

## UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS, DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI MELALUI MODEL PBL

Oleh: Imelda Agustini Trihatmi  
SMA Negeri 1 Sewon  
imeldaswn@gmail.com

**ABSTRACT:** *The purpose of this study was to determine the improvement of learning creativity and learning outcomes of Sociology subject among XI IPS students at SMAN 1 Sewon by using the Problem Based Learning model. This study used classroom action research. The learning creativity data were collected by using observation sheets, and the learning outcomes was gained from tests in sociology subject. The data analysis method was qualitative descriptive. The study results showed there was an increase in the student creativity from 9.68% in the pre-cycle, to 41.93% in the first cycle, and then became 78.42% in the second cycle. The achievement of student learning outcomes in the pre cycle was 29.03%, in the first cycle was 77.42%, then in the second cycle was 83.87%. Students who reach the completeness level in the pre cycle were 9 students. It was increased to 24 students in the first cycle, and then became 26 students after second cycle.*

**Keywords:** *problem based learning, learning creativity, sociology, student learning outcomes.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama yang menentukan kualitas kehidupan suatu bangsa. Oleh karena itu, pembaharuan dibidang pendidikan harus disadari untuk selalu dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Hal ini dapat dimulai dari suatu kegiatan proses belajar mengajar yang dapat memberikan pengetahuan bagi siswa, tidak hanya yang berupa aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotoriknya.

Fakta empirik yang ditemukan guru melalui observasi di kelas, selain pembelajaran sosiologi yang monoton, pembelajaran seolah-olah hanya untuk sekelompok peserta didik tertentu yang merasa tertarik pada materi pembelajaran itu. Salah satu upaya mencari solusi untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik atau mutu pembelajaran yang dapat mengakomodasi perkembangan jaman, terutama perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang marak dikalangan peserta didik. Kepemilikan teknologi informasi dan komunikasi pada peserta didik seperti ponsel, *netbook*, internet, dan *hotspot area*, perlu diberdayakan dalam proses

pembelajaran sosiologi. Salah satu dasar ide peningkatan mutu pembelajaran adalah bagaimana peserta didik belajar dengan senang dengan fasilitas yang telah dimiliki, belajar aktif, belajar bersama-sama atau berkelompok, bernuansa kemajuan, penemuan masalah, kontekstual. Belajar seperti ini dapat dilaksanakan di sekolah, baik di luar kelas, ataupun di lingkungan yang lebih luas seperti di lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat sekitar. Salah satu strategi yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan pembelajaran model PBL (*Problem Based Learning*).

Sesuai dengan paparan masalah diatas, rumusan permasalahan sebagai berikut: bagaimana upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sosiologi dengan model PBL pada siswa kelas XI IPS2 SMAN 1 Sewon. Sehingga tujuan penelitian adalah: (1) Upaya meningkatkan kreativitas belajar sosiologi dengan model PBL pada siswa kelas XI IPS2 SMAN 1 Sewon, (2) Upaya meningkatkan hasil belajar sosiologi dengan model PBL pada siswa kelas XI IPS2 SMAN 1 Sewon.

Menurut Kosasih (2014: 2), konsep belajar yang dikemukakan oleh para ahli

seperti Gagne (1984) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan perilaku akibat suatu pengalaman. Witherington (1952) mengungkapkan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.

Kreativitas belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa dalam belajar memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran akan diketahui dengan tingkat kreativitasnya dalam berbagai kegiatan. Utami Munandar (1992: 47) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan mengelaborasi suatu gagasan. Lebih lanjut Utami Munandar menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Dalam kegiatan pembelajaran siswa yang memiliki kreativitas lebih mampu menemukan masalah-masalah dan mampu memecahkannya pula. Oleh karena itu, guru perlu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa sehingga kreativitas, bakat, dan minatnya dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Langkah terakhir dari proses pembelajaran adalah melaksanakan evaluasi atau penilaian terhadap sejauh mana proses pembelajaran dapat mencapai tujuan. Penilaian merupakan salah satu komponen system pembelajaran. Pengembangan alat evaluasi merupakan bagian terkait dalam pengembangan sistem pembelajaran. Menurut Purwanto (2014: 44), hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibandingkan sebelumnya.

