

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Model *Problem Based Learning*

2.1.1.1 Pengertian *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajarann *student center*. Proses pembelajarann dengan PBL menghadirkan masalah yang nyata sebagai sumber belajar sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah serta mencari jalan keluarnya Prinsip konstruktivisme peserta didik dapat membangun pengetahuannya melalui masalah yang diberikan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memecahkan masalah dalam pengaturan kolaboratif antar peserta didik, dan membentuk kebiasaan belajar mandiri melalui latihan dan refleksi. Selain itu juga peserta didik terlibat aktif dalam pembelajarann.

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pembelajarann yang dimulai dengan menyajikan suatu permasalahan yang terdapat di dunia nyata dan menuntunnya untuk menyelesaikan atau memecahkan masalah tersebut melalui kegiatan atau pengalaman belajar yang dilakukan (Isrok'atun & Amelia, 2018, p. 43). Menurut Tan (Rusman, 2017, p. 333) PBL merupakan inovasi dalam pembelajarann karena kemampuan berpikir peserta didik dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah metode mengajar dengan fokus terhadap pemecahan masalah yang nyata, peserta didik akan melaksanakan kerja kelompok, melakukan diskusi serta mendapatkan umpan balik. Dengan demikian peserta didik didorong untuk terlibat aktif dalam pembelajarann. Model *Problem Base Learning* (PBL) adalah model pembelajarann yang menggunakan masalah sebagai basis materi pembelajarann. Sejalan dengan hal tersebut peran guru pada model pembelajarann ini lebih berperan sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga peserta didik belajar berpikir dan memecahkan masalah dengan sendiri (Sulaeha, dkk, 2016, p. 95). Model pembelajarann *Problem Based Learning* (PBL)

adalah model pembelajarannya yang dirancang agar peserta didik mendapat pengetahuan penting, mahir dalam memecahkan masalah, serta memiliki kecakapan dalam kerja sama tim (As'ari dkk, 2017, p. 23). Menurut Paloloang (2014), Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajarannya yang difokuskan pada pengalaman pembelajarannya yang diatur meliputi penyelidikan dan pemecahan masalah, khususnya masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan PBL merupakan model pembelajarannya yang berpusat pada peserta didik, menuntun peserta didik untuk berperan aktif, mandiri dengan membangun pengetahuan melalui pengalaman yang di dapatkan dalam proses pembelajarannya yaitu proses memecahkan masalah. Selain itu juga model PBL ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbagi peran dalam kerja sama tim, mengasah kemampuan berpikir dalam menyelesaikan permasalahan.

2.1.1.2 Karakteristik dan ciri –ciri *Problem Based Learning*

Menurut Trianto (Mardiansyah et al., 2022) bahwa : “Karakteristik model *Problem Based Learning* yaitu: adanya pengajuan pertanyaan atau masalah, berfokus pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya, dan kerja sama”.

Karakteristik model PBL menurut Barrow dan Min Liu dalam Shoimin, (2018, hlm.130) dalam Fuzi (2022) menjelaskan bahwa karakteristik *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar harus berorientasi pada peserta didik.
2. Permasalahan bersifat otentik atau berdasarkan dunia nyata.
3. Peserta didik secara aktif mencari sendiri sumber informasi baru yang relevan.
4. Pembelajarannya dilakukan dengan cara berdiskusi di dalam kelompok atau tim kecil.
5. Guru bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajarannya. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.

Adapun menurut Mulyasa (2016, hlm 133) dalam Fauzi (2022):

1. Pemberian gagasan inti. Pada pembelajarannya ini peserta didik diberikan gagasan agar menjadikan petunjuk atau sumber informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam pengumpulan informasi kegiatan belajar mengajar.
2. Mendefinisikan masalah. Peserta didik diberikan skenario atau permasalahan yang akan dihadapi oleh kelompoknya dalam melakukan berbagai kegiatan.
3. Belajar secara mandiri. Peserta didik secara mandiri mengumpulkan informasi yang dibutuhkan agar mampu menyelesaikan permasalahan yang tengah dihadapi.
4. Saling bertukar informasi atau pengetahuan. Peserta didik melakukan diskusi bersama teman sebayanya atau kepada anggota kelompoknya dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga lebih mudah diselesaikan.

