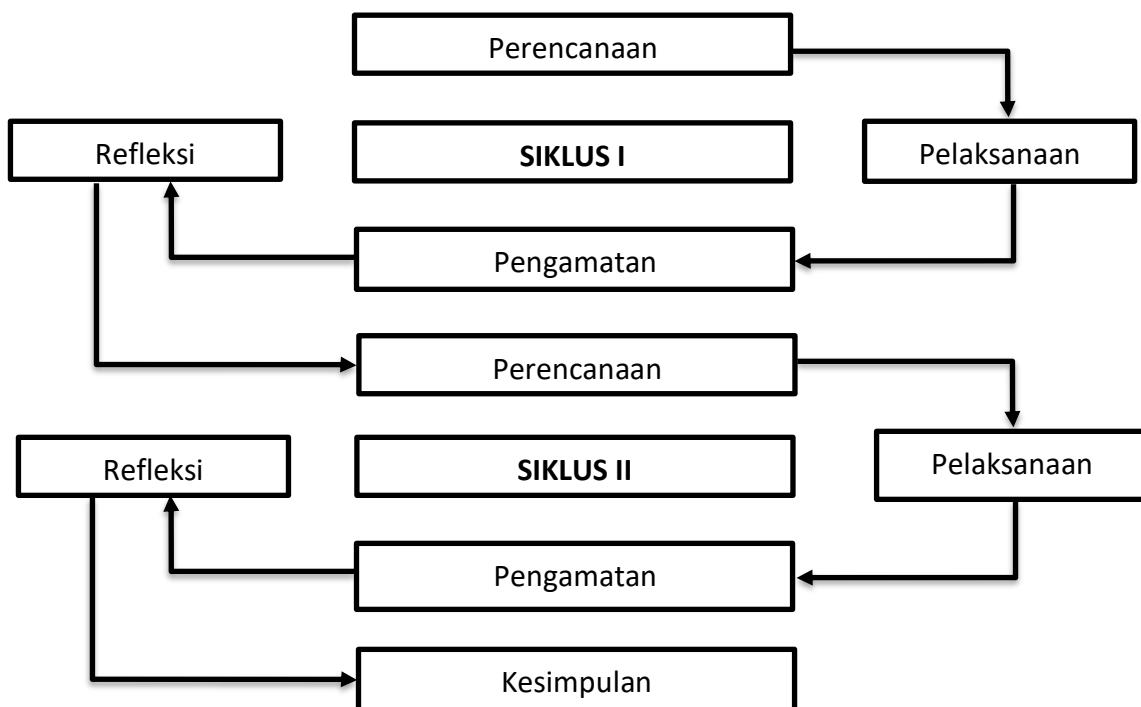
Dengan demikian, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para pendidik tentang pentingnya peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran berbasis masalah, serta memberikan panduan praktis bagi guru dalam merancang dan menerapkan PBL di kelas lainnya.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Darsono dkk, dalam (Hanafiah et al., 2021) mengemukakan bahwa manajemen Penelitian Tindakan Kelas menjelaskan bahwa seorang peneliti bukan sebagai penonton tentang apa yang dilakukan guru terhadap muridnya, tetapi bekerja secara kolaboratif dengan guru mencari solusi terbaik terhadap masalah yang dihadapi. Selain itu dalam penelitian tindakan kelas dimungkinkan peserta didik secara aktif berperan serta dalam melaksanakan tindakan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif artinya melibatkan orang lain dalam proses penelitiannya (Arifudin, 2019). Peneliti berkolaborasi dengan guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, mengobservasi, dan melaksanakan tindakan yang telah dirancang.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SD Inpres Bertingkat Labuang Baji II sebanyak 34 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Objek penelitian ini berupa kreativitas siswa. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, tes kreativitas, angket dan dokumentasi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil

evaluasi pada siklus I masih belum tuntas, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Refleksi siklus I dilakukan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V UPT SD Inpres Bertingkat Labuang Baji II dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah.



Gambar 1. Alur Siklus Penelitian

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas V. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari beberapa kali pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V UPT SD Inpres Bertingkat Labuang Baji II yang berjumlah 34 orang. Berikut adalah hasil penelitian yang diperoleh dari masing-masing siklus.

