



Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Inggit Puspita Ningrum^{1✉}, Rahmiwati Marsinun²

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: inggitpus21@gmail.com¹, rahmiwati_marsinun@uhamka.ac.id²

Abstrak

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menguji penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 18 Jakarta. Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan desain *one group pre-test post-test*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa Kelas X Akuntansi 1 melalui teknik *sampling* jenuh. Instrumen yang digunakan yaitu skala kemampuan berpikir kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil setelah dilakukan uji t (*paired t test*) diperoleh hasil nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$ pada daerah H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMKN 18 Jakarta.

Kata Kunci: *Problem based learning*, Kemampuan Berpikir Kreatif, Siswa.

Abstract

One way that can be used to improve and develop students' creative thinking skills is to use a problem-based learning model (*Problem Based Learning*). The purpose of this study was to describe and test the application of the *Problem Based Learning* (PBL) learning model to improve students' creative thinking skills. This research was conducted at SMKN 18 Jakarta. The type of research used is *pre-experimental* with *one group pre-test post-test*. The population and sample in this study consisted of all students of Class X Accounting 1 through *sampling saturated*. The instrument used is the creative thinking ability scale. The results showed that the results after the t test (*paired t test*) obtained the results of the Sig value. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ in the area where H_0 rejected and H_{a1} is accepted. Based on the hypothesis test that has been carried out, it can be concluded that the application of the *Problem Based Learning* can improve the creative thinking skills of Class X Accounting 1 students at SMKN 18 Jakarta.

Keywords: *Problem based learning*, Creative Thinking Ability, Students.

Copyright (c) 2022 Inggit Puspita Ningrum, Rahmiwati Marsinun

✉ Corresponding author :

Email : inggitpus21@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3784>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia sedang berusaha untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat menghadapi perubahan di era globalisasi saat ini. Perubahan yang pesat menuntut pendidikan agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas membutuhkan keterampilan abad 21 yang perlu dimiliki oleh siswa. Siswa diharapkan mampu untuk beradaptasi dan menjadi lebih responsif ketika dunia di sekitar mereka terus berubah. Dalam keterampilan abad 21 siswa perlu memiliki pemikiran kreatif untuk menjawab segala permasalahan. Hal ini sependapat dengan (Handayani & Koeswanti, 2021) bahwa Berpikir kreatif siswa dapat diciptakan dengan cara dilatih, dibiasakan untuk bereksplorasi sejak kecil, penemuan dan pemecahan masalah.

Cara berpikir kreatif tersebut dapat dirangsang melalui pembelajaran yang mengandung kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat penting bagi perkembangan mental dan perubahan pola pikir siswa, sehingga diharapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas dapat berhasil. Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran adalah kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Hal ini berguna untuk meningkatkan daya kognitif dan afektif siswa. Dalam pemecahan masalah apabila menerapkan berpikir kreatif, akan menghasilkan banyak ide-ide yang berguna dalam menemukan penyelesaian masalah.

Berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Kriteria penilaian kreatif berkaitan dengan ciri-ciri berpikir kreatif, menurut Munandar (Anggreini & Harjono, 2020) yaitu 1) kelancaran berpikir, kemampuan untuk menghasilkan ide dengan cepat; 2) keluesan berpikir, kemampuan menghasilkan ide/jawaban yang bervariasi; 3) elaborasi, kemampuan untuk menambahkan ide/gagasan dari suatu objek; 4) originalitas kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang unik berasal dari diri sendiri. Jadi kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang dimiliki setiap individu untuk memberikan gagasan-gagasan atau ide-ide yang baru berdasarkan data dan informasi dalam memecahkan masalah.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Model pembelajaran *Problem Based Learning* dihadapkan langsung dengan permasalahan, siswapun akan mencari informasi atau data yang ada untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian siswa akan berpikir kritis dan kreatif supaya permasalahan yang ada dapat terpecahkan. Model *Problem Based Learning* menjadi model pembelajaran yang inovatif dimana kondisi belajar di kelas dapat berjalan aktif dan kreatif sehingga siswa dapat fokus pada pemecahan masalah yang mereka hadapi dengan cara mereka sendiri sesuai dengan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Elizabeth & Sigahitong, 2018) mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMA, yang menggunakan penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Desain*.