Belajar merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif tetap. Kegiatan pembelajaran, guru menetapkan tujuan belajar selanjutnya siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Menurut Abdurrahman (Jihad Asep dan Haris Abdul, 2012: 14) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar. Selanjutnya, menurut Benyamin S. Bloom (Suwarsono, 2014: 13) menyatakan ada tiga ranah atau dimensi hasil belajar yang dikehendaki yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (ketrampilan).

Berkenaan dengan pembelajaran PBL, menurut Ibrahim (2000: 7) model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan *authentic* yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari masalah yang nyata. Pembelajaran berdasarkan masalah dikembangkan untuk membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan ketrampilan intelektual, belajar berbagai peran melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau stimulasi dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri.

PBL sejalan dengan filosofi konstruktivisme yang menekankan siswa untuk secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksinya dengan masalah nyata. Teori konstruktivisme ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila atura-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya. Menurut Arends (Trianto, 2010: 25) tidak ada model

pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik, apabila telah diujicobakan untuk mengajarkan materi pembelajaran tertentu.

Menurut Arif S. Sadiman yang dikutip Suwarsono (2014: 11) berpendapat bahwa segala macam sumber yang ada di luar diri peserta didik yang memudahkan terjadinya proses belajar disebut sebagai sumber belajar. Peran sumber-sumber belajar memungkinkan individu berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak trampil menjadi trampil, dan menjadikan individu dapat membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik, mana yang terpuji dan mana yang tidak terpuji, dan seterusnya. Sehingga pengertian sumber belajar dapat diartikan segala apa yang bisa mendatangkan manfaat atau mendukung dan menunjang individu berubah kearah yang lebih positif, dan dinamis. Sumber belajar ini merupakan pemanfaatan sumber belajar yang sinergis dengan kepemilikan fasilitas siswa dan sekolah. Hal ini sangat relevan dengan kondisi peserta didik dan lingkungan sekolah. Potensi ini perlu dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS2 SMAN 1 Sewon, Bantul, Yogyakarta, semester gasal tahun pelajaran 2016/2017 pada mata pelajaran Sosiologi. Penelitian digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Sosiologi. Dengan menerapkan *Problem Based Learning* diduga dapat meningkatkan kreativitas belajar, dan hasil belajar mata pelajaran Sosiologi kelas XI IPS2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kelas (PTK) dengan acuan model siklus PTK yang dikembangkan oleh Kemmis

dan Taggart. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner, observasi, tes, dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini terdapat dua kisi-kisi instrumen: kisi-kisi observasi kreativitas dan kisi-kisi tes hasil belajar Sosiologi. Pada kisi-kisi observasi kreativitas belajar terdiri aspek pengetahuan 4 item, aspek sikap 4 item, aspek kemajemukan 4 item. Selanjutnya kisi-kisi tes hasil belajar Sosiologi dengan indikator mengidentifikasi pengertian dasar masalah sosial terdiri 10 item, mendiskripsikan faktor penyebab permasalahan sosial terdiri 10 item, dan menjelaskan solusi pemecahan permasalahan sosial terdiri 10 item.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini deskriptif kualitatif dengan presentase. Adapun rumusnya sebagai berikut:

1. Kreativitas belajar siswa

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor perolehan}}{12} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria skor kreativitas

Nilai Perhitungan Kreativitas	Keterangan
81 -100	Sangat memuaskan
61 - 80	Baik / memuaskan
41- 60	Sedang
21 - 40	Kurang

2. Hasil belajar siswa

Untuk mengukur ketercapaian belajar dengan cara menganalisis hasil ulangan atau tes dengan persentase ketercapaian KKM.

