

**HUBUNGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
DENGAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH SISWA KELAS X SMA
TELADAN WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR
TAHUN AJARAN 2017/2018**

(Skripsi)

Oleh

INDRA TEJA LESMANA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

HUBUNGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH SISWA KELAS X SMA TELADAN WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR TAHUN AJARAN 2017/2018

Oleh

Indra Teja Lesmana

Pembangunan merupakan suatu proses perubahan yang berlangsung secara sadar, terencana dan berkelanjutan dengan sasaran utamanya adalah untuk meningkatkan kesejahteraan hidup manusia atau masyarakat suatu bangsa. Ilmu pengetahuan dari masa ke masa mengalami perkembangan yang pesat. Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya memberi kontribusi yang baik dalam dunia pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar mengajar disekolah. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif Sejarah siswa Kelas X SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur yang disebabkan oleh pembelajaran yang membosankan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa Kelas X SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur menggunakan model *Problem Based Learning*.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif. Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas X SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur. Penelitian dilaksanakan dalam 6 pertemuan. Data penelitian ini diperoleh dari hasil *posttest* yang dilakukan sebanyak 3 kali *posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa, hal ini diperkuat dengan adanya peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa terlihat dari hasil *posttest* yang diberikan sebanyak 3 kali *posttest*, persentase skor siswa yang lulus pada *posttest* 1 adalah sebesar 60%, pada *posttest* 2 persentase naik mencapai 10% menjadi 70% dan pada *posttest* ke 3 persentase naik mencapai 17% menjadi 87%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif. Hal ini berarti adanya hubungan positif antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan kemampuan berfikir kreatif pada Mata Pelajaran Sejarah siswa Kelas X SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur.

Kata kunci: Berfikir Kreatif, Hubungan, Model *Problem Based Learning*

**HUBUNGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
DENGAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH SISWA KELAS X SMA
TELADAN WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Oleh

INDRA TEJA LESMANA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING DENGAN
KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH SISWA
KELAS X SMA TELADAN WAY JEPARA
LAMPUNG TIMUR TAHUN AJARAN
2017/2018.**

Nama Mahasiswa : **Indra Teja Lesmana**
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213033040
Jurusan : Pendidikan IPS
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

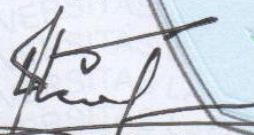


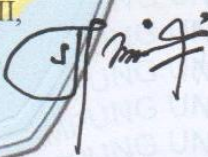
1. MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

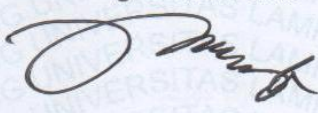

Drs. Syaiful. M, M.Si
NIP. 19610703 198503 1 004


Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum
NIP. 19700913 200812 2 002

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah


Drs. Zulkarnain, M. Si
NIP. 19600111 198703 1 001


Drs. Syaiful. M, M.Si
NIP. 19610703 198503 1 004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Syaiful. M., M.Si

Sekretaris : Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum

Penguji : Drs. Maskun, M.H



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **12 Februari 2019**

Two handwritten signatures are present on the right side of the document. The top signature is in black ink and appears to be 'Syaiful'. The bottom signature is in black ink and appears to be 'Maskun'. Both signatures are written over horizontal dotted lines.

SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Indra Teja Lesmana
NPM : 1213033040
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/ Fakultas : Pendidikan IPS/ FKIP Unila
Alamat : Dusun Sinar Banten RT. 008 RW. 003, Desa Labuhan Ratu 1,
Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Februari 2019



Indra Teja Lesmana
NPM 1213033040

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Lampung Timur pada tanggal 08 September 1994 merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Dwijo Heryanto (Alm) dan Ibu Ami Januarti. Penulis memulai pendidikan dasar di TK Aisyiyah Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur.

Lalu penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 Labuhan Ratu Satu dan lulus pada Tahun 2006, setelah itu penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Way Jepara Lampung Timur dan selesai pada Tahun 2009. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di Sekolah Menengah Atas (SMA) Teladan Way Jepara Lampung Timur 17 dan selesai pada Tahun 2012.

Pada Tahun 2012 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Ujian Mandiri (UM). Tahun 2015 penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP N 1 Cukuh Balak dan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Doh Kecamatan Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif diberbagai organisasi kemahasiswaan kampus, Organisasi FOKMA Sejarah sebagai Anggota Bidang Minat dan Bakat pada Periode 2013-2014, sebagai anggota Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Paduan Suara Mahasiswa (PSM) Universitas Lampung dan tercatat sebagai pengurus Divisi Latihan pada Periode 2013-2014.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah: 6)

"Gantungkan cita-citamu setinggi langit. Bermimpilah setinggilangit. Jika engkau jatuh, engkau akan jatuh di antara bintang-bintang"

(SOEKARNO)

Persembahkan

Dengan rasa syukur dan kerendahan hati, Sebagai ungkapan terima kasihku persembahkan lembaran-lembaran sederhana ini untuk orang-orang terkasihku:

*Ibunda tercinta Ami Januarti, wanita yang paling kucintai di dunia ini,
yang tidak pernah kenal lelah dalam mendidik dan membesarkanku.*

Terimakasih bunda. Keberhasilanku menjadi mustahil tanpa doamu.

*Almarhum Ayahanda Dwijo Seryanto, terima kasih telah menjadi inspirasi
dan motivasi dalam setiap jalanku, doaku selalu menyertaimu.*

*Kakak-kakak terkasih Tommy Adi Putra dan Guritno Bayu Atmaja yang
tak lelah mendukung dan selalu memberi semangat.*

*Teman-temanku yang tidak bisa ku sebut satu persatu yang telah memberikan
kenangan-kenangan indah semasa kuliah dan selalu mendukungku.*

*Para pendidikku, dosen, dan guru-guru yang telah mendidikku dan Almamater
tercinta Universitas Lampung*

SANWACANA

Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Kemampuan Berfikir Kreatif pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur Tahun Ajaran 2017/2018” penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki, sehingga banyak mendapatkan petunjuk dan bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si, Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. H. Buchori Asyik, M.S, Wakil Dekan Bidang Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Wakil Dekan Drs. Supriyadi, M.Pd. Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Syaiful M, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai Pembimbing Akademik (PA) dan pembimbing I terimakasih atas dukungan, masukan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum, selaku Pembimbing II Skripsi yang dengan ikhlas dan senantiasa sabar membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Bapak Drs. Maskun, M.H. selaku Pembahas Skripsi terimakasih atas dukungan, masukan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Drs. H. Iskandar Syah, M.H, Drs. Wakidi, M.Hum, Drs. H. Tontowi Amsia, Drs. Ali Imron, M.Hum, Dr. Risma Margaretha Sinaga, M.Hum, Muhammad Basri, S.Pd, M.Pd, Drs. Henry Susanto, M.Si, M.Hum, dan Suparman Arif S.Pd, M.Pd, Myristica Imanita, S.Pd, M.Pd, Bapak Marzius Insani, S.Pd dan Bapak Chery Saputra, S.Pd, M.Pd sebagai dosen Pendidikan Sejarah FKIP Unila yang telah membimbing penulis selama menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah.
10. Bapak Drs. Ismanto, M.Si selaku Kepala SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur yang memberikan kesempatan dalam proses penelitian.