Dari beragam materi yang diberikan, seorang pendidik perlu memiliki jiwa kreativitas yang tinggi, sehingga pendidik dalam memberikan layanan informasi dapat menyenangkan. Informasi yang diberikan beragam misalnya informasi pendidikan, informasi masalah sehari-hari, informasi jabatan dan informasi sosial-budaya. Maka akan terciptalah dinamika perkembangan individu yang berpotensi positif. Pelaksanaan layanan informasi, pada pendekatan *Problem Based Learning* ini karena banyak sekali keunggulan yang dapat diperoleh oleh siswa nantinya, seperti: (1) siswa yang belajar memecahkan suatu masalah maka siswa akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan, (2) siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan menumbuhkan inisiatif, (3) siswa dilatih untuk mengembangkan cara-cara menemukan, bertanya, mengungkapkan, dan menjelaskan gagasan serta ide-ide baru. Maka dari pendekatan yang dilakukan tersebut, akan terjadi pembelajaran yang bermakna (Nova et al., 2018).

Pembelajaran *Problem Based Learning* dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena proses model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir divergen dalam memecahkan masalah. Dengan begitu siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan berpikir kreatif yaitu mampu melihat sebuah permasalahan dengan cara yang unik serta inovatif.

Berdasarkan fenomena yang ada, maka penelitian ini sangat penting dilaksanakan karena, kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena begitu banyak topik yang sangat berhubungan dengan permasalahan siswa yang membuat siswa perlu menggunakan dan memanfaatkan kemampuan berpikir kreatif, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan karena dilibatkan secara aktif saat pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menguji penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada dasarnya kemampuan berpikir kreatif terbukti dapat membantu seorang siswa dalam membangun ide-ide yang diketahui melalui berbagai solusi alternatif dalam pemecahannya. Hal ini sependapat dengan (Herminarto Sofyan, Wagiran, Kokom Komariah, 2017) bahwa tujuan utama *Problem Based Learning* bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir dan kemampuan pemecahan masalah sekaligus mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. (A, 2017) menyatakan penelitian kuantitatif adalah apabila data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif atau jenis data lain yang dapat dikuantitatifkan dan diolah dengan menggunakan teknik statistik. Salah satu jenis penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Salah satu jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experiment*. Dalam *pre-experiment* tidak ada kelompok kontrol, walaupun terdapat kelompok kontrol, tidak dilakukan pengendalian terhadap variabel ekstra atau variabel sekunder yang secara signifikan berpengaruh terhadap variabel terikat. *Design* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One group pretest posttest design*. Dalam desain ini dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada subjek. Perbedaan kedua hasil pengukuran tersebut dianggap sebagai efek perlakuan.

Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa Kelas X Akuntansi 1 terdiri dari 36 orang siswa yang dipilih sebagai kelas eksperimen. Dalam penelitian ini memakai teknik *sampling* jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel jenuh disebut juga dengan istilah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Payadnya & I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, 2018).

Instrumen penelitian yang dipakai dalam proses pengambilan data yaitu menggunakan skala kemampuan berpikir kreatif. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah model likert dalam bentuk *Pre-test* dan *Post-test* untuk mendapatkan data awal dengan tujuan untuk mengetahui kondisi siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum skala kemampuan berpikir kreatif digunakan, skala tersebut sudah di uji coba terlebih dahulu dan dilihat validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yaitu skala kemampuan berpikir kreatif terdiri dari 4 ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal dan terperinci. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 19.0 for window yaitu menggunakan uji normalitas untuk melihat data berdistribusi normal, uji homogenitas untuk melihat data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama dan uji $-t$ (*Paired Sample T-Test*) untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa Kelas X Akuntansi 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Hasil Penelitian

a) *Pretest*

Pretest diberikan sebelum pembelajaran, yaitu sebelum diberi perlakuan pada kelas eksperimen. Tujuan diberikan *pretest* adalah untuk mengukur kemampuan awal siswa. *Pretest* dilakukan kepada 36 orang siswa Kelas X Akuntansi 1 dengan cara menyebarkan skala kemampuan berpikir kreatif melalui *google form*. Skala kemampuan berpikir kreatif berjumlah 32 item pernyataan. Setelah diuji skala memiliki validitas dan realibilitas yang tinggi. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 19.0 for window. Berdasarkan hasil data *pretest* yang diperoleh, dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Statistik Hasil Skor *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	36
Nilai Tertinggi	108
Nilai Terendah	63
Nilai Rata-Rata	86,00
Standar Deviasi	9,69
Varians	94,05