Analisis dilakukan dengan mendeskripsikan hal-hal yang terjadi selama proses tindakan pada setiap siklus. Prosedur

penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sampai tuntas yaitu:

1. Ada peningkatan kreativitas sekurang-kurangnya 75 % peserta didik memiliki kreativitas berkategori memuaskan.
2. Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan hasil tes penguasaan kompetensi dasar berdasarkan ketuntasan hasil belajar individu, apabila siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sama atau lebih dari 75 sebanyak 75% dari jumlah siswa dalam kelas.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan *Problem Based Learning* pada pembelajaran sosiologi menunjukkan peningkatan kreativitas belajar siswa. Penerapan *Problem Based Learning* pada pembelajaran Sosiologi menunjukkan peningkatan kreativitas belajar siswa. Data

menunjukkan terdapat perubahan presentase pada kategori rendah mulai prasiklus 67,74 % berubah pada siklus 1 menjadi 29,03 %, dan pada siklus 2 presentase 0 %. Pada kreativitas belajar siswa kategori sedang, 22,58 % pada prasiklus, 29,03 % pada siklus 1, dan 22,58% pada siklus 2. Pada kreativitas belajar siswa kategori tinggi atau memuaskan, 9,68 % pada prasiklus, 29,03 % pada siklus 1, dan 9,68 % pada siklus 2. Pada kreativitas belajar kategori sangat tinggi atau sangat memuaskan, 0 % pada prasiklus, 12,90 % pada siklus 1, dan 67,74 % pada siklus 2. Indikator ketercapaian kreativitas belajar siswa pada pra siklus 9,68%, siklus 1 sebesar 41,93%, dan siklus 2 sebesar 77,42%. Indikator ketercapaian pada penelitian ini adalah 75% dari seluruh siswa tingkat ketercapaian kreativitas belajar memuaskan atau sangat memuaskan. Peningkatan kreativitas belajar siswa terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi frekuensi kreativitas belajar siswa kelas XI IPS2

Kategori	Frekuensi			Frekuensi relatif (%)		
	Prasiklus	siklus 1	Siklus 2	Prasiklus	siklus 1	Siklus 2
Sangat memuaskan	0	4	21	0.00	12.90	67.74
Memuaskan	3	9	3	9.68	29.03	9.68
Sedang	7	9	7	22.58	29.03	22.58
Kurang	21	9	0	67.74	29.03	0.00
Jumlah	31	31	31	100.00	100.00	100.00

Penerapan *Problem Based Learning* pada pembelajaran sosiologi menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Pada pembelajaran pra siklus rata-rata nilai hasil belajar siswa 64,22. Pada siklus 1 rata-rata nilai hasil belajar siswa 83,44. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari prasiklus ke siklus 1. Selanjutnya pada siklus 2 rata-rata nilai hasil belajar siswa

81,83. Adanya penurunan nilai rata-rata dari siklus 1 ke siklus 2 karena materi masalah sosial yang dipelajari lebih luas. Namun secara klasikal jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari siklus 1 ada 24 siswa tuntas menjadi pada siklus 2 ada 26 siswa tuntas. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi frekuensi hasil ulangan siswa kelas XI IPS2

Jumlah Siswa	Frekuensi			Frekuensi relatif (%)		
	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
<b>Tuntas (<math>\geq 75</math>)</b>	9	24	26	29.03	77.42	83.87
<b>Belum tuntas (<math>\leq 75</math>)</b>	22	7	5	70.97	22.58	16.13
<b>Jumlah</b>	31	31	31	100.00	100,00	100.00

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada pra siklus terdapat 9 siswa atau 29,03% yang mencapai KKM. Pada siklus 1 ada 7 siswa atau 77,43% yang mencapai KKM atau kategori tuntas, dan pada siklus 2 ada 26 siswa atau 83,87 yang mencapai KKM atau kategori tuntas. Sedangkan pada pra siklus terdapat 22 siswa atau 70,97% yang belum mencapai KKM atau belum tuntas. Pada siklus 1 ada 7 siswa atau 22,58% yang belum mencapai KKM atau belum tuntas, dan pada siklus 2 ada 5 siswa atau 16,13 % yang belum mencapai KKM atau belum tuntas.