#### 1. Siklus 1

##### a. Perencanaan

Pada siklus I, peneliti bersama guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis PBL dengan topik yang sesuai dengan kurikulum. Masalah yang diberikan kepada siswa berkaitan dengan topik “Perubahan Lingkungan” di pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Siswa diminta untuk mencari solusi tentang bagaimana mengurangi dampak negatif perubahan lingkungan di sekitar sekolah.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Setiap kelompok siswa, yang terdiri dari 5-6 orang, diminta untuk mengidentifikasi masalah lingkungan yang dihadapi sekolah mereka, seperti sampah atau pencemaran. Siswa kemudian diminta berdiskusi untuk menemukan solusi kreatif. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing siswa dalam mengembangkan ide-ide.

c. Hasil Observasi

Dari hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, didapatkan beberapa temuan sebagai berikut:

- Partisipasi siswa: Pada siklus pertama, sekitar 60% siswa aktif terlibat dalam diskusi kelompok. Siswa terlihat antusias saat diminta mencari solusi, namun beberapa kelompok masih terlihat kebingungan dalam mengidentifikasi masalah.
- Kemampuan berpikir kreatif: Hasil observasi menunjukkan bahwa kreativitas siswa mulai muncul, meskipun sebagian besar ide masih bersifat sederhana. Beberapa siswa hanya mengulang informasi yang telah mereka ketahui tanpa mencoba mengembangkan ide baru.
- Kolaborasi: Kolaborasi antar anggota kelompok belum optimal. Hanya sekitar 55% siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, sedangkan sisanya lebih pasif dan cenderung menunggu instruksi dari teman-teman kelompok.

Sebelum penerapan PBL, tes kreativitas awal diberikan kepada seluruh siswa untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mereka. Rata-rata skor kreativitas siswa pada pretest adalah **62,5** dari skala 100. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan model PBL, tingkat kreativitas siswa berada pada kategori sedang.

d. Refleksi

Hasil refleksi pada akhir siklus I menunjukkan bahwa meskipun siswa menunjukkan antusiasme terhadap pembelajaran berbasis masalah, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami masalah secara mendalam. Kolaborasi antar siswa juga masih perlu ditingkatkan, karena beberapa kelompok belum mampu bekerja sama dengan baik. Selain itu, guru menyadari bahwa petunjuk dan bimbingan yang lebih jelas perlu diberikan agar siswa lebih terarah dalam mengembangkan solusi.

**2. Siklus II**

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan memberikan panduan yang lebih jelas mengenai cara mengidentifikasi masalah dan mengembangkan solusi. Guru juga lebih banyak memberikan contoh-contoh praktis terkait topik yang dibahas, sehingga siswa lebih mudah memahami masalah. Masalah yang diberikan pada siklus II adalah tentang “Pengelolaan Sampah di Sekolah”.

b. Pelaksanaan

Pada siklus II, siswa kembali dibagi ke dalam kelompok yang sama dan diminta untuk mencari solusi kreatif dalam mengelola sampah di sekolah. Guru memberikan waktu lebih lama untuk diskusi kelompok, dan setiap kelompok diminta mempresentasikan solusi yang mereka temukan di depan kelas.

c. Hasil Observasi

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I:

- Partisipasi siswa: Sebanyak 85% siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi dan presentasi kelompok. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan ide-ide mereka.
- Kemampuan berpikir kreatif: Kreativitas siswa meningkat secara signifikan, dengan banyak siswa yang mampu memberikan solusi inovatif dan berbeda dari kelompok lain. Misalnya, ada kelompok yang mengusulkan penggunaan komposter sederhana untuk sampah organik, sementara kelompok lain mengajukan ide tentang kampanye kesadaran lingkungan.
- Kolaborasi: Kolaborasi antar anggota kelompok meningkat hingga 80%. Siswa lebih banyak berdiskusi dan saling berbagi ide, sehingga setiap anggota kelompok terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah.

