

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Gimkit*

a. Definisi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem-Based Learning* (PBL) didukung oleh teori-teori belajar dan perkembangan. Teori yang menjadi landasan pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem-Based Learning* (PBL) adalah Teori Perkembangan Piaget, Teori Belajar Sosial-konstruktivisme Vygotsky, Teori Bruner dan Discovery Learning, dan Teori John Dewey (Ardianti et al, 2021). Model *problem based learning* menjadi salah model pembelajaran yang sering dipakai dalam pembelajaran baik di tingkat sekolah dasar maupun menengah. PBL dianggap dapat menjadi model yang dapat membantu siswa dalam penyelesaian masalah belajarnya. Barrow (dalam Huda, 2013) mendefinisikan pembelajaran berbasis-masalah (*Problem Based Learning*) sebagai “pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran”. Sedangkan pendapat Arends (dalam Warsono, 2012)

pada dasarnya pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme dan mengakomodasikan keterlibatan siswa dalam belajar serta terlibat dalam pemecahan masalah yang kontekstual.

Pendapat lain diungkapkan Hmelo dkk (dalam Nafiah, 2014) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan-diri. Sedangkan Hung (dalam Shofiyah & Wulandari, 2018) Memaparkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebuah kurikulum yang merencanakan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan instruksional. PBL merupakan model pembelajaran yang menginisiasi siswa dengan menghadirkan sebuah masalah agar diselesaikan oleh siswa. Lewat *problem based learning* anak didik di membiasakan dalam memecahkan permasalahan serta bertindak dalam tim alhasil anak didik lebih aktif dalam mencontohi cara pembelajaran (Hara et al., 2023).

Menurut pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan oleh pendidik. Masalah tersebut di pertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran.

b. Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL)

Berdasarkan teori yang dikembangkan Barrow dan Liu (dalam Shoimin, 2014) menjelaskan karakteristik dari PBM, yaitu :

1. *Learning is student-centre*

Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan kemampuannya sendiri.

2. *Authentic problem for the organizing focus for learning*

Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

3. *New information is acquired through self-directed learning*

Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja siswa belum mengetahui dan memahami semua materi prasyaratnya sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.

4. *Learning occurs in small groups*

Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara korablatif, PBM dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penerapan tujuan yang jelas.

5. *Teachers act as facilitators*

Pada pelaksanaan PBM, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktifitas siswa dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

Pendapat lain juga dijelaskan oleh ahli lain tentang karakteristik PBL. Menurut (Sofyan & Komariah, 2016) beberapa karakteristik pembelajaran PBL antara lain:

1. siswa harus peka terhadap lingkungan belajarnya.
2. simulasi problem yang digunakan hendaknya berbentuk *ill-structured*, dan memancing penemuan bebas (*free for inquiry*) .
3. pembelajaran diintegrasikan dalam berbagai subjek.
4. pentingnya kolaborasi.
5. pembelajaran hendaknya menumbuhkan kemandirian siswa dalam memecahkan masalah
6. aktivitas pemecahan masalah hendaknya mewakili pada situasi nyata,
7. penilaian hendaknya mengungkap kemajuan siswa dalam mencapai tujuan dalam pemecahan masalah
8. PBL hendaknya merupakan dasar dari kurikulum bukan hanya pembelajaran

Sedangkan Sanjaya (dalam Khakim et al., 2022) menjelaskan secara rinci 3 ciri utama dari *Problem Based Learning* yaitu:

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi model pembelajaran berbasis masalah ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. Model pembelajaran berbasis masalah tidak mengharapkan peserta didik hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui Metode PBL ini maka peserta didik diharapkan harus berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengelola data sehingga akhirnya dapat menyimpulkan.
2. Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. PBL menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran.
3. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan model ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan_tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta.

Berdasarkan beberapa ahli diatas, tentang karakteristik *problem based learning* (PBL), dapat disimpulkan bahwa karakteristik PBL antara lain menitik beratkan pada siswa, penilaian hasil ungkapan dari

mengungkapkan tentang pencapaian tujuan siswa yaitu pemecahan masalah, subyek atau siswa yang berperan aktif guru hanya sebagai fasilitator, dan yang terakhir semua kegiatan pembelajaran memusatkan pada perkembangan siswa.

c. Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut (Shoimin, 2014) sebagai berikut :