Dari beberapa pendapat mengenai karakteristik model *problem based learning* yaitu model pembelajarannya yang berpusat pada permasalahan dalam proses pembelajarannya, guru menjadi fasilitator, menuntun peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif dan bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah sehingga peserta didik belajar membangun komunikasi dengan peserta didik yang lainnya.

2.1.1.3 Langkah-langkah dan Sintaks *Problem Based Learning*

(Novelni & Sukma, 2021) bahwa langkah-langkah PBL adalah sebagai berikut: Pertama orientasi peserta didik pada masalah menjelaskan tujuan pembelajarannya, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik terlibat pada aktivitas pemecahan masalah. kedua mengorganisasi peserta didik untuk belajar. Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. Selanjutnya membimbing pengalaman individual dan kelompok. Kemudian mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Terakhir menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka lakukan.

2.1.1.4 Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning*

Menurut (Tyas, 2017) kelebihan dari model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut Model pembelajarannya memiliki teknik yang cukup bagus

untuk memahami isi pelajaran. Memberikan tantangan bagi kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru. Sehingga dapat meningkatkan aktivitas pembelajarannya peserta didik. Juga Membantu peserta didik untuk mentransfer pengetahuan, mengembangkan dan memahami masalah dalam kehidupan nyata. Kemudian dapat mengetahui cara berpikir peserta didik dalam menerima pelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Selain model yang dianggap menyenangkan oleh siswa, model ini juga dapat mengembangkan kemampuan peserta didik berpikir kritis serta dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Dapat meningkatkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar sekaligus menuntaskan jenjang pendidikan formal.

Menurut (Insani, 2022) kelebihan PBL antara lain:

Peserta didik akan terbiasa menghadapi masalah (*problem posing*) dan tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajarannya di kelas tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari (*real world*). Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman. Selain itu juga dapat meningkatkan keakraban guru dengan peserta didik. Serta membiasakan peserta didik melakukan eksperimen.

Menurut sanjaya (Ratnawati et al., 2020) mengatakan : model pembelajarannya PBL juga mempunyai beberapa kelemahan yaitu peserta didik akan merasa malas untuk mencoba jika tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari dapat dipecahkan, keberhasilan pembelajarannya dengan model pembelajarannya PBL membutuhkan cukup waktu untuk persiapan, dan tanpa pemahaman pada peserta didik mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari maka peserta didik tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

PBL juga memiliki kelemahan diantaranya ;

1. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.

2. Keberhasilan strategi pembelajarann melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Dari kekurangan model *Problem Based Learning* di atas maka dapat disimpulkan Pembelajaran model *Problem Based Learning* membutuhkan waktu yang lama dan perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan belajar terutama dalam pembuatan soal.

2.1.2 Model *Problem Solving*

2.1.2.1 Pengertian Model *Problem Solving*

Model pembelajarann *problem solving* menurut Huda (2016 : 274) adalah salah satu dasar teoritis dari berbagai strategi pembelajarann yang isu utamanya berupa suatu masalah (*problem*). Pembelajarann muncul ketika siswa mengenai masalah-masalah yang tidak terdapat metode penyelesaiannya. Dengan demikian masalah harus disajikan terlebih dahulu sebelum solusi diajarkan. Guru harus mendorong siswa untuk membandingkan dengan metode lain dengan mendiskusikan masalah tersebut. Kemudian menurut Sugandi (2014 : 4) mengemukakan bahwa penerapan *problem solving* membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajarann, melatih dalam berpikir kreatif, serta mampu menumbuhkan semangat belajar. Menurut Astuti (2018 : 161) mengemukakan bahwa model pembelajarann *Problem solving* adalah kemampuan siswa dalam menggunakan suatu proses berpikir dalam melakukan pemecahan masalah melalui fakta atau mencari sumber data, melakukan analisis informasi yang didapatkan, menyusun alternatif dalam menyelesaikan masalah, dan aturan yang efektif. *Problem solving* merupakan pembelajarann yang melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajarann untuk memecahkan masalah yang diberikan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *problem solving* adalah model pembelajarann yang menyajikan suatu permasalahan yang harus dipecahkan oleh peserta didik.