11. Bapak Susgianto, S.Pd selaku Guru Mata Pelajaran Sejarah SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur yang memberi bantuan dan saran dalam melaksanakan penelitian.
12. Teman sekaligus keluarga Neo Kurnia Illahi (Nandar Setya Nugraha,S.Pd, Muhammad Ilham, S.Pd, Mardiasyah, S.Pd, Yogi Putra, S.Pd dan Egi Setiawan), Tri Putra Friends (M. Nur Rohim, S.Pd, Okta Darma Yudha,S.Pd I Wayan Chandra, S.Pd, Agus Mastrianto, S.Pd, Ridwan Kesuma, Ridho Wilian Tama, Aryan Sugara, S.Pd, Enggal Dona Martyn, S.Pd, Edo Pratama Yuda), dan Teman – teman seperjuangan Hayatun Maya Purnama, S.Pd, R. Adinda Kesuma Jati, S.Pd, Trisna Putri Setiani, Minanti Lilitani, S.Pd, Ria Maretha, Mutiara Mustafa, S.Pd, Yeni Agustin, Deviana, Maxima Rino, S.Pd, Marlia Tiarma dan teman-teman seperjuangan angkatan 2012 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih untuk kekeluargaan dan kebersamaan selama ini.

Penulis berharap semoga Allah memberikan balasan atas semua kebaikan dan dukungan semua pihak yang telah membantu penulis dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Wassalamu'alaiikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, Februari 2019
Penulis,

Indra Teja Lesmana
NPM 1213033040

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN.....	i
SANWACANA	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR DIAGRAM	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Kegunaan Penelitian.....	6
1.5. Ruang Lingkup Penelitian	7

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PARADIGMA

2.1. Tinjauan Pustaka	10
2.1.1. Konsep Model Pembelajaran	10
2.1.2. Konsep Model <i>Problem Based Learning</i>	11
2.1.3. Konsep Berfikir Kreatif.....	14
2.2. Kerangka fikir.....	16
2.3. Paradigma.....	18

BAB III. METODELOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian.....	20
3.2. Desain Penelitian.....	21
3.3. Subjek Penelitian.....	22
3.4. Variabel Penelitian	23
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5.1. Observasi	24
3.5.2. Tes	25
3.5.3. Kepustakaan	28
3.5.4. Dokumentasi.....	29
3.5.5. Wawancara	30
3.6. Teknik Analisis Data.....	31
3.6.1. Pengumpulan Data (<i>Data Collection</i>).....	31
3.6.2. Reduksi Data	32
3.6.3. Display Data.....	33

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian.....	37
4.1.1. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	37
4.1.2. Visi dan Misi SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur ...	37
4.2. Pelaksanaan Penelitian	40
4.2.1. Persiapan Penelitian	40
4.2.2. Deskripsi Data	41
4.3. Analisis Data Hasil Penelitian.....	52
4.3.1. Pengumpulan Data (<i>Data Collection</i>).....	52
4.3.2. Reduksi Data	55
4.3.3. Display Data	56
4.4. Pembahasan	58

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	63
5.2. Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Aspek Kemampuan Berfikir Kreatif	16
2. Rubrik Penyelesaian Analitik.....	27
3. Kisi-Kisi Instrumen Soal.....	27
4. Kriteria Persentase Berfikir Kreatif	32
5. Daftar Nama Tenaga Pendidik	38
6. Daftar Nama Tenaga kependidikan.....	39
7. Hasil <i>Posttest</i> 1 Kelas X.1.....	53
8. Hasil <i>Posttest</i> 2 Kelas X.1.....	53
9. Hasil <i>Posttest</i> 3 Kelas X.1.....	54
10. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Kelas X.1	55
11. Rekapitulasi Jumlah Siswa Lulus dan Tidak Lulus KKM.....	57
12. Presentase Kriteria Berfikir Kreatif Hasil Penelitian	59

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
1. Hasil <i>Posttest</i> 1 Kelas X.1.....	45
2. Hasil <i>Posttest</i> 2 Kelas X.1.....	48
3. Hasil <i>Posttest</i> 3 Kelas X.1	52
4. Peningkatan <i>Posttest</i> 1 sampai <i>Posttest</i> 3	57

DAFTAR LAMPIRAN

A. Rencana Judul Penelitian Kaji Tindak Skripsi.....	90
B. Rekomendasi Menjadi Pembahas Seminar Usul Skripsi	91
C. Pengesahan Komisi Pembimbing Penulisan Skripsi.....	92
D. Surat Izin Penelitian	93
E. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian.....	94
F. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	75
G. Silabus Pembelajaran.....	104
H. Soal-Soal <i>Posttest</i> 1.....	108
I. Soal-Soal <i>Posttest</i> 2.....	109
J. Soal-Soal <i>Posttest</i> 3.....	110
K. Kunci Jawaban <i>Posttest</i> 1.....	111
L. Kunci Jawaban <i>Posttest</i> 2.....	112
M. Kunci Jawaban <i>Posttest</i> 3.....	113
N. Daftar Nama Kelas X.1.....	114
O. Hasil Postest 1 Kelas X.1.....	115
P. Hasil Postest 2 Kelas X.1.....	116
Q. Hasil Postest 3 Kelas X.1.....	117
R. Rekapitulasi <i>Posttest</i> Kelas X.1.....	118
S. Foto Kegiatan Pembelajaran.....	119

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menjadi bangsa yang maju tentu merupakan cita-cita yang ingin di capai setiap negara di Dunia. Sudah menjadi rahasia umum bahwa maju atau tidaknya suatu negara dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga suatu bangsa dapat diukur apakah bangsa itu maju atau mundur, karena seperti yang kita ketahui bahwa suatu pendidikan tentunya akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas baik dari segi spiritual, mental dan keterampilan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik memiliki spiritual keagamaan, dan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Undang-undang No. 20. 2003). “Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang melalui upaya pengajaran dan pelatihan, sedangkan pengajaran atau pelatihan adalah proses, cara, perbuatan mengajar atau melatih” (Depdiknas, 2008:353).

Usaha untuk meningkatkan mutu pembelajaran telah banyak dilakukan, termasuk dalam pembelajaran Sejarah. Peningkatan mutu pembelajaran Sejarah dapat dilakukan dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna. Melalui pembelajaran yang bermakna siswa akan memperoleh pengalaman-pengalaman belajar. Dengan adanya pengalaman belajar tersebut siswa akan merasa lebih mudah dengan memahami Sejarah.

