

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
IPS MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
SISWA KELAS VI SDN KLEPU KECAMATAN  
KRANGGAN KABUPATEN TEMANGGUNG  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

**TESIS**



Oleh :  
**SUMARJO**  
NPM. 13155140008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
2016**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

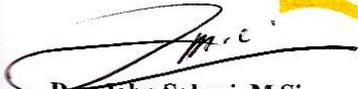
**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
IPS MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
SISWA KELAS VI SDN KLEPU KECAMATAN  
KRANGGAN KABUPATEN TEMANGGUNG  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Oleh  
**SUMARJO**  
NPM. 131551400008

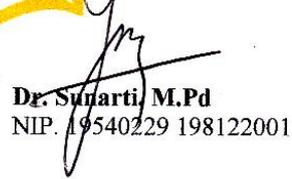
Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar  
Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyetujui,

Ketua Program Studi

  
**Dr. John Sabari, M.Si**  
NIS. 19510701 198907 1 001

Yogyakarta, April 2016  
Pembimbing

  
**Dr. Sunarti, M.Pd**  
NIP. 19540229 198122001

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana  
Universitas PGRI Yogyakarta

  
**Dr. Sunarti, M.Pd.**  
NIP. 19540229 198012 2 001

## ABSTRAK

**Sumarjo.** *Upaya Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas VI SDN Klepu Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015.* Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta, 2016

Penelitian ini bertujuan untuk 1) meningkatkan kreativitas belajar IPS melalui Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas VI SDN Klepu Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015.2) meningkatkan hasil Belajar IPS melalui Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas VI SDN Klepu Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN Klepu berjumlah 24 siswa. Prosedur penelitian meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan 1) Kreativitas Belajar dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran *problem based learning* siswa kelas VI SDN Klepu Kranggan Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015, hal ini ditunjukkan pada kreativitas belajar siswa yang tergolong baik dan baik sekali pada prasiklus menunjukkan persentase 58.33% meningkat pada siklus I menjadi 75% dan pada siklus II menjadi 87.5%. Hal tersebut diperoleh dari pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran di kelas. 2) Hasil Belajar dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran *problem based learning* siswa kelas VI SDN Klepu Kranggan Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015, ditunjukkan dari peningkatan rata-rata hasil belajar mata pelajaran IPS pada pra siklus dengan nilai rata-rata 70.83 atau 14 siswa (58.33%) yang mencapai nilai KKM  $\geq 75$ , pada siklus I menjadi nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 76.67 atau 17 siswa (70.83%) mencapai nilai KKM, dan pada siklus II dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 79.33 atau 21 siswa (87,5% mencapai nilai KKM).

Kata Kunci : kreativitas, prestasi belajar, *problem based learning*

## ABSTRACT

**Sumarjo.** *Efforts to Increase Creativity and Learning Outcomes Through IPS Model Problem Based Learning Student Class VI SDN Klepu District of Kranggan Temang- academic year 2014/2015.* **Thesis. Yogyakarta: Graduate School, University PGRI Yogyakarta, 2016**

This study aims to 1) increase social studies creativity through Problem Based Learning Model Grade VI SDN Klepu District of Kranggan Temanggung academic year 2014 / 2015.2) improving Learning outcomes IPS through Problem Based Learning Model Grade VI SDN Klepu District of Kranggan Temanggung School Year 2014/2015.

This type of research is a classroom action research. The subjects were students of class VI SDN Klepu totaling 24 students. Research procedure includes four stages: planning, implementation, kuesioner and reflection. Methods of data collection using observation, interviews and tests. Data analysis using quantitative descriptive analysis with percentages.

Based on the results of this study concluded 1) Creativity Belajar dapat enhanced through problem based learning instructional methods sixth grade students of SDN Klepu Kranggan Temanggung in the school year 2014/2015, it is indicated on the creativity of student learning are classified as good and excellent at 58.33% prasiklus shows the percentage increase in becoming the first cycle at 75% and 87.5% cycle. This is obtained from direct observations conducted by researchers during the learning process in the classroom. 2) Learning Outcomes can be improved through learning methods problem based learning class VI student of SDN Klepu Kranggan Temanggung in the school year 2014/2015, is shown from an average increase in social studies learning outcomes at pre-cycle with an average value of 70.83 or 14 students (58.33 %), which reached the KKM □ 75, the first cycle to the average value of students increased to 76.67 or 17 students (70.83%) reached the KKM, and the second cycle with the average value increased to 79.33 or 21 students (87, 5% reached the KKM)..