2.1.2.2 Karakteristik Model Problem Solving

Menurut Kurniawan (2014 : 3) menjelaskan karakteristik pada model pembelajaran problem solving yaitu sebagai berikut:

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah, yaitu memberikan pertanyaan atau masalah yang memiliki makna sosial bagi siswa, supaya terpacu untuk memberi solusi.
2. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu, permasalahan yang disajikan harus secara nyata supaya siswa mampu melihat dari sudut pandang berbagai pelajaran.
3. Penyelidikan secara autentik, *Problem solving* menuntut siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari sebuah penyelesaian secara nyata yaitu dengan melakukan analisis masalah, membuat atau mengembangkan hasil hipotesis, melakukan eksperimen jika diperlukan serta menarik kesimpulan.
4. Menghasilkan penyelesaian masalah *Problem solving* menuntut siswa untuk menghasilkan cara tepat untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.
5. Kolaborasi Dalam menentukan penyelesaian masalah siswa diharapkan mampu bekerja sama satu sama lain, baik secara kelompok atau berpasangan.

2.1.2.3 Tujuan Model Problem Solving

Menurut Bey (2013 : 226) tujuan dalam penggunaan *problem solving* sebagai berikut: Siswa memiliki keterampilan dalam terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian mampu menganalisis serta meneliti kembali hasil yang didapatkan. Untuk meningkatkan potensi ilmu pengetahuan pada siswa. Kemudian siswa dapat belajar proses pemecahan masalah kemudian menghasilkan penemuan berdasarkan hasil yang telah diperoleh. Serta bisa memberikan kepuasan intelektual yang ada dalam diri siswa sebagai bentuk hadiah intrinsiknya.

2.1.2.4 Sintak Problem Solving

Menurut Bahri dkk, (103 – 104) Problem solving tidak hanya sekadar digunakan pada model pembelajaran tetapi juga metode mengajar. Problem solving memiliki langkah langkah sebagai berikut :

1. Melakukan pemecahan masalah, telah disajikan masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah tersebut harus tumbuh sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
2. Mencari data atau keterangan yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya seperti membaca buku, berdiskusi, bertanya, atau meneliti.
3. Menentukan jawaban sementara atau hipotesis dari masalah tersebut. Jawaban sementara atau hipotesis harus didasarkan dari data yang telah diperoleh, pada langkah kedua.
4. Melakukan uji kebenaran dari jawaban sementara. Pada langkah ini siswa harus berusaha untuk memecahkan masalah dengan yakin bahwa jawaban tersebut

benarbenar cocok sesuai dengan jawaban sementara. Untuk menguji diperlukan metode seperti demonstrasi, diskusi dan tugas.

5. Menarik kesimpulan. Siswa harus mampu menarik kesimpulan terakhir tentang jawaban dan masalah tersebut.

2.1.2.5 Kelebihan *Problem Solving*

Menurut Karim, (130-131) Dapat membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja. Proses belajar dengan melakukan pemecahan masalah membiasakan siswa mampu menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil. Mampu merangsang kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi secara tepat dan mampu mendorong siswa untuk mencari pengetahuan baru. Serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dengan tepat.

2.1.2.6 Kekurangan *Problem Solving*

Menurut Shoimin (2014 : 138) model pembelajarannya ini harus mencari masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan cara berpikir siswa. Mengubah kebiasaan siswa belajar dengan mendengarkan maupun menerima informasi membuat belajar lebih banyak berpikir memecahkan permasalahan sendiri. Terdapat beberapa pokok bahasan yang sangat sulit untuk diterapkan pada pembelajarannya *problem solving*, dan memerlukan alokasi waktu yang lebih lama serta melibatkan banyak orang sehingga terdapat kesulitan untuk dihadapi.