Setelah penerapan PBL pada siklus II, tes kreativitas akhir (posttest) diberikan untuk mengukur peningkatan kreativitas siswa. Rata-rata skor kreativitas siswa pada posttest meningkat menjadi 78,4 dari skala 100. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah telah berhasil meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa secara signifikan. Guru menyadari bahwa pemberian bimbingan yang lebih terarah pada proses awal pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami masalah dan mengembangkan solusi. Selain itu, alokasi waktu yang lebih panjang untuk diskusi kelompok juga terbukti efektif dalam meningkatkan kolaborasi antar siswa.

### **Hasil Angket**

Angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dengan metode pembelajaran berbasis masalah. Sebanyak 90% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertantang untuk berpikir kreatif dan terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Siswa juga menyatakan bahwa metode ini lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

### **Pembahasan**

1. Peningkatan Kreativitas Siswa

Salah satu hal penting dari penelitian ini adalah peningkatan kreativitas siswa yang diukur melalui tes kreativitas awal (pretest) dan tes kreativitas akhir (posttest). Pada siklus pertama, rata-rata skor kreativitas siswa berada pada 62,5, sedangkan pada siklus kedua skor tersebut meningkat menjadi 78,4. Peningkatan sebesar 15,9 poin ini menunjukkan bahwa penerapan PBL secara efektif mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21. Menurut Guilford (1967), kreativitas mencakup kemampuan berpikir divergen, yang melibatkan kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi dalam menghasilkan ide-ide baru. Model PBL dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir divergen melalui pemberian masalah terbuka yang membutuhkan solusi kreatif.

Dalam penelitian ini, siswa dilibatkan dalam kegiatan pemecahan masalah yang nyata dan relevan dengan kehidupan mereka, seperti pengelolaan sampah di lingkungan sekolah. Pengalaman belajar yang kontekstual ini memotivasi siswa untuk berpikir di luar kebiasaan dan mencari solusi yang inovatif. Beberapa kelompok siswa mampu menghasilkan ide-ide kreatif, seperti penggunaan komposter sederhana untuk sampah organik dan kampanye kesadaran lingkungan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardi et al. (2024), yang menyatakan bahwa PBL dapat merangsang kreativitas siswa karena siswa didorong untuk berpikir kritis dan menghasilkan solusi yang unik terhadap masalah nyata.

## 2. Peningkatan Partisipasi dan Kolaborasi Siswa

Peningkatan partisipasi dan kolaborasi siswa juga menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Pada siklus pertama, hanya sekitar 60% siswa yang terlibat aktif dalam diskusi kelompok, namun pada siklus kedua partisipasi meningkat menjadi 85%. Demikian pula, kolaborasi antar siswa meningkat dari 55% pada siklus pertama menjadi 80% pada siklus kedua.

Partisipasi aktif siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan penerapan PBL. Menurut Wardani (2023), dalam PBL siswa menjadi pusat pembelajaran dan berperan aktif dalam proses mencari informasi, mendiskusikan ide, serta memecahkan masalah. Dalam penelitian ini, peran aktif siswa meningkat seiring dengan adanya bimbingan yang lebih terstruktur pada siklus kedua. Siswa diberikan lebih banyak waktu untuk diskusi kelompok, dan guru memberikan contoh konkret yang membantu siswa lebih mudah memahami masalah yang diberikan.

Kolaborasi antar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus pertama, banyak siswa yang cenderung bekerja secara individu dan kurang berinteraksi dengan teman kelompoknya. Namun, pada siklus kedua, siswa lebih banyak berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja sama untuk menemukan solusi. Hal ini sejalan dengan pendapat , yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kelompok dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa, terutama ketika siswa diberi kesempatan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah yang kompleks (Faslia et al., 2023).

Peningkatan kolaborasi ini juga dipengaruhi oleh struktur tugas yang lebih jelas pada siklus kedua, di mana setiap siswa memiliki peran spesifik dalam kelompok. Pembagian tugas yang terstruktur membantu siswa lebih bertanggung jawab terhadap peran masing-masing, sehingga seluruh anggota kelompok terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah.

## 3. Motivasi dan Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Berbasis Masalah

Hasil angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi belajar dengan model PBL dibandingkan dengan metode

pembelajaran tradisional. Sebanyak 90% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertantang dan antusias dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Temuan ini mendukung teori motivasi belajar konstruktivis, yang menyatakan bahwa siswa lebih termotivasi ketika mereka dihadapkan pada situasi pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka.