Keywords: creativity, academic achievement, problem-based learning

**LEMBAR PENGESAHAN**

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
IPS MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
SISWA KELAS VI SDN KLEPU KECAMATAN  
KRANGGAN KABUPATEN TEMANGGUNG  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

**SUMARJO**

NPM. 13155140008

Dipertahankan di depan Panitia Penguji Tesis Program Pascasarjana  
Universitas PGRI Yogyakarta  
Tanggal : 2 Mei 2016

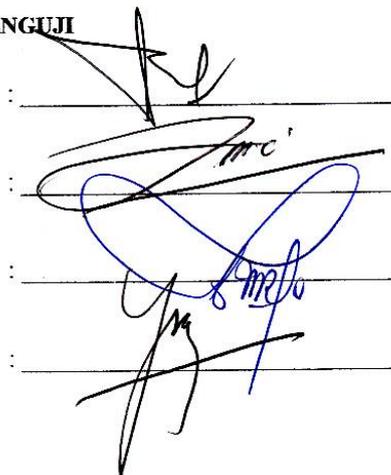
**PANITIA PENGUJI**

Dr. Salamah, M.Pd  
Ketua Penguji

Drs. John Sabari, M.Si.  
Sekretaris Penguji

Prof. Dr. Buchory MS, M.Pd  
Penguji Utama

Dr. Sunarti, M.Pd  
Pembimbing/ Penguji



Yogyakarta,

Direktur Program Pascasarjana  
Universitas PGRI Yogyakarta



**Dr. Sunarti, M.Pd.**

NIP. 19540229 198012 2001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUMARJO  
No. Mhs : 13155140008  
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Lembaga Asal : Universitas PGRI Yogyakarta  
Judul Tesis : Upaya Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas VI SDN Klepu Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan Magister/ Doktor di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti akan dapat dibuktikan tesis ini bukan hasil karya sendiri, saya bersedia menerima sanksi dalam bentuk apapun atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 2015

Yang menyatakan

  
SUMARJO

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

*Melakukan apa yang seharusnya dilakukan adalah bijaksana,  
melakukan apa yang tidak seharusnya dilakukan adalah kebodohan  
(Penulis)*

### **PERSEMBAHAN :**

Tesis ini kupersembahkan kepada :

1. Istri dan anak-anakku terima kasih atas motivasinya selama ini.
2. Keluarga besarku yang telah memotivasiku selama ini
3. Teman-teman seperjuangan
4. Almamaterku tercinta UPY

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah menganugerahkan rahmat dan HidayahNya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang peneliti susun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta.

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Buchory MS., M.Pd., Rektor Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di UPY.
2. Dr. Sunarti, M.Pd, Direktur Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian pada peneliti dan Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan tesis ini.
3. Drs. John Sabari, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah ijin penelitian.
4. Seluruh dosen dan karyawan di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta, atas segala bantuannya.

5. Seluruh staf perpustakaan Universitas PGRI Yogyakarta, atas segala bantuan dan layanannya, sehingga peneliti dapat memperoleh literatur yang dibutuhkan dalam penulisan tesis.
6. Kepala Sekolah SDN Klepu Kranggan atas ijin penelitian yang diberikan kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu peneliti baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan-kekurangan. Berkenaan dengan hal tersebut maka saran, masukan dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi sempurnanya tesis ini. Akhirnya peneliti berharap tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pada umumnya bagi guru dan khususnya bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, April 2016

Peneliti

## DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Rencana Pemecahan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
F. Hipotesis Tindakan .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	10
1. Kreativitas Belajar .....	10