#### PEMBAHASAN

Berdasarkan kerangka pemikiran pada awal penelitian, yaitu proses pembelajaran sosiologi dengan kondisi awal kreativitas belajar, dan hasil belajar yang rendah, kemudian dilakukan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* model yang berdasar pada masalah-masalah yang dihadapi siswa terkait KD yang dipelajari siswa, maka didapat melalui hasil penerapan metode tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dan kemajuan yang memiliki dampak positif meningkatkan hasil / prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dengan semakin mantapnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajarinya. Berdasarkan hasil penelitian, dengan menerapkan metode *problem based learning* diperoleh peningkatan kreativitas belajar, dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami perubahan dalam tiap pertemuan (siklus) mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif dalam

peningkatan hasil / prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang mengalami perubahan peningkatan.

Penerapan metode *problem based learning* pada pembelajaran sosiologi mendorong semangat belajar siswa semakin bertambah yang dibuktikan dengan banyaknya siswa yang sering beragumen dalam memecahkan suatu permasalahan menggunakan sumber belajar yang ada dilingkungannya. Adapun kelebihan penerapan metode *problem based learning* siswa dapat ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran dan lebih berpikir kritis daripada sebelumnya, sehingga suasana kelas semakin hidup. Selanjutnya guru yang kreatif dan inovatif berperan sebagai fasilitator dan dinamisator dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini sebagai salah satu upaya menyiapkan pelaksanaan kurikulum 2013 salah satunya dengan model *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* tergolong efisien dan ekonomis serta mudah diterapkan guru Sosiologi bilamana kondisi siswa dan sekolah mendukung.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Model PBL (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan kreativitas belajar Sosiologi pada siswa kelas XI IPS2 SMAN 1 Sewon tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dibuktikan dari analisis observasi kreativitas siswa maka diperoleh hasil adanya peningkatan dari prasiklus sebesar

0 % dengan kategori kreativitas sangat memuaskan, menjadi 12,90 % (4 siswa) pada siklus 1 dengan kategori kreativitas sangat memuaskan, dan 67,74% (21 siswa) pada siklus 2 dengan kategori kreativitas sangat memuaskan. Selanjutnya jika dihitung jumlah persentase siswa dengan kreativitas memuaskan dan sangat memuaskan terjadi kenaikan pada prasiklus sebesar 9,68% menjadi 41,94% dan pada siklus 2 sebesar 77,42%. Hasil tersebut sudah sesuai bahkan melebihi indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 75 %.

2. Model PBL (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi pada siswa kelas XI IPS2 SMAN 1 Sewon tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dibuktikan dari analisis hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan, data yang diperoleh adanya peningkatan dari prasiklus sebesar 29,03 % (9 siswa) yang tuntas, siklus 1 sebesar 77,42 % (24 siswa) tuntas belajar, selanjutnya pada siklus 2 sebesar 83,87 % ( 26 siswa ) mencapai ketuntasan belajar. Hasil tersebut sudah sesuai bahkan melebihi indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 75 %.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Sosiologi dengan menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada siswa kelas XI IPS2 SMA N 1 Sewon tahun pelajaran 2016/2017.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan Model PBL (*Problem Based Learning*) sebagai alternatif upaya meningkatkan kreativitas, dan hasil belajar siswa dengan materi tertentu.

2. Peserta didik hendaknya mempunyai minat serta kreativitas belajar yang tinggi dalam setiap kegiatan belajar karena memanfaatkan sumber-sumber belajar di lingkungan sekitar yang dapat membantu memecahkan masalah kehidupan bermasyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abercrombie, Nicholas, dkk.2006.*Kamus Sosiologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2004. *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Gredler, Margaret EB. 1994. *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Ibrahim, M. dan Nur, M. 2000. *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: University Press.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kosasih. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kusuma, Wijaya dkk. 2012. *Mengenal Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan. Strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Suwarsono, MA.2014. *Inovasi Pembelajaran I-Context Berbasis Trisula Sakti untuk meningkatkan siswa "Hebat" dan Kreatif*. Karya tulis dalam Forum Ilmiah Guru Tingkat Nasional (tidak dipublikasikan).