Sejarah merupakan bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Sejarah merupakan salah satu cabang ilmu yang mempelajari peristiwa penting pada masa lalu. Dengan adanya Ilmu Sejarah, kita dapat mempelajari hal-hal yang mempengaruhi kemajuan dan kejatuhan sebuah negara atau peradaban. Mata Pelajaran Sejarah dapat memberikan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat pada masa lampau hingga masa kini.

Guru seharusnya dapat mengembangkan materi Sejarah sedemikian sehingga materi tersebut menjadi menarik. Guru dituntut aktif dan kreatif dalam mendesain pembelajaran agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian guru harus mengerti dan memahami teknik, metode maupun model pembelajaran yang terus berkembang saat ini.

Opini yang berkembang pada sebagian besar anak didik, Sejarah adalah pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor intern dan faktor eksteren, faktor intern yaitu berupa motivasi, bakat, kreativitas dan kemampuan yang

dimiliki peserta didik. Sedangkan faktor eksteren yaitu berupa fasilitas belajar, sarana dan prasarana, sekolah, guru, media pendidikan dan model pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru.

Penggunaan model pembelajaran yang monoton (konvensional), dapat menyebabkan siswa akan mengantuk dan perhatiannya berkurang. Model pembelajaran harus dapat mengubah gaya belajar siswa, dari siswa yang belajar pasif menjadi aktif dalam pembelajaran Sejarah. Model pembelajaran yang tepat akan membuat Sejarah lebih berarti, masuk akal, menantang, dan menyenangkan. Namun di beberapa sekolah belum sepenuhnya diterapkan pembelajaran tersebut termasuk di SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur.

Penelitian pendahuluan dilakukan di SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur pada tanggal 25 Januari 2017, untuk mengetahui informasi mengenai keadaan sekolah, siswa dan lain-lain peneliti melakukan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Sejarah. Menurut hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwa sejauh ini Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berjalan sebagaimana mestinya, hanya saja masih banyak siswa terlalu pasif dan kurang kreatif. Sebagian siswa ternyata belum memahami materi pada Mata Pelajaran Sejarah yang disampaikan oleh guru.

Selain melakukan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Sejarah, peneliti melakukan pengamatan pada proses belajar mengajar yang ada di Kelas, menurut peneliti salah satu penyebab dari kurangnya kemampuan berfikir kreatif siswa atau mengembangkan pendapat adalah penggunaan model

pembelajaran yang memerlukan inovasi baru atau mencoba model pembelajaran lain.

Informasi lainnya menyebutkan bahwa berdasarkan dokumentasi nilai rata-rata ulangan harian Sejarah semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017, hanya sekitar 30% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal yang memperoleh nilai lebih dari satu sama dengan 75. Selain itu siswa juga belum melakukan serangkaian kegiatan kemampuan berpikir kreatif yang mengarah pada indikator kemampuan berpikir kreatif. “Indikator kemampuan berpikir kreatif diantaranya kepekaan, kelancara, keluwesan, keaslian dan elaborasi” Guilford (dalam *Charles Whiting*, 1977). Misalnya, dalam kegiatan belajar mengajar dan diskusi masih banyak siswa yang pasif dan tidak memiliki ide yang kreatif untuk menciptakan ide baru dalam pemecahan masalah.

Guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai strategi yang di dalamnya terdapat pendekatan, model, dan teknik secara spesifik (Suyatno, 2009:67). Dapat dikatakan bahwa sebenarnya aspek yang juga paling penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah penguasaan model pembelajaran. Guru perlu menguasai model pembelajaran agar proses belajar mengajar di kelas dapat berjalan dengan sistematis. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses belajar, sehingga

siswa mampu memahami dan menyerap materi yang disajikan dengan baik dan pada akhirnya siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Model *Problem Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang dimulai dengan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berfikir tingkat tinggi, pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi di benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya (Ratumanan, 2002:123). Lebih lanjut lagi salah satu kelebihan model *Problem Based Learning* adalah untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa.

Berpikir kreatif adalah keterampilan mengembangkan atau menemukan ide atau gagasan asli, estesis dan konstruktif, yang berhubungan dengan pandangan dan konsep sertamenekankan pada aspek berfikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskan dengan perspektif asli pemikir (Tawil dan Liliyasi,2013:60).

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada Mata Pelajaran Sejarah siswa Kelas X dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. Penelitian ini diberi judul “Hubungan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur Tahun Ajaran 2017/2018.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah:

“Apakah ada hubungan yang positif antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan kemampuan berpikir kreatif pada Mata Pelajaran Sejarah siswa Kelas X SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur Tahun Ajaran 2017/2018?”.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui hubungan yang positif antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan kemampuan berpikir kreatif pada Mata Pelajaran Sejarah siswa Kelas X SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur Tahun Ajaran 2017/2018”.

1.4. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

a. Bagi guru

Memberi informasi bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dijadikan acuan atau wawasan tambahan yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi siswa

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan suasana aktif dikelas, dan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini mendorong para siswa berani mengungkapkan pendapat.

c. Bagi peneliti

Sebagai calon guru, penelitian ini dapat berguna untuk menambah pengetahuan tentang model pembelajaran yang efektif dan menambah pengalaman dalam mendidik siswa, dan juga sebagai referensi bagi para penelitian yang sejenis, serta sebagai syarat menuntaskan pendidikan sarjana peneliti sendiri.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi :

a. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya Pendidikan Sejarah.

b. Ruang Lingkup Subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas X SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur.

c. Ruang Lingkup Objek

Objek penelitian ini adalah Model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur.

d. Ruang Lingkup Wilayah

Tempat penelitian ini dilakukan di SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur.

e. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2017/2018.

REFERENSI

Undang-Undang Nomor 20. 2003.

Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum. Depdiknas. Hal 353.

Guilford, J.P. 1977. *Way Beyond The Iq*. Buffalo: Creative Learning Press.

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka. Hal 67

Ratumanan. 2002. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal 123.

Tawil, M.& Liliyasi. 2013. *Berfikir Kompleks dan Implementasinya dalam Pembelajaran IPA*. Makasar: Badan Penerbit UNM. Hal 60.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PARADIGMA

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Konsep Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual/operasional, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan, dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Guna mencapai hasil belajar siswa di sekolah yang maksimal dan memadai, diperlukan kreativitas guru dalam menjalankan proses pembelajarannya (M. Hosnan, 2014:337).

Model pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya yang merupakan alat sebagai pencapaian tujuan pembelajaran, yang mana model pembelajaran lebih bersifat prosedural berisikan tahapan model pembelajaran tertentu (Hamzah B Uno, 2008:02).