2. Hasil Belajar .....	23
3. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	33
B. Penelitian Yang Relevan .....	47
C. Kerangka Berpikir .....	50
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	53
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	53
C. Subyek Penelitian .....	53
D. Prosedur Penelitian .....	54
E. Teknik Pengumpulan Data.....	59
F. Instrumen Penelitian.....	59
G. Teknik Analisa Data .....	61
H. Kriteria Keberhasilan .....	62
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	63
1. Pra Siklus .....	63
2. Siklus I .....	66
3. Siklus II .....	81
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	98
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	103
B. Saran .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Tahap Pembelajaran PBL.....	40
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Kreativitas Siswa .....	60
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Prestasi belajar Siswa .....	61
Tabel 4. Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus .....	64
Tabel 5. Kreativitas Belajar Siswa Pra Siklus .....	65
Tabel 6. Nilai Hasil Belajar IPS Pra Siklus .....	66
Tabel 7. Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	79
Tabel 8. Kreativitas Belajar Siswa Siklus I.....	80
Tabel 9. Nilai Hasil Belajar IPS Siklus I.....	81
Tabel 10. Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	95
Tabel 11. Kreativitas Belajar Siswa Siklus II .....	96
Tabel 12. Nilai Hasil Belajar IPS Siklus II .....	97
Tabel 13. Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa .....	99
Tabel 14. Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	101

## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian .....	52
Gambar 2. Siklus Model Penelitian Tindakan .....	56
Gambar 3. Rumah Tertimpa Pohon .....	68
Gambar 4. Tanah Longsor di Kebumen.....	73
Gambar 5. Dampak Globalisasi .....	84
Gambar 6. Tanah Longsor di Kebumen.....	73
Gambar 7. Tenaga Kerja Indonesia yang handal .....	89
Gambar 8. Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa .....	100
Gambar 9. Peningkatan Hasil belajar siswa .....	102

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Silabus Pembelajaran .....	107
Lampiran 2.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	109
Lampiran 3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	113
Lampiran 4.	Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	117
Lampiran 5.	Lembar Observasi Pembelajaran Guru .....	118
Lampiran 6.	Angket Kreativitas.....	119
Lampiran 7.	Pokok Bahasan Materi.....	121
Lampiran 8.	Lembar Kerja Siswa Siklus I.....	130
Lampiran 9.	Lembar Kerja Siswa Siklus II .....	131
Lampiran 10.	Tes Prestasi Belajar Siklus I.....	132
Lampiran 11.	Tes Prestasi Belajar Siklus II.....	133
Lampiran 12.	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa .....	134
Lampiran 13.	Hasil Rekap Angket Kreativitas Siswa .....	137
Lampiran 14.	Daftar Nilai Prestasi Belajar.....	140
Lampiran 15.	Foto Penelitian .....	143
Lampiran 16.	Surat Ijin Penelitian .....	146
Lampiran 17.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	147

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan bagi perkembangan diri manusia. Pendidikan merupakan cara sebuah Negara menyiapkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan bertujuan untuk menghasilkan manusia yang diperlukan dalam pembangunan. Pendidikan memiliki tujuan untuk mendorong tumbuh kembangnya kreativitas siswa sehingga siap menjadi sumber daya manusia yang unggul dibutuhkan dalam pembangunan. Pendidikan adalah wahana yang dapat digunakan untuk penanaman kreativitas. Peranan pendidikan dalam menghasilkan manusia Indonesia yang kreatif tertuang dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Proses pembelajaran bukan hanya diarahkan pada upaya mendapatkan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya, tetapi juga bagaimana menerapkan seluruh pengetahuan yang didapat tersebut untuk mengatasi permasalahan atau mengerjakan tugas yang ada hubungannya dengan bidang studi yang sedang

dipelajari. Kemampuan untuk mengatasi masalah sangat penting bagi siswa untuk masa depannya. Siswa akan terlatih dan mempunyai keterampilan untuk mengatasi masalah dan menghubungkan teori yang diperoleh dengan kenyataan hidup sehari-hari. Pembelajaran yang selama ini berlangsung adalah pembelajaran yang masih banyak bertumpu pada guru. Dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS masih terdapat beberapa guru yang melaksanakan pembelajaran belum sesuai dengan standar proses pembelajaran.

Proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh guru dengan metode ceramah dan siswa cenderung pasif karena hanya mendengarkannya. Dalam kondisi demikian pengalaman belajar siswa hanya mendengarkan ceramah guru saja, sehingga siswa hanya bersikap pasif saja tidak ada keaktifan dan kepedulian. Siswa kurang memiliki kemampuan memecahkan permasalahan sosial yang kontekstual, yakni permasalahan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini jelas tidak sejalan dengan yang diinginkan oleh standar proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan kurikulum 2013 yang sekarang ini diterapkan di sekolah dasar merupakan salah satu solusi agar siswa dapat memecahkan sendiri permasalahan yang dihadapi, akan tetapi mengingat kendala yang ditemukan di lapangan bahwa kurikulum 2013 yang perlu disempurnakan sehingga sekolah dasar khususnya yang bukan merupakan *pilot project* kembali menggunakan kurikulum KTSP dimana mata pelajaran IPS berdiri sendiri tidak terintegrasi dalam tema-tema seperti pada kurikulum 2013. Seperti yang disampaikan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bahwa “tidak ada alasan bagi guru-guru di sekolah untuk tidak mengembangkan

metode pembelajaran di kelas. Kreativitas dan keberanian guru untuk berinovasi dan keluar dari praktik-pratik lawas adalah kunci bagi pergerakan pendidikan Indonesia”. Oleh karena itu pentingnya guru untuk selalu berinovasi dalam metode pembelajaran agar tercipta proses belajar mengajar yang nyaman dan pemahaman materi oleh siswa.

Begitu juga tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS dewasa ini mengharuskan guru untuk aktif dan kreatif mensiasati dengan cara mencari model pembelajaran yang sesuai dengan pengembangan kurikulum dimana siswa dituntut untuk belajar secara aktif, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab agar mencapai kompetensi yang diharapkan. Namun guru tidak mendominasi dalam kegiatan belajar mengajar yang mengakibatkan siswa menjadi pasif. Pola pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) harus dirubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*)

Siswa diharapkan mampu menjelaskan, menganalisa, dan mencari suatu penyelesaian atau solusi nyata dari suatu permasalahan nyata yang diberikan baik permasalahan yang dialami langsung maupun permasalahan nyata yang terjadi di lingkungan sekitar. Proses belajar mengajar yang berorientasi pada pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran, sangat diperlukan aktivitas siswa karena siswa sebagai subjek didik yang merencanakan, dan melaksanakan belajar dengan bimbingan guru. Berdasarkan pernyataan tersebut seharusnya guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, mudah dipahami siswa sehingga hasil pembelajaran mudah

diingat dan keberhasilan belajar dalam proses maupun hasil belajar akan tercapai.

Belajar mengajar merupakan suatu proses yang sangat kompleks, karena dalam proses tersebut siswa tidak hanya sekedar menerima dan menyerap informasi yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa dapat melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran dan tindakan paedagogis yang harus dilakukan, agar hasil belajarnya lebih baik dan sempurna. Dari proses pembelajaran tersebut siswa dapat menghasilkan suatu perubahan yang bertahap dalam dirinya, baik dalam bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap. Adanya perubahan tersebut terlihat dalam kreativitas dan hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa berdasarkan pengamatan dan evaluasi yang diberikan oleh guru.

Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah selama ini masih dengan model ceramah sehingga kurang mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan kreatif. Untuk itu guru mencoba mencari solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dibentuk dari ketidakteraturan dan kompleksnya masalah yang ada di dunia nyata. Proses pembelajaran ini siswa dapat dilatih agar dapat menggunakan kajian kehidupan nyata terutama lingkungan untuk bahan kajian dalam proses belajar mengajar, artinya pembelajaran yang kontekstual dan bukan tekstual. Hal tersebut digunakan sebagai pendorong bagi siswa untuk belajar mengintegrasikan dan mengorganisasi informasi yang didapat, sehingga nantinya dapat selalu diingat dan diaplikasikan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang akan dihadapi.