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistic yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan megorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menerapkan topik, tugas, jadwal, dll).
- 3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, hasil ekperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
- 4) Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya.
- 5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap penyidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Selain itu, langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran PBL diungkapkan oleh Arends (dalam Nafiah, 2014) yang memaparkan

langkah-langkah dalam melaksanakan PBL ada 5 fase yaitu

- 1) mengorientasi siswa pada masalah;
- 2) mengorganisasi siswa untuk meneliti;
- 3) membantu investigasi mandiri dan berkelompok;
- 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya;
- 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.,
permasalahan yang digunakan dalam PBL adalah permasalahan yang dihadapi di dunia nyata

Khakim et al (2022) juga menjelaskan tahapan dalam pembelajaran menggunakan *problem based learning* diantaranya:

1) Tahap 1

Orientasi peserta didik pada masalah; Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.

2) Tahap 2

Mengorganisasi peserta didik untuk belajar; Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.

3) Tahap 3

Membimbing dalam melakukan penyelidikan individual maupun kelompok; Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan

informasi yang sesuai, dilanjutkan dengan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

4) Tahap 4

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.

5) Tahap 5

Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah; Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

d. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Kurniasih dan Berlin (dalam Triyadi, 2018) berpendapat bahwa kelebihan model pembelajaran berbasis masalah diantaranya adalah: (1) Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif peserta didik; (2) Dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah para peserta didik dengan sendirinya; (3) Meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar; (4) Membantu peserta didik dalam belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi yang serba baru; (5) Dapat mendorong peserta didik mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri; (6) Mendorong kreativitas peserta didik dalam pengungkapan

penyelidikan masalah yang telah ia lakukan; (7) Dengan model pembelajaran ini akan terjadi pembelajaran yang bermakna; (8) Model ini mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan; (9) Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Menurut Hamdayama (2016) juga menjelaskan bahwa kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* , antara lain: (1) pembelajaran berpusat pada peserta didik karena peserta didik dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga peserta didik mampu menyerap pengetahuan dengan baik; (2) jiwa sosial peserta didik juga berkembang karena peserta didik dilatih untuk bekerja sama dengan peserta didik lain dalam menyelesaikan masalah yang diberikan guru; (3) peserta didik dapat memperoleh pengetahuan baru dari berbagai sumber.

Sedangkan menurut Susanto (2013) menjelaskan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* antara lain: (1) pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup baik untuk memahami isi pembelajaran; (2) pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru; (3) pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik; (4) pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah

dalam kehidupan nyata; (5) pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan; (6) pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan diskusi peserta didik; (7) pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru; (8) pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran berbasis masalah menurut Kurniasih dan Berlin (dalam Triyadi, 2018) antara lain: (1) model ini membutuhkan pembiasaan, karena dalam teknis pelaksanaannya yang rumit dan peserta didik dituntut untuk berkonsentrasi dan daya kreasi yang tinggi; (2) persiapan proses pembelajaran membutuhkan waktu yang lama, hal tersebut karena sedapat mungkin persoalan yang ada harus dipecahkan sampai tuntas, agar maknanya tidak terpotong; (3) peserta didik tidak dapat benar-benar tahu apa yang mungkin penting bagi mereka untuk belajar, terutama bagi mereka yang tidak memiliki pengalaman sebelumnya; (4) tak jarang guru juga merasa kesulitan, hal tersebut disebabkan karena guru kesulitan dalam menjadi fasilitator dan mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang tepat daripada menyerahkan mereka solusi.

Menurut Hamdayama (2016) juga memaparkan kelemahan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* , antara lain: (1) untuk peserta didik yang malas. tujuan pembelajaran ini tidak dapat tercapai; (2) membutuhkan banyak waktu dan dana; (3) tidak semua pelajaran dapat diterapkan model ini.

Berdasarkan pendapat ahli dan yang diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem Based Learning* memiliki kelebihan dan kelemahan antara lain: (1) peserta didik mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah; (2) peserta didik akan terbiasa dalam menghadapi suatu masalah yang nyata; (3) menciptakan rasa kebersamaan karena peserta didik akan terbiasa bekerjasama dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi; (4) mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran; (5) mendapatkan pengetahuan atau pengalaman baru; (6) menciptakan pembelajaran yang bermakna dan tidak monoton; (7) peserta didik mampu mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan serta mengaplikasikannya dalam permasalahan yang ada di dunia nyata.