2.1.3 *Question card*

2.1.3.1 Pengertian *Question card*

Media *Question card* merupakan media grafis untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya yang meliputi keaktifan dan hasil belajar. Media diharapkan mampu untuk mengubah suasana belajar menjadi menarik dan mengaktifkan siswa. Media *Question card* merupakan kartu yang berisi beberapa pertanyaan dengan menggunakan media ini bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan sehat, kerjasama dan keaktifan dalam proses pembelajarannya (Kholipah et al., 2022).

Question card merupakan media pembelajarannya dalam bentuk permainan yang dilakukan secara berkelompok. Dalam *Question card* menyajikan permasalahan yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari (Lailia, 2020). Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti menyimpulkan media *Question card* merupakan media

pembelajarannya berbentuk permainan yang dilakukan secara berkelompok untuk mendorong keikutsertaan peserta didik dalam pembelajarannya serta untuk memicu kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dalam menghadapi permasalahan atau persoalan.

2.1.3.2 Tujuan *Question card*

Dalam menerapkan media pembelajarannya tentunya harus memiliki tujuan, supaya hasil dan proses selama pembelajarannya dapat berhasil. Tujuan dari setiap media pembelajarannya tentunya berbeda-beda, media pembelajaran *Question card* dirancang untuk mempermudah dan mengefektifkan pembelajarannya. Dengan adanya tujuan yang jelas menjadi pendukung dalam proses pembelajarannya dan pemahaman yang baik kepada peserta didik. Berikut merupakan tujuan umum membuat sebuah media *Question card* Menurut Utami (2023): 1) Meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajarannya; 2) Meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik; 3) Menumbuhkan jiwa kompetitif peserta didik; 4) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi 5) Membantu peserta didik untuk menumbuhkan rasa keingintahuan yang tinggi terhadap materi pelajaran.

2.1.3.3 Manfaat *Question card*

Question card memiliki manfaat dalam proses pembelajarannya, menurut Utami (2023) Beberapa manfaat *Question card* sebagai berikut: 1) Membantu untuk berkonsentrasi (memusatkan perhatian) dan lebih baik dalam menalar suatu pertanyaan; 2) Meningkatkan kecerdasan visual dan keterampilan observasi; 3) Melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi; 4) Melatih inisiatif dan rasa ingin tahu; 5) Membuat catatan dan ringkasan pelajaran dengan lebih baik.

2.1.3.4 Kekurangan dan Kelebihan Media *Question card*

Kelebihan dan kelemahan Problem Based Learning ini, menurut (Kholipah et al., 2022) antara lain:

1. Siswa dilatih untuk mampu dalam memecahkan masalah yang dihadapi,
2. Dengan adanya keaktifan belajar diharapkan peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan pemikiran.
3. Permasalahan yang diberikan guru harus berfokus pada materi pembelajarannya,
4. Peserta didik lebih kompak dalam memecahkan masalah dalam diskusi kelompok.

5. Peserta didik menggunakan sumber belajar yang beraneka ragam untuk memperoleh pengetahuan.

Kekurangan Media *Quetaion Card* Putri (2023)

1. Siswa terkadang saling mengandalkan dalam mengerjakan soal yang terdapat dalam kartu soal.
2. Suasana belajar yang dibentuk dalam permainan terkadang membuat peserta didik ada yang bermain-main dalam belajar.
3. Kartu soal sering dijadikan bahan permainan oleh siswa.
4. Banyak waktu yang dibutuhkan.