Setelah melihat statistik hasil skor *pretest* kemampuan berpikir kreatif, maka selanjutnya data tersebut dikategorisasikan dalam tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi, maka akan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Kategorisasi Skor *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

No.	Interval Kelas	Kategori	Frekuensi	%
1.	63 - 78	Rendah	6	16,7%
2.	79 - 94	Sedang	24	66,7%
3.	95-110	Tinggi	6	16,7%
Jumlah			36	100%

Dapat dilihat hasil kategorisasi skor *pretest* kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan pada rentang nilai 63-78 terdapat (6) siswa yang memperoleh nilai kategori rendah dengan persentase 16,7%, pada rentang nilai 79-94 terdapat (24) siswa yang memperoleh nilai kategori sedang dengan persentase 66,7%, pada rentang nilai 95-110 terdapat (6) siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi dengan persentase 16,7%.

b) *Posttest*

Posttest diberikan sesudah pembelajaran, yaitu sesudah diberi perlakuan pada kelas eksperimen. Tujuan diberikan *post-test* adalah untuk mengukur kemampuan akhir siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Setelah selesai pembelajarannya, selanjutnya diberikan *posttest* di akhir pembelajaran dengan maksud untuk mengetahui perkembangan siswa (sebagai evaluasi) setelah adanya perlakuan dengan menggunakan skala kemampuan berpikir kreatif siswa. Setelah mendapatkan hasil skor *posttest* kemampuan berpikir kreatif, data tersebut kemudian dianalisis dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 19.0 for window. Berdasarkan hasil data *posttest* yang diperoleh, dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. Statistik Hasil Skor Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	36
Nilai Tertinggi	113
Nilai Terendah	79
Nilai Rata-Rata	97,94
Standar Deviasi	8,56
Varians	73,36

Setelah dilakukan analisis statistik, selanjutnya hasil skor *posttest* kemampuan berpikir kreatif dikategorisasikan dalam tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi, maka akan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Kategorisasi Skor Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

No.	Interval Kelas	Kategorisasi	Frekuensi	%
1.	79 - 90	Rendah	8	22,2%
2.	91 - 102	Sedang	16	44,4%
3.	103 - 114	Tinggi	12	33,3%
Jumlah			36	100%

Dapat dilihat hasil kategorisasi skor *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan pada rentang nilai 79-90 terdapat (8) siswa yang memperoleh nilai kategori rendah dengan persentase 22,2%, pada rentang nilai 91-102 terdapat (16) siswa yang memperoleh nilai kategori sedang dengan persentase 44,4%, pada rentang nilai 102-114 terdapat (12) siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi dengan persentase 33,3%. Setelah hasil *posttest* dikategorisasikan selanjutnya hasil skor *posttest* dibagi menjadi 4 bagian sesuai dengan ciri kemampuan berpikir kreatif siswa untuk melihat indikator mana yang lebih tinggi. Hasil tabulasi nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa tiap-tiap indikator dalam bentuk diagram sebagai berikut.

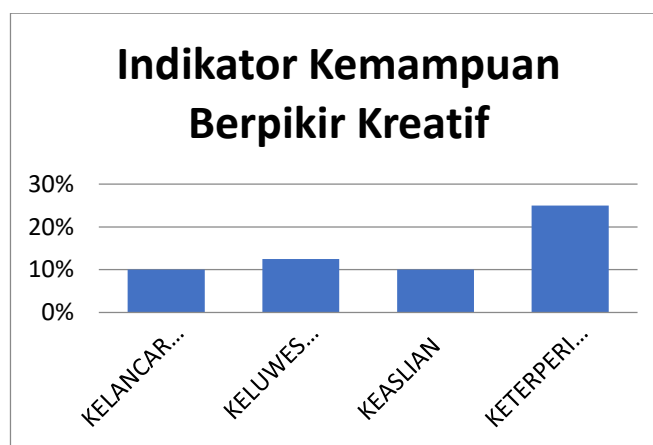


Diagram. Persentase Nilai Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tiap Indikator

Dari diagram tersebut dapat diketahui bahwa pada indikator berpikir lancar, persentase nilai rata-rata siswa diperoleh sebesar 10%, pada indikator berpikir luwes persentase nilai rata-rata siswa diperoleh

sebesar 12,5%, pada indikator berpikir orisinil persentase nilai rata-rata siswa diperoleh sebesar 10%, dan pada indikator memperinci persentase nilai rata-rata siswa diperoleh sebesar 25%.

c) Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji statistik *Shapiro Wilk* dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 19.0 for window. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu: jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka sebaran skor data tidak berdistribusi normal, namun jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka sebaran skor data berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas pada kelas eksperimen dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* diketahui nilai Sig. untuk skor *Pretest* sebesar 0,744 dan skor *Posttest* sebesar 0,525. Nilai Sig. tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data nilai *Pre-test* dan *Post-test* berdistribusi normal.

d) Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji *bartlet* dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 19.0 for window. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu: jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka sebaran skor data tidak berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (tidak *homogen*), namun jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka sebaran skor data berdistri berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (*homogen*). Hasil pengujian homogenitas pada kelas eksperimen diketahui nilai Sig. Dari skor *pre-test* dan skor *post-test* sebesar 0,833. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data skor *pre-test* dan *post-test* berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (*homogen*).

e) Uji-t (*Paired sample t-test*)

Penelitian ini menggunakan *paired t test* dengan menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 19.0 for window. Dalam pedoman pengambilan keputusan dalam *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) maka, jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, namun jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan hasil uji-t (*Paired Samples Test*), diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

2) Pembahasan

Sebelum skala kemampuan berpikir kreatif digunakan, skala tersebut di uji coba terlebih dahulu dengan jumlah awal 55 item dengan pernyataan positif dan negatif, setelah dilakukan uji coba diperoleh hasil dari data uji coba yaitu 32 item. Skala yang valid dengan tingkat reliabilitas sebesar 0,847. Setelah melakukan validitas dan reliabilitas selanjutnya memberikan perlakuan sebanyak 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama, peneliti melakukan pendekatan terlebih dahulu dan memberikan *pretest*. Hasil dari skor *pretest* diperoleh sebanyak 36 siswa yang mengisi *pretest* dengan nilai terendah sebesar 63 dan nilai tertinggi sebesar 108, nilai rata-rata sebesar 86,00, standar deviasi sebesar 9,69, dan varians sebesar 94,05. Setelah melakukan kategorisasi dari hasil skor *pretest* diperoleh pada rentang nilai 63-78 terdapat (6) siswa yang memperoleh nilai kategori rendah dengan persentase 16,7%, pada rentang nilai 79-94 terdapat (24) siswa yang memperoleh nilai kategori sedang dengan persentase 66,7%, pada rentang nilai 95-110 terdapat (6) siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi dengan persentase 16,7%. Setelah mengetahui hasil keseluruhan dari *pretest* langkah selanjutnya yaitu memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa Kelas X Akuntansi 1 dengan menggunakan materi *bullying*. Diungkap oleh (Herminarto Sofyan, Wagiran, Kokom Komariah, 2017) Pembelajaran berbasis masalah/*Problem Based Learning* adalah konsep pembelajaran yang membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang dimulai dengan masalah yang penting dan relevan bagi peserta didik, dan memungkinkan peserta didik memperoleh

pengalaman belajar yang lebih realistik (nyata). Pembelajaran berbasis masalah dimulai dengan melakukan kerja kelompok antar peserta didik, peserta didik menyelidiki sendiri, menemukan permasalahan, kemudian menyelesaikan masalahnya di bawah petunjuk guru. Pembelajaran berbasis masalah menyarankan kepada peserta didik untuk mencari atau menentukan sumber-sumber pengetahuan yang relevan. Setelah memberikan perlakuan maka dilanjutkan dengan memberikan materi dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Materi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu *bullying*. Setelah memberikan materi dilanjutkan dengan pembagian kelompok. Di minggu ketiga, dilanjutkan dengan melakukan diskusi kelompok dan tanya jawab. Di minggu keempat, melakukan evaluasi kembali terkait materi *bullying* dan memberikan *posttest* pada siswa Kelas X Akuntansi 1 untuk melihat perbedaan hasil antara sebelum dilakukan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan.