Dari beberapa pengertian model pembelajaran menurut ahli, model pembelajaran dapat dikatakan juga sebagai suatu cara atau alat penunjang pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

2.1.2. Konsep Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah diartikan sebagai sebuah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah (Kamdi, 2007:77).

Menurut Suyanto *Problem Based Learning (PBL)* merupakan suatu pendekatan pembelajaran atau metode mengajar yang fokus pada siswa dengan mengarahkan siswa menjadi pembelajar yang mandiri yang terlibat langsung secara aktif terlibat dalam pembelajaran berkelompok. PBL membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam memberikan alasan dan berfikir ketika mereka mencari data atau informasi agar mendapatkan masalah (Suyanto, 2008:21).

Model *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang efektif untuk pengajaran proses berfikir tingkat tinggi, pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Dengan *Problem Based Learning* siswa dilatih menyusun sendiri pengetahuannya, mengembangkan kreativitas memecahkan masalah. Pada dasarnya, *Problem Based Learning* diawali dengan aktivitas peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata yang ditentukan atau disepakati.

Dari beberapa pengertian model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut para ahli di atas, model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang membantu siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah. Memulai model pembelajaran ini harus diawali dengan pembentukan kelompok-kelompok kecil yang menjalankan beberapa langkah-langkah berikut:

- a. Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas (pemaparan konsep dan materi), setiap anggota harus memahami berbagai istilah dan konsep yang ada dalam masalah/materi. Langkah pertama ini dapat dikatakan tahap yang membuat setiap peserta berangkat dari cara memandang yang sama sehubungan dengan istilah-istilah atau konsep yang ada dalam masalah.
- b. Merumuskan masalah, fenomena yang ada dalam masalah menuntut penjelasan hubungan-hubungan apa yang terjadi diantara fenomena itu.
- c. Menganalisis masalah, setiap anggota kelompok mengeluarkan pengetahuan terkait apa yang sudah dimiliki anggota tentang masalah, terjadi diskusi yang membahas informasi faktual (yang tercantum dalam masalah).
- d. Menata gagasan secara sistematis, bagian yang sudah berhasil dianalisa kemudian diperhatikan sejauh mana keterkaitannya satu sama lain kemudian dikelompokkan.
- e. Memformulasikan tujuan pembelajaran, kelompok dapat merumuskan tujuan pembelajaran karena kelompok sudah tahu pengetahuan mana yang

masih kurang, dan mana yang masih belum jelas. Tujuan pembelajaran akan dikaitkan dengan analisis masalah yang dibuat.

- f. Mencari informasi tambahan dari sumber lain, saat ini kelompok sudah tahu informasi apa yang tidak dimiliki dan sudah punya tujuan pembelajaran. Kini saatnya mereka harus mencari informasi tambahan itu dan menemukan kemana hendak dicarinya.
- g. Mensintesis (menggabungkan) dan menguji informasi baru dan membuat laporan.

Adapun kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah:

- a. Kelebihan
 1. Pemecahan masalah merupakan cara yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.
 2. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menentukan pengetahuan baru bagi siswa.
 3. Pemecahan masalah dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa.
 4. Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam dunia nyata.
 5. Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu pemecahan masalah itu juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
 6. Melalui Pemecahan masalah bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.
 7. Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
 8. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
 9. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

10. Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
- b. Kelemahan
 1. Manakala tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
 2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
 3. Tanpa pemahaman mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.
(Wina Sanjaya, 2006:220-221)

2.1.3. Konsep Berfikir Kreatif

Berpikir diasumsikan secara umum sebagai proses kognitif yaitu suatu aktivitas mental yang lebih menekankan penalaran untuk memperoleh pengetahuan, Prensensin (Hartono, 2009). Hal penting dari berfikir disamping pemikiran dapat pula berupa terbangunnya pengetahuan, penalaran, dan proses yang lebih tinggi seperti mempertimbangkan. Kemampuan kreatif secara umum dipahami sebagai kreativitas. Individu yang dianggap kreatif adalah pemikir sintesis yang benar-benar baik yang membangun koneksi antara berbagai hal yang tidak disadari orang-orang lain secara spontan. Suatu sikap kreatif adalah sekurang-kurangnya sama pentingnya dengan keterampilan berfikir kreatif.

Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban (Munandar, 1999:48).

Makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah makin kreatiflah seseorang. Tentunya jawaban-jawaban itu harus sesuai dengan masalahnya. Jadi, tidak semata-mata banyaknya jawaban yang dapat diberikan yang menentukan kreativitas seseorang, tetapi juga kualitas atau mutu dari jawabannya.

Sebuah atikel menyatakan bahwa berfikir kreatif dapat dipandang suatu kemampuan, sikap dan proses. Kreatif sebagai suatu kemampuan adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan mengkombinasikan, mengubah atau menerapkan kembali ide-ide yang telah ada (Haris dalam Nursaumi, 2003:12).

Berfikir kreatif yaitu memberikan macam-macam kemungkinan jawaban atau pemecahan masalah berdasarkan informasi yang diberikan dan mencetuskan banyak gagasan terhadap suatu persoalan (Lindren dalam Yamin, 2013). Mengukur kemampuan berfikir kreatif siswa dapat pula dilakukan dengan mendasarkan pada apa yang di komunikasikan siswa, secara verbal maupun tertulis. Apa yang dikomunikasikan siswa tersebut dapat berupa hasil kerja siswa terkait tugas, tes, penyelesaian masalah atau jawaban lisan siswa terhadap pernyataan guru (McGregor, 2007).

Mengacu pada pengertian berfikir kreatif menurut ahli, berfikir kreatif menurut peneliti juga bisa disebut sebagai kemampuan seseorang dalam mengembangkan pemikiran untuk menghasilkan pendapat yang lebih kreatif dan dapat menyesuaikan dengan pengetahuan baru.

Berpikir kreatif memiliki beberapa komponen aspek di dalamnya yang mana dari komponen tersebut dapat diketahui tingkatan kemampuan berpikir kreatif seseorang. Adapun aspek-aspek yang termasuk dalam ranah kemampuan berpikir kreatif sebagaimana dinyatakan oleh Guilford adalah sebagai berikut

Tabel 2.1. Aspek Kemampuan Berfikir Kreatif

No	Indikator
1	Kepekaan (<i>Problem Sensitivity</i>) : Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan kemampuan mendeteksi, mengenali, dan memahami serta menanggapi suatu pernyataan, situasi, atau masalah.
2	Kelancaran (<i>Fluency</i>) : Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan lancar dan menghasilkan banyak gagasan.
3	Keluwesannya (<i>Flexibility</i>) : Siswa dapat mengemukakan bermacam-macam pemecahan dan pendekatan terhadap masalah yang ada.
4	Keaslian (<i>Originality</i>) : Siswa dapat memberikan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, dan jarang diberikan kebanyakan orang tetapi tidak keluar dari materi yang sudah ditentukan.
5	Elaborasi (<i>Elaboration</i>) : Siswa dapat menambah suatu situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap, dan merincinya secara detail, yang didalamnya terdapat berupa tabel, grafik, gambar, model dan kata-kata.