2.1.3 Berpikir Kreatif

2.1.3.1 Pengertian Berpikir Kreatif

Munandar (1999) mengemukakan bahwa berpikir kreatif (juga disebut berpikir divergen) ialah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian. Menurut Lindren (Prasetyo & Mubarokah, 2014) Berpikir kreatif yaitu memberikan macam-macam kemungkinan jawaban atau pemecahan masalah berdasarkan informasi yang diberikan dan mencetuskan banyak gagasan terhadap suatu persoalan. Pengertian ini memfokuskan pada banyak cara dalam suatu pemecahan masalah dan memunculkan ide – ide baru tentang suatu persoalan. Setiap peserta didik mempunyai bakat kreatif yang berbeda sehingga kemungkinan penyelesaian atau jawaban dari suatu masalah juga akan beragam. Proses individu untuk memunculkan ide baru merupakan penggabungan ide – ide sebelumnya yang belum diwujudkan atau masih dalam pemikiran. Pengertian berpikir kreatif ini ditandai adanya ide baru yang dimunculkan sebagai hasil dari proses berpikir tersebut. Elly's Mersina Mursidik, dkk (2015. Hlm, 26) menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kreatif bisa dipahami sebagai kecakapan untuk membangun hal – hal baru maupun kecakapan untuk menempatkan dan menggabungkan berbagai bahan yang bersumber dari pemikiran seseorang yang bisa dipahami, efektif, dan inovatif melalui berbagai macam aspek yang memengaruhi. Jadi dari pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kecakapan yang dimiliki oleh seseorang untuk memunculkan ide baru dalam pemecahan suatu masalah melalui proses berpikir. Kemampuan berpikir kreatif ini

merupakan hal yang penting dalam kehidupan, oleh karena itu harus dilatih, dirangsang dan ditumbuhkan sejak dini.

2.1.3.2 Indikator Berpikir Kreatif

Untuk menilai kemampuan berpikir kreatif menggunakan acuan yang dibuat, Munandar (2009:192) yang mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan aspek – aspek sebagai berikut:

1. Berpikir Lancar (*Fluency Thinking*) yaitu kemampuan peserta didik dalam mengemukakan pendapat, gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.
2. Berpikir Luwes (*Flexible Thinking*) keterampilan berpikir peserta didik yang mampu memunculkan ide, pendapat atau gagasan yang bervariasi.
3. Berpikir Orisinil (*Original Thinking*) Kemampuan berpikir asli peserta didik yaitu memunculkan ide-ide baru yang unik dalam sebuah permasalahan.
4. Kemampuan mengelaborasi (*Elaboration ability*) kemampuan peserta didik dalam menjelaskan dan mengembangkan suatu hal yang sederhana menjadi definisi yang lebih luas.

Hasil dari indikator kemampuan Berpikir kreatif membentuk sebuah perilaku.

Menurut Saputra (dalam Gita Dian Pratiwi, dkk. 2021. Hlm 80) mengemukakan bahwa perilaku kemampuan berpikir kreatif yaitu:

Tabel 2. 1 Perilaku Berpikir Kreatif

Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Perilaku
Berpikir Lancar	Mampu menghasilkan banyak ide atau jawaban
Berpikir Luwes	Mampu mengaktualisasikan ide, respons atau permasalahan dari berbagai sudut pandang Mampu memberikan arah pemikiran yang berbeda dari orang lain
Berpikir Orisinil	Kemampuan memberikan ide atau pemikiran yang unik, baru dan tidak biasa. Memiliki keterampilan yang berbeda dan arah berpikir yang berbeda dengan menciptakan kombinasi – kombinasi yang tidak lazim

Kemampuan Mengelaborasi	Kemampuan memiliki ide yang luas Mampu untuk berpikir secara detail
-------------------------	--

2.1.3.3 Ciri – ciri Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif yakni kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, dan semuanya relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Adapun ciri-ciri kemampuan dari berpikir kreatif yaitu Menurut Susanto, Ahmad (2013: 102) ciri-ciri anak yang kreatif dapat ditinjau dari dua aspek yaitu aspek kognitif dan efektif.

1. Aspek kognitif Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif atau divergen., yang ditandai dengan adanya beberapa keterampilan tertentu, seperti: keterampilan berpikir lancar, berpikir luwes/fleksibel, berpikir orisinal, keterampilan merinci, dan keterampilan menilai. Semakin kreatif seseorang, maka ciri-ciri ini akan semakin melekat pada dirinya.
2. Aspek afektif Ciri-ciri kreatif yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang, yang ditandai dengan berbagai perasaan tertentu, seperti : rasa ingin tahu, bersifat imajinatif/fantasi, sifat berani mengambil resiko, sifat menghargai, percaya diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru.