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran *problem based learning* antara lain: (1) pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* membutuhkan pembiasaan, waktu yang cukup lama dan dana yang tinggi; (2) pembelajarannya harus dilakukan sampai selesai agar maknanya tidak terpotong; (3) model pembelajaran ini tidak bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran; (4) jika peserta didik malas maka

tujuan pembelajaran tidak akan tercapai; (5) guru merasa kesulitan dalam menerapkan pembelajaran ini karena guru kurang mampu mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

2. Media Gimkit

a. Definisi Media Gimkit

Media gimkit menjadi salah satu media teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam membantu proses pembelajaran. Gimkit sendiri adalah platform pembelajaran online yang menggunakan format permainan untuk membantu peserta didik dalam mengulang materi pelajaran secara kolaboratif maupun individu (Septyana et al., 2024). Pendapat serupa juga diungkapkan Rohimat dan Solfarina (2023) yang menjelaskan bahwa gimkit sebagai salah satu platform digital yang dapat digunakan untuk asesmen pembelajaran. Platform tersebut dapat digunakan untuk pengerjaan berbagai soal secara daring dengan tampilan seperti game online. Platform digital bisa diakses menggunakan smartphone, tablet, atau laptop.

Menurut (Rohimat et al., 2023) gimkit sebagai salah satu platform digital yang dapat digunakan untuk asesmen pembelajaran. Platform tersebut dapat digunakan untuk pengerjaan berbagai soal secara daring dengan tampilan seperti game online. Platform digital bisa diakses menggunakan smartphone, tablet, atau laptop. Sedangkan Sa'diyah & Fathani (2024) menjelaskan gimkit merupakan platform media pembelajaran berbasis game digital yang dapat dimainkan secara

online. Pada game ini siswa mengumpulkan poin secara kumulatif sepanjang permainan dengan menjawab pertanyaan, siswa yang dapat menjawab dengan benar akan mendapatkan power-up. Power-up tersebut memungkinkan siswa mendapatkan lebih banyak poin, namun mereka akan kehilangan poin ketika salah menjawab pertanyaan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gimkit adalah platform digital yang digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran yang dimainkan secara online yang dapat digunakan sebagai asesmen pembelajaran.

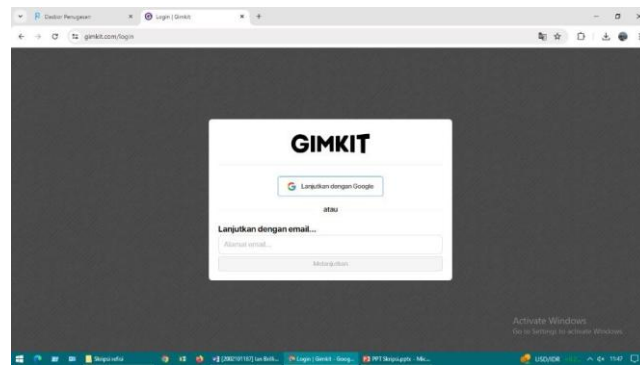
b. Tahapan Bermain Gimkit

Untuk menggunakan *Gimkit*, berikut adalah langkah umum yang dapat diikuti (Febiyani, 2023):

1. Buat Akun:

Pertama-tama, buat akun *Gimkit* melalui link berikut <https://www.gimkit.com/login>

Anda dapat mendaftar sebagai guru atau siswa. Jika Anda seorang guru, Anda dapat membuat kelas dan mengundang siswa ke dalamnya.

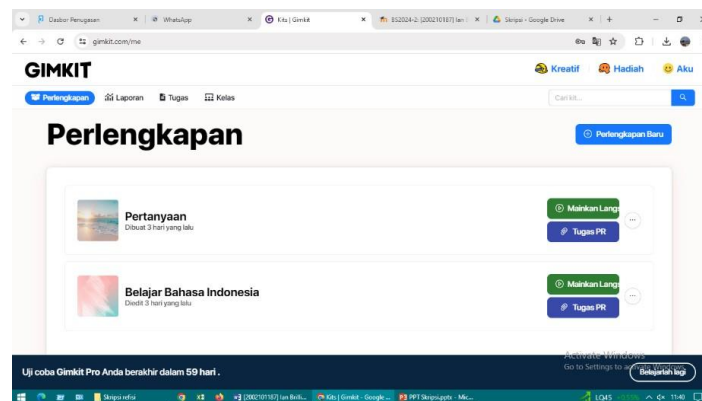


Gambar 2.1 Tampilan awal login *Gimkit*

2. Buat Permainan:

Setelah mendaftar, buat permainan atau kumpulan pertanyaan.