Sumber: (Guilford dalam *Charles Whiting*, 1977)

Kegiatan berpikir kreatif akan diterapkan agar proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas khususnya pada Mata Pelajaran Sejarah agar siswa memahami serta mengembangkan kemampuan kreativitas berpikirnya secara dalam tentang Pelajaran Sejarah.

2.2. Kerangka Pikir

Setiap proses pembelajaran yang dilakukan sudah tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai melalui proses belajar tersebut. Salah satu tujuan yang ingin

dicapai melalui proses pembelajaran adalah kemampuan berpikir kreatif, dimana melalui kemampuan tersebut diharapkan siswa dapat mengembangkan serta mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya sehingga akhirnya memunculkan pengetahuan dan pemikiran yang baru. Agar siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif di dalam kelas, maka Pembelajaran Sejarah harus dirancang sebaik mungkin. Pemilihan model pembelajaran yang diterapkan di sekolah hendaknya dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan mudah memahami konsep-konsep dalam materi yang dipelajari.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam belajar sehingga siswa menjadi lebih berpikir kreatif. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan strategi pembelajaran berbasis masalah yang merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah. Siswa dituntut mandiri dan kreatif dalam memecahkan masalah, dengan penggunaan model pembelajaran ini diharapkan siswa akan menjadi lebih aktif dan kreatif didalam kelas, dan juga lebih peka terhadap masalah sosial yang ada di sekitar, tidak hanya menjadi pendengar dan pencatat atas apa yang disampaikan oleh guru akan tetapi siswa diajak untuk berperan penting dalam proses pembelajaran di dalam kelas agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif, dan melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning*, peneliti ingin melihat hubungan yang positif dengan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah.

2.3. Paradigma



Keterangan:

X : Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Y : Kemampuan berfikir kreatif siswa

— : Garis hubungan

REFERENSI

- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintik dan Kontekstual dalam Pembelajaran*. Abad 21: Ghalia Indonesia. Hal 337.
- B. Uno, Hamzah. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal 02.
- Kamdi, W dkk. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Universitas Negeri Malang: Malang. Hal 77.
- Suyanto. 2008. *Model Pembelajaran Problem Based Learning*. Jakarta: Grafindo. Hal 21.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Hal 220-221.
- Hartono. 2009. *Perbandingan peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Aplikasi Matematika Siswa pada Pembelajaran Open-Ended dengan Konvensioal di Sekolah Menengah Pertama*. Disertasi. SPS. UPI.
- Munandar, S.C. Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Hal 48.
- Harris, Nursaumi. 2003. *Kreatif*. [Online] <http://xcontohmakalah.blogspot.co.id/2009/10/pengertian-berfikir.html>. Hal 12.
- Yamin, M. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- McGregor, D. 2007. *Developing Thinking Developing Learning*. Poland: Open University Press.
- Guilford, J.P. 1977. *Way Beyond The Iq*. Buffalo: Creative Learning Press.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara atau jalan untuk mendapatkan kembali pemecahan terhadap segala permasalahan yang diajukan. Di dalam penelitian diperlukan adanya beberapa teori untuk membantu memilih salah satu metode yang relevan terhadap permasalahan yang diajukan, mengingat bahwa tidak setiap permasalahan yang diteliti tentu saja berkaitan dengan kemampuan si peneliti, biaya dan lokasi. Pertimbangan tersebut mutlak diperlukan, dan penelitian tidak dapat diselesaikan dengan sembarang metode penelitian (Subagyo, 1997:2).

Metodelogi penelitian adalah usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan-aturan guna menjawab permasalahan yang hendak diteliti (Sukardi, 2008:19). Sementara yang dijelaskan oleh I Made Wiratha “Suatu cabang ilmu pengetahuan yang membicarakan atau mempersoalkan cara-cara melaksanakan penelitian (yaitu meliputi kegiatan-kegiatan mencari, mencatat, merumuskan, menganalisis sampai menyusun laporannya) berdasarkan fakta-fakta atau gejala-gejala secara ilmiah” (I Made Wiratha, 2006:68). Berdasarkan uraian di atas menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti secara

sistematis untuk memecahkan masalah dan mendapatkan jawaban yang tepat. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif.

3.2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Natsir, 1988:63). Sedangkan menurut Whitney dengan pengertian yang cukup singkat menyatakan bahwa metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat (Whitney 1960: 160)

Selain itu, Sugiyono mengemukakan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada *filsafat postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, analisis data bersifat kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2009:15).

Berdasarkan keterangan dari beberapa ahli di atas, penelitian deskriptif kualitatif dapat disebut juga sebagai rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada dalam kondisi tertentu yang hasilnya lebih menekankan makna. Di sini, peneliti menggunakan metode penelitian

deskriptif kualitatif karena penelitian ini mengeksplor fenomena kemampuan berfikir kreatif siswa melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* di SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur. Peneliti akan melakukan penelitian pada Kelas X.1, pada Kelas tersebut peneliti akan melihat peningkatan yang terjadi melalui 3 kali posttest dari 6 kali pertemuan. Peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan tujuan peneliti ingin melihat apakah ada hubungan yang positif antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan kemampuan berfikir kreatif siswa.

3.3. Subjek Penelitian

Pada penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, karena penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak akan diberlakukan ke populasi, tetapi ditransferkan ke tempat lain pada situasi sosial yang memiliki kesamaan dengan situasi sosial pada kasus yang dipelajari. Spradley mengungkapkan bahwa dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi dinamakan *social situation* atau situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen, yaitu tempat (place), pelaku (actors), dan aktivitas (activity) yang berinteraksi secara sinergis (Spradley dalam Sugiyono, 2009:215).

Sugiyono mengemukakan bahwa sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber, atau partisipan, informan dan guru dalam penelitian. Selain itu, sampel juga bukan disebut sampel statistik, tetapi sampel teoritis, karena tujuan penelitian kualitatif adalah

untuk menghasilkan teori. Penentuan sampel dalam penelitian kualitatif dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung.

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas X.1 SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur yang merupakan informan utama. Penentuan Kelas yang akan menjadi subjek penelitian atau informan utama pada penelitian ini ditentukan melalui wawancara yang telah dilakukan dengan Guru Mata Pelajaran Sejarah yaitu Bapak Susgianto, S.Pd dan melalui pengamatan yang telah dilakukan peneliti di beberapa Kelas, dengan berbagai pertimbangan melalui pengamatan dan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Sejarah, peneliti menentukan Kelas sebagai Subjek dalam penelitian ini yaitu Kelas X.1. Penelitian ini berdasarkan alasan bahwa peneliti ingin mengetahui hubungan yang positif antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan kemampuan berfikir kreatif siswa.