Hasil skor *posttest* diperoleh sebanyak 36 siswa yang mengisi *posttest* dengan nilai terendah sebesar 79 dan nilai tertinggi sebesar 113, nilai rata-rata sebesar 97,94, standar deviasi sebesar 8,56 dan varians sebesar 73,36. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai tertinggi dari 108 menjadi 113 dan nilai rata-rata dari 86,00 menjadi 97,94. Dalam hasil skor *posttest* diperoleh pada rentang nilai 79-90 terdapat (8) siswa yang memperoleh nilai kategori rendah dengan persentase 22,2%, pada rentang nilai 91-102 terdapat (16) siswa yang memperoleh nilai kategori sedang dengan persentase 44,4%, pada rentang nilai 102-114 terdapat (12) siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi dengan persentase 33,3%. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dilihat pada kategori tinggi kemampuan berpikir kreatif pada siswa mengalami peningkatan sebesar 16,6% atau sebanyak 6 orang siswa yang mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Ahmad, 2016) bahwa berpikir kreatif adalah sebuah proses menjadi sensitif atau sadar terhadap masalah-masalah, kekurangan dan celah-celah di dalam pengetahuan yang untuknya tidak ada solusi yang dipelajari, membawa serta informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal, mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi unsur-unsur yang hilang, mencari solusi-solusi, menduga, menciptakan alternatif-alternatif untuk menyelesaikan masalah, menyempurnakan dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya. Adapun siswa sebanyak 2 orang siswa yang mengalami peningkatan pada kategori rendah, hal ini disebabkan karena kurangnya konsentrasi siswa saat pembelajaran berlangsung dan tidak sungguh-sungguh dalam membaca pernyataan di dalam *posttest*.

Setelah melihat hasil dari skor *pretest* dan skor *posttest* dapat dilihat bahwa setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat terutama dalam indikator atau ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu memperinci sebesar 25%. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Munandar (Saufi & Riadi, 2017) ciri-ciri keterampilan memerinci, yaitu: mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk; menambahkan atau memerinci secara detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Keterampilan ini ditunjukkan oleh perilaku siswa, seperti: mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci; mencoba atau menguji secara detail untuk melihat arah yang akan ditempuh; mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong dan sederhana.

Selanjutnya dilihat dari analisis pada data *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa data *pretest* dan data *posttest* berdistribusi normal dan berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Hasil dari uji hipotesis yang menggunakan uji-t (*Paired Sample t-test*), data dari *pre-test* dan *post-test* diperoleh hasil nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka pada daerah H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara skor *pre-test* kemampuan berpikir kreatif sebelum diberikan perlakuan dengan skor *post-test* kemampuan berpikir kreatif sesudah diberikan perlakuan yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Berdasarkan pembahasan diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa akuntansi di SMKN 18 Jakarta. Sesuai dengan pendapat Herminarto Sofyan dkk (2017:61) bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar cara berpikir dan keterampilan dalam memecahkan masalah, dan untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Hasil penelitian yang sudah dijelaskan sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Oktaningtyas & Wasis, 2018) bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Setelah melihat penelitian terdahulu dan yang sudah dilakukan, maka penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa akuntansi di SMKN 18 Jakarta.

Keterbatasan dalam penelitian yaitu pada peneliti ini hanya menggunakan perspektif dari teori tertentu yang menjelaskan tentang antar variabel, namun sebenarnya masih banyak teori lain yang memiliki pandangan lain mengenai variabel yang diteliti. Penelitian memiliki keterbatasan waktu dan hanya membuktikan kondisi yang terjadi pada waktu penelitian. Penelitian memiliki makna dalam bidang keilmuan yaitu para pendidik perlu memperdalam keilmuan tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* dan perlu adanya pelatihan sebelum pelaksanaan untuk pembelajaran dilakukan, sehingga pendidik dapat menguasai setiap proses dan tujuan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* itu sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data terhadap hipotesis penelitian dan pembahasan ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa akuntansi di SMKN 18 Jakarta. Terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dengan skor *posttest* pada siswa yang memperoleh perlakuan. Terdapat peningkatan signifikan terhadap penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Skor kemampuan berpikir kreatif pada *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan nilai 86.00 dan skor kemampuan berpikir kreatif pada *posttest* sesudah diberikan perlakuan dengan nilai 97.94. Skor *pretest* dengan skor *posttest* terdapat nilai rata-rata sebesar 11.944.