2.1.3.4 Tahapan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif mendorong peserta didik untuk bisa melihat sesuatu dari berbagai arah. Adapun tahap pengembangan kemampuan berpikir kreatif menurut Susanto, Ahmad (2013:115) proses kreatif akan muncul bila ada stimulus. Berbagai langkah didefinisikan dalam melakukan proses kreatif, dirangkum dalam lima tahapan, yaitu:

Siswono, Wallas menyebutkan terdapat empat tahapan proses berpikir kreatif yaitu tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi, dan tahap verifikasi. Proses berpikir kreatif menurut tahapan Wallas dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap persiapan
Pada tahap ini, proses mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang.
2. Tahap inkubasi
Kegiatan mencari dan menghimpun data/informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi ialah tahap individu melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut.
3. Tahap iluminasi

Tahap iluminasi ialah tahap timbulnya *insight* atau Aha-Erlebnis, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang menjadi pemicu dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru.

4. Tahap verifikasi

Tahap verifikasi disebut juga tahap evaluasi ialah ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Disini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen dengan kata lain proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penulis mengumpulkan informasi relevan lainnya dari hasil penelitian terdahulu. Penelitian relevan tersebut penulis gunakan sebagai acuan dalam penelitian ini. Berikut hasil penelitian yang relevan dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

No	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	La Ode Supriono, Sukmawati, Baharullah/ 2023 Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume 8, Nomor 1, Februari 2023	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Question Card</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Kelas V SD Inpres Paccerakkang	Jenis penelitian yaitu quasi experimental (eksperimen semu) dengan desain <i>Control Group Pretest-Posttest Design</i> menggunakan pendekatan kuantitatif. Selain itu data data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan penyajian data melalui tabel distribusi frekuensi histogram, rata-rata dan simpangan baku. Dan analisis inferensial digunakan pada pengujian hipotesis statistik dan diolah dengan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Kelas V SD Inpres Paccerakkang menunjukkan hasil bahwa model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Question card</i> lebih memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik dalam

			pemecahan masalah matematika dibandingkan dengan model pembelajarann ekspositori.
2	Annur Fitri Hayati & Khairi Murdy/ 2016 Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi Volume 1 Nomor 1 Maret 2016	Pengaruh Metode Pembelajarann Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik pada Mata Pelajaran Ekonomi	Jenis penelitian yaitu quasi experimental (eksperimen semu) dengan desain <i>Nonequivalent Pretest-Post test Control Group</i> menggunakan pendekatan kuantitatif. Selain itu data penelitian Penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara kelas Eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah). Pembelajarann Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>) lebih berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kratif peserta didik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional (ceramah). Besarnya pengaruh metode Pembelajarann Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kratif peserta didik sebesar 21%.
3.	Frandi Mardiansyah, Haryanto, Diah Riski Gusti. Jurnal <i>On Teacher Education</i> Volume 4, Nomor 2 Tahun 2022	Pengaruh Model Pembelajarann <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dan Kemampuan Pemecahan Masalah terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik pada Materi Larutan Penyangga	Jenis penelitian yaitu quasi experimental (eksperimen semu) dengan desain <i>pretest posttest nonequivalent control group</i> menggunakan pendekatan kuantitatif. Selain itu, data penelitian dianalisis menggunakan desain analisis faktorial 2×2 dengan uji anova dua jalur. Berdasarkan hasil penelitian dan terdapat pengaruh model pembelajarann <i>problem based learning</i> terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi larutan penyangga dengan nilai

			hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang lebih tinggi pada penerapan model pembelajarann problem based learning. berpikir kreatif pada materi larutan penyangga. Hal ini dikarenakan model pembelajarann <i>Problem Based Learning</i> mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif secara mandiri, begitu juga kemampuan pemecahan masalah mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif secara mandiri.
--	--	--	---

Tabel 2. 3 Persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya

Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
Persamaan penelitian – penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu variabel bebas (X1) yang digunakan adalah model pembelajarann <i>Problem Based Learning</i> . Dan Variabel terikat Y yaitu Berpikir kreatif serta penggunaan <i>Question card</i> sebagai media pembelajarann.	Perbedaan penelitian – penelitian sebelumnya terdapat pada variabel bebas (X1) yang digunakan adalah model PBL beserta kemampuan Pemecahan Masalah (X2). Kemudian perbedaan pada variabel terikat yaitu kemampuan pemecahan masalah (X) Serta terdapat perbedaan jenjang pendidikan yang diteliti yaitu SD, dan variabel bebas (Y) kemampuan berpikir kreatif.