Siswa dituntut bertanggung jawab atas pendidikan yang mereka jalani, serta diarahkan untuk tidak terlalu tergantung pada guru. PBL membentuk siswa mandiri yang dapat melanjutkan proses belajar pada kehidupan dan karir yang akan mereka jalani di masa yang akan datang. Seorang guru lebih berperan sebagai fasilitator atau tutor yang membimbing, mengarahkan dan memandu siswa menjalani proses pendidikan. Ketika siswa telah menjadi lebih cakap dan aktif dalam menjalani proses belajar PBL, tutor akan berkurang sedikit demi sedikit keaktifannya dalam membimbing dan memandu siswa.

Siswa dihadapkan pada masalah dan mencoba untuk menyelesaikan dengan bekal pengetahuan yang mereka miliki. Pertama-tama mereka mengidentifikasi apa yang harus dipelajari untuk memahami lebih baik permasalahan dan bagaimana cara memecahkannya. Langkah selanjutnya, siswa mulai mencari informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, laporan, informasi *online* atau bertanya pada pakar yang sesuai dengan bidangnya. Melalui cara ini, belajar dipersonalisasi sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar tiap individu. Setelah mendapatkan informasi, mereka kembali pada masalah dan mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari untuk lebih memahami dan menyelesaikannya. Diakhir proses pembelajaran siswa secara mandiri diminta melakukan penilaian terhadap diri, teman, serta gurunya dan memberi kritik membangun tentang proses yang telah berlangsung serta memberi masukan bagaimanakah menurut mereka seharusnya proses belajar berlangsung.

Atas dasar pemikiran di atas kami merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan tindakan penelitian kelas pada kelas VI SDN Klepu, karena di kelas ini siswa kreativitas belajar siswa terlihat kurang. Kreativitas belajar merupakan kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti siswa belum dapat menunjukkan aktivitas dalam belajar yang baru, siswa masih cenderung banyak menulis, mendengarkan, dan bertanya kepada temannya atau bahkan terkadang bertanya kepada guru itupun sangat terlihat jarang sekali. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas, dengan menerapkan metode pembelajaran *Problem Based Learning*, walaupun guru belum menguasai metode ini disini peneliti menjelaskan bagaimana metode pembelajaran ini digunakan di kelas. Disini peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menerapkan metode pembelajaran based learning dengan tujuan agar kreativitas belajar siswa di kelas meningkat sehingga akan berdampak terhadap hasil belajarnya khususnya mata pelajaran IPS.

Oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian “Upaya Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas VI SDN Klepu Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana upaya meningkatkan kreativitas belajar IPS melalui Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas VI SDN Klepu Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015?
2. Bagaimana upaya meningkatkan hasil Belajar IPS melalui Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas VI SDN Klepu Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015?

## **C. Rencana Pemecahan Masalah**

Upaya untuk memecahkan masalah dalam penelitian yaitu masih kurangnya kreativitas belajar siswa di kelas dan masih rendahnya hasil belajarsiswa yaitu dengan menggunakan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran mata pelajaran IPS. Penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri atas 2 siklus.

## **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan masalah yang akan dibahas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan kreativitas belajar IPS melalui Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas VI SDN Klepu Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015.
2. Meningkatkan hasil Belajar IPS melalui Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas VI SDN Klepu Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti sendiri maupun pihak lain yang terkait dengan permasalahan yang dibahas di dalamnya. Adapun manfaat teoritis dan praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Menambah khasanah pembaharuan pembelajaran bagi para guru dalam mengembangkan berbagai pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk memajukan pendidikan di Indonesia.

2. Secara praktis :

- a. Bagi Sekolah :

Meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sesuai dengan kebutuhan sekolah, khususnya dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan kepedulian siswa terhadap lingkungan sekolah.

b. Bagi guru

Meningkatkan kualitas pengajaran, mengubah suasana belajar di kelas yang lebih menyenangkan, dan dapat mengembangkan model pembelajaran sehingga dapat menambah kreativitas guru.

c. Bagi siswa

Manfaat dalam penelitian dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan pada rencana pemecahan yang telah disusun, maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut

1. Penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar IPS siswa Kelas VI SDN Klepu Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015.
2. Penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SDN Klepu Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015.