3.4. Variabel Penelitian

Variabel dalam pengertian umum adalah suatu konsep yang diberi nilai. Variabel penelitian pada dasarnya adalah sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009:60), sedangkan menurut Sutrisno Hadi mendefinisikan variabel adalah gejala-gejala yang menunjukkan variasi baik dalam jenis maupun tingkatannya (Sutrisno Hadi, 1993:260).

Dari pengertian para ahli tersebut penulis menyimpulkan bahwa variabel penelitian adalah sebuah objek yang mempunyai nilai dan menjadi pusat perhatian atau penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* dan kemampuan berfikir kreatif siswa.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.5.1. Observasi

Observasi adalah pengujian dengan maksud atau tujuan tertentu mengenai sesuatu, khususnya dengan tujuan untuk mengumpulkan fakta, satu skor atau nilai, satu verbalisasi atau pengungkapan dengan kata-kata segala sesuatu yang telah diamati (Kamus Psikologi J.P. Chaplin oleh Drs. Kartini Kartono, 2006).

Menurut Kaminski, observasi dapat dipahami sebagai semua jenis proses, atau berikut hasilnya, yang melibatkan pembuatan kesimpulan dan pemaknaan data-data dari setiap keadaan atau kejadian pada realitas yang bisa dialami, sebagaimana terjadi pada ilmu pengetahuan lain tentang pengalaman. Pada observasi, pelaku observasi mendapatkan informasi secara langsung tanpa diantara oleh alat ukur atau instrumen tertentu (Kaminski, 1977).

Teknik observasi dalam penelitian ini adalah dengan cara memperoleh data secara langsung ke sekolah di mana penulis mengadakan penelitian. Peneliti

mengamati perkembangan dalam setiap pertemuan dan melihat hasil nilai *posttest* yang telah dilakukan peneliti pada saat penelitian. Dalam penelitian ini data di fokuskan kepada hubungan *Problem Based Learning* dengan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur.

3.5.2. Tes

Tes adalah suatu alat pengukur yang berupa serangkaian pertanyaan yang harus dijawab secara sengaja dalam suatu situasi yang distandardisasikan, dan yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar individu atau kelompok” (Masidjo,1995:38). “Tes pada hakikatnya adalah serangkaian pertanyaan atau tugas yang harus dijawab atau dikerjakan oleh peserta didik yang hasilnya digunakan untuk kemajuan peserta didik” (Daliman, 2013:1). Dalam hal ini kemampuan yang akan diukur dengan menggunakan tes ialah kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kritis dan berpikir kreatif digunakan dalam upaya memecahkan masalah (*problem solving*). Pemecahan masalah yaitu menggunakan (yaitu mentransfer) pengetahuan dan keterampilan yang sudah ada untuk menjawab pertanyaan yang belum terjawab atau situasi yang sulit” (Ormrod, 2009:393).

Berdasarkan keterkaitan konsep tes dan konsep kemampuan berfikir kreatif, maka dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan tes yang berbentuk *Essay* atau uraian. “Tes *Essay* adalah suatu bentuk tes tertulis yang susunannya terdiri atas item-item pertanyaan yang masing-masing

mengandung permasalahan dan menuntut jawaban siswa melalui uraian-uraian kata yang merefleksikan kemampuan berpikir siswa” (Sukardi, 2008:94).

“Berdasarkan penyekoranya, soal bentuk uraian diklasifikasikan menjadi uraian objektif dan uraian nonobjektif. Soal bentuk uraian objektif menuntut sekumpulan jawaban dengan pengertian atau konsep tertentu sehingga penyekoranya dapat dilakukan secara objektif. Sementara itu, soal bentuk uraian non objektif menuntut jawaban berupa pengertian atau konsep berdasarkan pendapat masing-masing siswa sehingga penyekoranya lebih sulit untuk dilakukan secara objektif (dapat mengandung unsur subjektifitas” (Kusaeri dan Purwanto, 2012:136).

Pedoman pensekoran tes uraian objektif yang dapat digunakan agar hasilnya konsisten (*Reliebel*).

“Pertama, gunakan kriteria pensekoran yang telah ditetapkan sebelumnya untuk meminimalisir pengaruh yang tak diduga sehingga menyebabkan bias. Oleh karena itu, ketika melakukan pensekoran butir tes uraian, guru harus membuat batasan yang jelas tentang suatu jawaban yang bagus. Batasan-batasan dari jawaban itu dikenal sebagai rubrik. Rubrik pensekoran biasanya diklasifikasikan ke dalam analitik dan holistik. Rubrik pensekoran analitik mengidentifikasi jawaban dari berbagai aspek atau dimensi yang berbeda dan skor guru pada masing-masing dimensi diletakan secara terpisah. Pada rubrik pensekoran holistik, guru memberikan suatu skor tunggal berdasarkan pada keseluruhan jawaban siswa. Rubrik pensekoran holistik sering kurang detail dibandingkan dengan rubrik pensekoran analitik”(Kusaeri dan Purwanto, 2012:139).

Adapun dalam penelitian ini rubrik yang digunakan dalam pensekoran tes uraian objektif adalah rubrik pensekoran *analitik*. Tes yang digunakan berbentuk soal uraian yang berjumlah 5.

Berikut rubrik penyekoran *analitik*:

Tabel 3.1. Rubrik Penyekoran Analitik

No	Deskripsi	Klasifikasi			
		Jelek (Skor 5)	Cukup (Skor 10)	Baik (Skor 15)	Baik sekali (Skor 20)
1	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar sesuai kunci yang telah disediakan.				
2	Siswa menjawab pertanyaan tetapi belum lengkap atau kurang mendetail				
3	Siswa menjawab pertanyaan yang cukup tetapi masih ada beberapa jawaban yang kurang lengkap				
4	Siswa menjawab pertanyaan namun jawabanya salah				

Sumber : Olah Data Peneliti

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Soal

Indikator	Sub bahasan dan pokok bahasan	Jumlah soal
Kelancaran	Menganalisis pengertian Sejarah berdasarkan asal usul kata dan pandangan tokoh	1
Keluwesannya	Mendeskripsikan Sejarah sebagai peristiwa, kisah, ilmu dan seni	1
Kepekaan	Menjelaskan pengertian generalisasi, periodisasi dan kronologi	1
Keaslian	Menganalisis kegunaan Sejarah secara Instrinsik dan ekstrinsik	1
Elaborasi	Menganalisis cara masyarakat prasejarah mewariskan masa lalunya	1
Jumlah		5

Sumber : Olah Data Peneliti

3.5.3. Kepustakaan

Studi pustaka dalam penelitian adalah metode pengumpulan data dengan mencari informasi lewat buku, majalah, koran, dan literatur lainnya yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori (Arikunto, 2006). Menurut Koentjaraningrat (1983:420) teknik kepustakaan merupakan cara pengumpulan data bermacam-macam material yang terdapat diruang kepustakaan, seperti koran, buku-buku, majalah, naskah, dokumen dan sebagainya yang relevan dengan penelitian.