2.3 Kerangka Berpikir

Proses pembelajarann dalam dunia pendidikan tentunya harus beriringan dengan perkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun beberapa pengajar masih melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional, atau masih berpusat pada guru. Sehingga peserta didik pasif tidak memiliki kesempatan untuk aktif dan terlibat dalam pembelajarann.

Pemilihan strategi dan model pembelajarann dapat memengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan peserta didik untuk memunculkan ide – ide baru, unik, adanya kebaruan dan mampu memecahkan masalah dengan mudah. Lingkungan belajar yang dinamis dan partisipatif dapat dibangun dengan memilih model pembelajarann yang tepat, disesuaikan dengan materi pembelajarann yang akan diberikan untuk memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

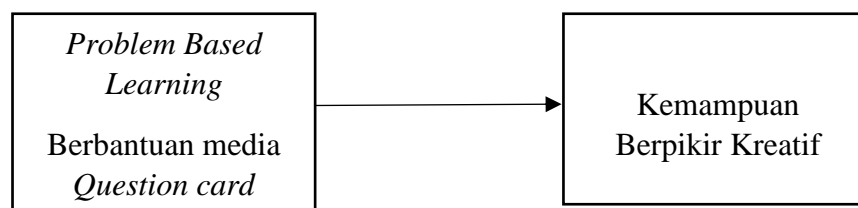
Terdapat teori yang melandasi penelitian ini yaitu teori Konstruktivisme yang dikemukakan Gagne (Sinaga 2017: 85) bahwa keterampilan intelektual tingkat tinggi dapat dikembangkan melalui pemecahan masalah. Kemampuan intelektual tingkat tinggi ini diantaranya adalah kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif.

Untuk menumbuhkan kemampuan berpikir peserta didik maka harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajarannya. Salah satu pembelajarannya yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir kreatifnya adalah model pembelajarannya berbasis masalah.

Guru dapat memberikan model pembelajarannya kepada peserta didik salah satu pembelajarannya yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir kreatifnya adalah model pembelajarannya berbasis masalah. Dengan disajikan suatu permasalahan peserta didik dituntut untuk mengembangkan pola pikirnya dalam memecahkan masalah tersebut. Model pembelajarannya *Problem Based Learning* (PBL) sebagai model pembelajarannya dengan memberikan permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question card* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dan kreatif dalam pembelajarannya sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir kreatifnya. Peserta didik dapat belajar dalam kelompok atau secara individu, dalam kelompok peserta didik dapat saling berdiskusi dan menanggapi terkait permasalahan yang disajikan hal ini memberikan ruang interaksi bagi peserta didik, kemudian saling berbagi pengetahuan dan belajar untuk mengemukakan pendapat. Selain itu juga peserta didik bisa saling menghargai pendapat satu dengan yang lainnya, belajar untuk membangun kerja sama untuk memecahkan masalah.

Dengan kemampuan berpikir kreatif yang baik, peserta didik akan semakin menyadari cara berpikir dalam memecahkan suatu masalah. Belajar merupakan perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang setelah terjadi interaksi. Peserta didik setelah melalui proses belajar maka akan memiliki

hasil belajar, baik aspek kognitif, psikomotorik, afektif. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Question card* dapat membangun gairah belajar peserta didik, untuk memicu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pada penelitian ini membahas tentang model *Problem Based Learning* berbantuan *Question card* dan berpikir kreatif yang saling berkaitan. Oleh karena itu kerangka pemikiran yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Question card* pada kelas eksperimen pada sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model *Problem Solving* pada kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question card* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajarann *Problem Solving*.