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dilihat pada kategori tinggi kemampuan berpikir kreatif pada siswa mengalami peningkatan sebesar 16,6% atau sebanyak 6 orang siswa yang mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Indikator yang paling tinggi diperoleh pada ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu memperinci dengan persentase sebesar 25%. Hasil dari uji hipotesis pada penelitian ini adalah nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka pada daerah H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara skor *pre-test* kemampuan berpikir kreatif sebelum diberikan perlakuan dengan skor *post-test* kemampuan berpikir kreatif sesudah diberikan perlakuan yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penulisan artikel ini banyak mengalami kendala. Namun berkat berkah dari Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak sehingga kendala-kendala yang dihadapi oleh peneliti dapat diatasi. Pada kesempatan peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, semangat dan dukungan dalam penulisan ini, terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa tulus, membantu peneliti dalam bentuk kasih sayang, semangat, perhatian dan dukungan yang tidak henti-hentinyamengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan artikel ini.
2. Dr. Rahmiwati Marsinun, M.Si. Kons, Dosen Pembimbing yang telah mendoakan, memberi semangat, nasihat, arahan, dorongan serta meluangkan waktu untuk melakukan bimbingan, sehingga pembuatan artikel ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.
3. Kaprodi, Sekprodi dan Seluruh Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah sabar membimbing serta memberikan ilmu dan wawasan yang sangat bermanfaat selama perkuliahan.
4. Siswa X Akuntansi Tahun ajaran 2021/2022 di SMKN 18 Jakarta, yang telah bersedia mengisi skala kemampuan berpikir kreatif serta bersedia menjadi sampel pada penelitian ini.
5. Kepala Sekolah, Guru BK, Wali Kelas X Akuntansi 1, dan Tata Usaha di SMKN 18 Jakarta, yang telah membantu serta memberikan dukungan dan saran/masukan selama peneliti melakukan penelitian di SMKN 18 Jakarta.
6. Sahabat-sahabat yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan, motivasi, semangat serta doa.
7. Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook, yang telah menjadi *support system* terbaik dan menemani selama pembuatan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A, M. Y. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan* (4th ed.). Kencana.
- Agung, Widhi Kurniawan, Zahra, P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Pandiva Buku.
- Ahmad, S. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (4th ed.). Prenada.
- Anggreini, G., & Harjono, N. (2020). Komparasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Teams Game Tournament* ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 985–994. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.486>
- Elizabeth, A., & Sigahitong, M. M. (2018). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 6(2), 66. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v6i2.1044>
- Erpianah, I., & Hidayat, A. (2017). Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kratif Siswa Pada Materi Interaksi Makhhluk Hidup Dan Lingkungan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–8.
- E.T, R. (n.d.). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya* (1st ed.). IKIP Semarang Press.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Herminarto Sofyan, Wagiran, Kokom Komariah, E. T. (2017). *Problem Based Learning Dalam Kurikulum 2013* (1st ed.). UNY Press.
- Nova, L. M., Firman, F., & Sukmawati, I. (2018). Efektivitas Layanan Informasi Dengan Pendekatan *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kebiasaan Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 01(01), 1–10.
- Oktaningtyas, O. D., & Wasis. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Tugas Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 07(02), 211–215.
- Payadnya, I. P. A. A., & I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS* (1st ed.). Deepublish.

- 8214 *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa – Inggit Puspita Ningrum, Rahmiwati Marsinun*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3784>
- Perdana, T. I., & Sugara, H. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMK Negeri 1 Kedawung dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 4(2), 102–107.
- Rahmiwati, M. (2015). *Keefektifan Konseling Rational Emotive Behavior (REB) Untuk Mengurangi Kecemasan Menghadapi Ujian Siswa Di SMPN 150 JAKARTA*. Disertasi.
- Roslenny, M. (2013). *Psikologi Eksperimen* (Cetakan 1). CV Pustaka Setia.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Saufi, M., & Riadi, A. (2017). Mengembangkan berpikir kreatif siswa melalui efektivitas pembelajaran Matematika menggunakan peta konsep. *Lentera: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 51–61. <https://doi.org/10.33654/jpl.v12i1.404>
- Simbolon, P., & Siregar, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Biologi Di Kelas X *Jurnal Edugenesi*, 02(April), 936–950. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/BIOESA/article/view/1452>
- Trian, P. (2020). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*. Guepedia.
- Trisnawati, W. W., & Sari, A. K. (2019). Integrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Modul *Sociolinguistics: Keterampilan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity)*. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455–466. <https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.179>
- Utami, M. (1985). *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Gramedia.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan Dengan Tema “Isu-Isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21, Desember*, 1–17.