Menurut Sarwono (2006), studi kepustakaan adalah mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.

Berdasarkan pengertian-pengertian menurut para ahli tersebut. Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa referensi buku untuk kelancaran penelitian yang akan dilakukan di SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur. Salah satu buku yang digunakan peneliti adalah Pembelajaran Kontekstual (Kokom Komalasari, 2010), di dalam buku tersebut menjelaskan konsep-konsep pembelajaran dan langkah-langkah dalam Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*). Selain buku sebagai penunjang penelitian, peneliti juga mencari referensi skripsi-skripsi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dan juga melalui jurnal ilmiah yang di akses oleh peneliti. Karena dari buku-buku referensi kita bisa memecahkan masalah berdasarkan teori-teori dan rumus-rumus yang telah diuji kebenarannya dan diakui secara umum.

3.5.4. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah sesuatu yang memberi bukti atau bahan-bahan untuk membandingkan suatu keterangan atau informasi, penjelasan atau dokumentasi dalam naskah asli atau informasi (Kamarudin, 1972:50).

Menurut Arikunto (2006:158) “Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, rapot, agenda dan sebagainya.” Dokumentasi menurut Sugiyono (2009:82) adalah suatu catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli tersebut, peneliti menggunakan metode dokumentasi ini dimaksudkan untuk memperoleh data berdasarkan sumber data yang ada di sekolah, yaitu berupa:

- a) Profil Sekolah SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur.
- b) Struktur organisasi dan tenaga kerja SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur.
- c) Hasil ulangan harian.
- d) Foto kegiatan.
- e) Silabus dan RPP.

Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan dengan mencari data melalui peninggalan tertulis seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa profil sekolah, data siswa dan rencana pembelajaran, hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penelitian..

3.5.5. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2009:317) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Pengertian wawancara menurut P. Joko Subagyo (2011:39) adalah suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden. Wawancara bermakna berhadapan langsung antara *interview* dengan responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan.

Teknik wawancara penelitian meliputi serangkaian langkah yang perlu dimengerti dan dilakukan oleh peneliti sebagai bagian dari proses pengumpulan data penelitian melalui wawancara. Peneliti melakukan wawancara di SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur dengan guru mata pelajaran Sejarah yaitu Bapak Susgianto S.Pd, sebelum melakukan penelitian lebih lanjut. Untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai sekolah dan lain-lain, teknik wawancara ini dilakukan untuk mengetahui keaslian dari data yang didapat serta data dokumentasi yang telah dilakukan. Peneliti menanyakan tentang bagaimana kegiatan belajar mengajar selama ini dan bagaimana respon para peserta didik selama melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Menurut hasil wawancara dengan Bapak Susgianto S.Pd, peserta didik masih belum berperan dalam setiap diskusi atau kegiatan belajar mengajar, beliau berasumsi bahwa mungkin metode dalam proses belajar mengajar kurang pas dengan anak-anak dan membutuhkan ide baru untuk atau

model pembelajaran yang tepat untuk membuat peserta didik lebih aktif di kelas. Penulis berharap, dengan adanya penelitian ini. Memberikan ide baru untuk para pengajar yang lain. Dalam penelitian ini di fokuskan pada hubungan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan kemampuan berfikir kreatif siswa Kelas X SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur.

3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah memperkirakan atau dengan menentukan besarnya pengaruh secara kuantitatif dari perubahan suatu (beberapa) kejadian terhadap sesuatu (beberapa) kejadian lainnya, serta memperkirakan atau meramalkan kejadian lainnya, kejadian (*event*) dapat dinyatakan sebagai perubahan nilai variabel (Misbahudin dan Iqbal hasan, 2013: 32). Berdasarkan pengertian teknik analisis data, dapat diketahui bahwa teknik analisis data merupakan kegiatan atau proses mengurutkan data diperoleh untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif.

3.6.1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Data collection atau pengumpulan data adalah proses mengumpulkan dan memastikan informasi pada *variable of interest* (subjek yang akan dilakukan uji coba), dengan cara sistematis yang memungkinkan seseorang dapat menjawab pertanyaan dari uji coba yang dilakukan dan mengevaluasi hasil.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian pengumpulan data adalah proses, cara, perbuatan mengumpulkan, atau menghimpun data. Proses

pengumpulan data diperlukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dapat didefinisikan dengan jelas dan akurat dan berdasarkan argumen dalam temuan yang valid. Proses ini menyediakan informasi dasar untuk mengukur dan menargetkan hal apa yang ingin diperbaiki. Pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti melakukan tes berupa *essay* untuk mendapatkan data berupa nilai-nilai tes siswa sebagai acuan peneliti untuk mengetahui hubungan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan kemampuan berfikir kreatif siswa.

Untuk memperoleh kriteria presentase berfikir kreatif diperoleh dengan menggunakan tabel berikut:

Tabel 3.3. Kriteria presentase berfikir kreatif

Presentase	Kriteria
90-100%	Sangat Kreatif
80-89%	Kreatif
65-79%	Cukup Kreatif
55%-64%	Kurang Kreatif
<55%	Sangat Kurang Kreatif

(Masidjo, 1995:153)

3.6.2. Reduksi Data

Reduksi data dalam analisis data penelitian kualitatif, menurut Miles & Huberman (1992: 16) sebagaimana ditulis Malik diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi penelitian kualitatif berlangsung.

Antisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak waktu penelitiannya memutuskan (seringkali tanpa disadari sepenuhnya) kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data mana yang dipilihnya. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, membuat memo). Reduksi data/transformasi ini berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun.

Reduksi data sebagai suatu proses pemilihan, pemusatan, perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan, sehingga data itu memberi gambaran yang lebih jelas tentang hasil observasi, wawancara, kepustakaan, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, setelah peneliti melakukan pengumpulan data, maka langkah selanjutnya peneliti akan menggolongkan data tersebut dengan cara membuat tabel yang lebih rinci dengan keterangan lulus atau tidaknya siswa dengan berpatokan pada nilai KKM.

3.6.3. Display Data

Display data (Penyajian data), yaitu sekumpulan informasi tersusun memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, tabel, grafik, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan sehingga akan semakin mudah dipahami.

Pengertian lain dari display data adalah menyajikan data dalam bentuk matriks, chart atau grafik, network dan sebagainya. Display data ini merupakan salah satu dari teknik-teknik analisis data. Data yang semakin bertumpuk-tumpuk kurang dapat memberikan gambaran secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan display data. Dengan demikian, peneliti dapat menguasai data dan tidak terbenam dengan setumpuk data. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan grafik melalui tabel yang sudah di buat dalam langkah sebelumnya yaitu reduksi data untuk penarikan kesimpulan atau verifikasi.