PBL menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan baru secara mandiri, dengan dukungan dari guru sebagai fasilitator. Ketika siswa terlibat dalam pemecahan masalah yang relevan, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar karena merasa bahwa proses pembelajaran tersebut memiliki nilai praktis dalam kehidupan nyata (Ansya, 2023). Dalam penelitian ini, siswa merasakan bahwa masalah yang mereka hadapi (misalnya tentang pengelolaan sampah) sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka lebih terdorong untuk berpikir kreatif dan berkolaborasi dalam menemukan solusi.

Persepsi positif siswa terhadap PBL juga dapat dijelaskan oleh teori belajar sosial dari Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar (Agustyaningrum & Pradanti, 2022). Melalui diskusi kelompok, siswa dapat berbagi ide dan mempelajari perspektif baru dari teman-teman mereka, yang pada akhirnya memperkaya pemahaman mereka tentang masalah yang dihadapi.

#### 4. Refleksi Guru dan Implikasi Terhadap Pembelajaran

Sebagai bagian dari refleksi guru, ditemukan bahwa pembelajaran berbasis masalah memerlukan perencanaan yang matang, terutama dalam tahap perencanaan masalah yang akan disajikan kepada siswa. Pada siklus pertama, beberapa kelompok siswa mengalami kesulitan dalam memahami masalah yang diberikan karena petunjuk yang kurang jelas. Hal ini menunjukkan pentingnya peran guru dalam menyusun masalah yang konkret, terukur, dan relevan dengan kondisi siswa. Pada siklus kedua, masalah yang lebih terstruktur dan relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa membuat mereka lebih mudah dalam menyelesaikan tugas.

Implikasi dari temuan ini adalah bahwa penerapan PBL dalam pembelajaran di kelas V UPT SD Inpres Bertingkat Labuang Baji II harus disesuaikan dengan tingkat kognitif dan kemampuan siswa. Guru perlu memberikan bimbingan yang tepat dan memastikan bahwa masalah yang diberikan dapat dipahami oleh siswa dengan jelas. Selain itu, alokasi waktu yang cukup untuk diskusi kelompok juga sangat penting agar siswa dapat mengembangkan ide-ide kreatif mereka secara mendalam.

## PENUTUP

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V UPT SD Inpres Bertingkat Labuang Baji II. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil tes kreativitas pada siklus pertama, rata-rata skor kreativitas siswa berada pada 62,5, sedangkan pada siklus kedua skor tersebut meningkat menjadi 78,4. Observasi pada siklus pertama, hanya sekitar 60% siswa yang terlibat aktif dalam diskusi kelompok, namun pada siklus kedua partisipasi meningkat menjadi 85%. Demikian pula, kolaborasi antar siswa meningkat dari 55% pada siklus pertama menjadi 80%.

Pada siklus kedua tanggapan positif siswa melalui angket sebanyak 90% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertantang dan antusias dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

Penerapan model ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, di mana sebagian besar siswa menyatakan lebih termotivasi dan tertarik dengan model pembelajaran berbasis masalah dibandingkan metode tradisional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N., & Pradanti, P. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Abris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 43–52.
- Arifudin, O. (2019). Manajemen Sistem Penjaminan Mutu Internal (Spmi) sebagai upaya meningkatkan mutu perguruan tinggi. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 3(1), 161–169.
- Faslia, F., Aswat, H., & Aminu, N. (2023). Pelibatan Model Projek Based Learning pada Pembelajaran Ilmi Pengetahuan Sosial (IPS) Menuju Pelajar Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3895–3904.
- Hanafiah, H., Sauri, R. S., Mulyadi, D., & Arifudin, O. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.
- Rasyada, R. (2023). Implementasi Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran Matematika. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 151–162.
- Rosiana, G. (2024). Model Pembelajaran Threaded untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 18(2).
- Sardi, J., Neviyarni, N., Rahmat, D., & Yuliana, D. F. (2024). Problem Based Learning: Strategi Efektif Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa pada Pendidikan Tinggi Vokasi. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 10(1), 8–14.
- Wardani, D. A. W. (2023). Problem based learning: membuka peluang kolaborasi dan pengembangan skill siswa. *Jawa Dwipa*, 4(1), 1–17.