REFERENSI

- Subagyo, Joko. 1997. *Metode Penelitian Dalam Teori Praktek*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar. Hlm 2.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wiratha, I Made. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial Ekonomi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset. Hlm 68.
- Natsir, Moh.1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Whitney. 1960. *Penelitian Deskriptif Menurut Whitney* (online), tersedia <http://uki-sukrianto.blogspot.com/2012/05/penelitian-deskriptif-menurut-whitney.html>, Hlm 160. Diakses pada 20 Maret 2017.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm 15.
- Ibid. Hlm 215.
- Ibid. Hlm 216.
- Ibid. Hlm 60.
- Hadi, Sutrisno. 1993. *Metodelogi Rearch*. Yogyakarta: Andi Ofset. Hlm 260.
- Kaminski, G. 1977. Beobachtung. Dalam Herman, T., Hofstatter, P.R., Huber, H.P., & Weinert F.E., *Handbuch Psychologischer Grundbgriffe*. Munchen: Kosel.
- Chaplin, J.P. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi (terjemahan Kartono, K)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Masidjo, Ign. 1995. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius. Hlm 38.
- Daliman. 2013. *Teknik Penyusunan dan Pembakuan Tes Ilmu Sosial Serta Pengolahannya*. Yogyakarta: Ombak. Hlm 1.
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2009. *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Erlangga. Hlm 393.
- Sukardi. Op.cit. Hlm 94.

- Kusaeri dan Purwanto. 2012. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Hlm 136.
- Ibid. Hlm 139.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Koentjaraningrat. 1983. *Kamus Istilah Anhtropologi*. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Jakarta: Depdikbud. Hlm 420.
- Jonathan, Sarwono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kamarudin. 1972. *Pengantar Metodologi Riset*. Bandung: Angkasa. Hlm 50.
- Arikunto. Op.cit. Hlm 158.
- Sugiyono. Op.cit. Hlm 82.
- Ibid. Hlm 317.
- P, Joko Subagyo. 2011. *Metodologi Penelitian Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Aneka Cipta. Hlm 39.
- Misbahudin, Iqbal Hasan. 2013. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm 32.
- Masidjo. Op.cit. Hlm 153.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UIP. Hlm 16.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa “adanya hubungan positif antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan kemampuan berfikir kreatif pada Mata Pelajaran Sejarah siswa Kelas X SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur tahun ajaran 2017/2018”. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil *posttest* siswa.

Peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa terlihat dari hasil *posttest* yang diberikan sebanyak 3 kali *posttest*, persentase skor siswa yang lulus pada *posttest* 1 adalah sebesar 60%, pada *posttest* 2 persentase naik mencapai 10% menjadi 70% dan pada *posttest* ke 3 persentase naik mencapai 17% menjadi 87%. Serta dapat dilihat dari hasil rata-rata persentase *posttest* 1,2 dan 3 sebesar 72%, yang memberikan arti bahwa kemampuan berfikir kreatif siswa dinilai “cukup kreatif”.

Berdasarkan perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara model pembelajaran *Problem Based Learning*

(PBL) dengan kemampuan berfikir kreatif siswa. Hubungan yang positif ini memiliki arti bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini memberikan manfaat yang baik dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif, yang berarti semakin maksimal penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) maka akan semakin baik dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif.

5.2. Saran

Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu model *Problem Based Learning*. Setelah dilakukan penelitian diketahui bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* menunjukkan adanya hubungan yang positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Teladan Way Jepara Lampung Timur Tahun Ajaran 2017/2018 dapat dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Guru dapat menerapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* di dalam kelas, untuk menambah keaktifan siswa di dalam Kelas.
2. Guru perlu menjelaskan tahapan pelaksanaan pembelajaran Model *Problem Based Learning* dengan rinci dan jelas, agar siswa benar-benar memahami langkah-langkah dalam pembelajaran.
3. Peneliti lain selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian tentang Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dapat mengembangkan penelitiannya lebih luas lagi, baik dari segi variabel penelitian, materi

pembelajaran, serta hal-hal baru yang dapat diadopsi untuk memodifikasi model sehingga lebih baik dan mudah diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- B. Uno, Hamzah. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chaplin, J.P. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi (terjemahan Kartono, K)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daliman. 2013. *Teknik Penyusunan dan Pembakuan Tes Ilmu Sosial Serta Pengolahannya*. Yogyakarta: Ombak.
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum. Depdiknas.
- Guilford, J.P. 1977. *Way Beyond The Iq*. Buffalo: Creative Learning Press.
- Hadi, Sutrisno. 1993. *Metodelogi Rearch*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Harris, Nursaumi. 2003. *Kreatif*. [Online] <http://xcontohmakalah.blogspot.co.id/2009/10/pengertian-berfikir.html>.
- Hartono. 2009. *Perbandingan peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Aplikasi Matematika Siswa pada Pembelajaran Open-Ended dengan Konvensioal di Sekolah Menengah Pertama*. Disertasi. SPS. UPI.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainik dan Kontekstual dalam Pembelajaran. Abad 21: Ghalia Indonesia*.
- Jonathan, Sarwono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kamarudin. 1972. *Pengantar Metodologi Riset*. Bandung: Angkasa.
- Kamdi, W dkk. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Universitas Negeri Malang: Malang.
- Kaminski, G. 1977. Beobachtung. Dalam Herman, T., Hofstatter, P.R., Huber, H.P., & Weinert F.E., *Handbuch Psychologischer Grundgbgriffe*. Munchen: Kosel.

- Koentjaraningrat. 1983. *Kamus Istilah Anhtropologi*. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Jakarta: Depdikbud.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kusaeri dan Purwanto. 2012. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Masidjo, Ign. 1995. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- McGregor, D. 2007. *Developing Thinking Developing Learning*. Poland: Open University Press.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Misbahudin, Iqbal Hasan. 2013. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munandar, S.C. Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Natsir, Moh.1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2009. *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Erlangga.
- P, Joko Subagyo. 2011. *Metodologi Penelitian Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Aneka Cipta.
- Ratumanan. 2002. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Subagyo, Joko. 1997. *Metode Penelitian Dalam Teori Praktek*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suyanto. 2008. *Model Pembelajaran Problem Based Learning*. Jakarta: Grafindo.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.

Tawil, M.& Liliyasi. 2013. *Berfikir Kompleks dan Implementasinya dalam Pembelajaran IPA*. Makasar: Badan Penerbit UNM.

Undang-Undang Nomor 20. 2003.

Whitney. 1960. *Penelitian Deskriptif Menurut Whitney* (online), tersedia <http://uki-sukrianto.blogspot.com/2012/05/penelitian-deskriptif-menurut-whitney.html>, Hlm 160. Diakses pada 20 Maret 2017.

Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wiratha, I Made. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial Ekonomi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset. Hlm 68.

Yamin, M. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group.