Anda dapat membuat pertanyaan sendiri atau menggunakan pertanyaan yang sudah ada di platform.

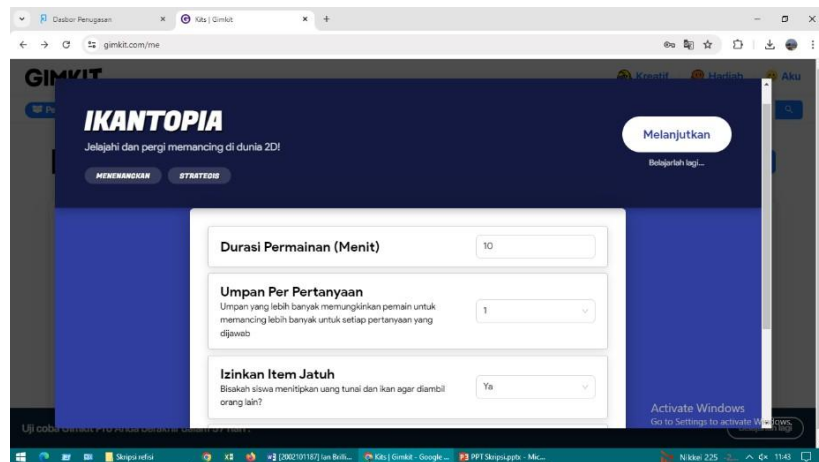


Gambar 2.2. Tampilan Pembuatan Pertanyaan dan Materi

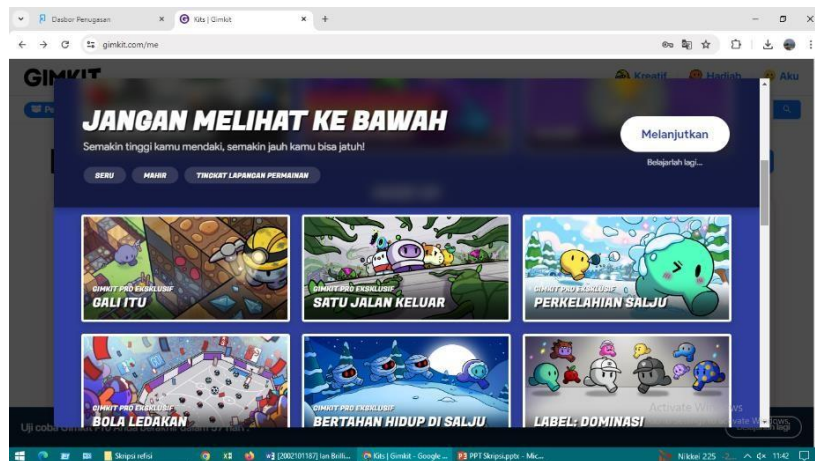
3. Atur Pengaturan Permainan:

Sesuaikan pengaturan permainan sesuai dengan kebutuhan Anda.

Anda dapat menentukan berbagai hal seperti jumlah pemain, waktu permainan, dan aturan permainan lainnya.

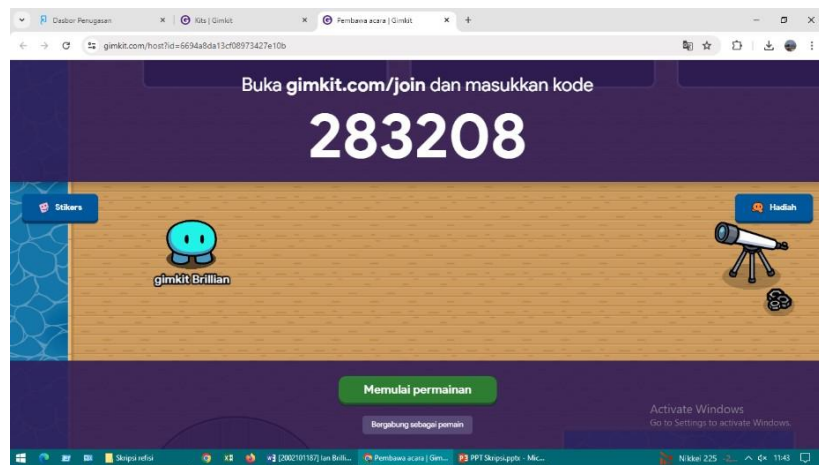


Gambar 2.3. Tampilan Pengaturan Waktu dan Aturan Permainan



Gambar 2.4 Tampilan Jenis Permainan

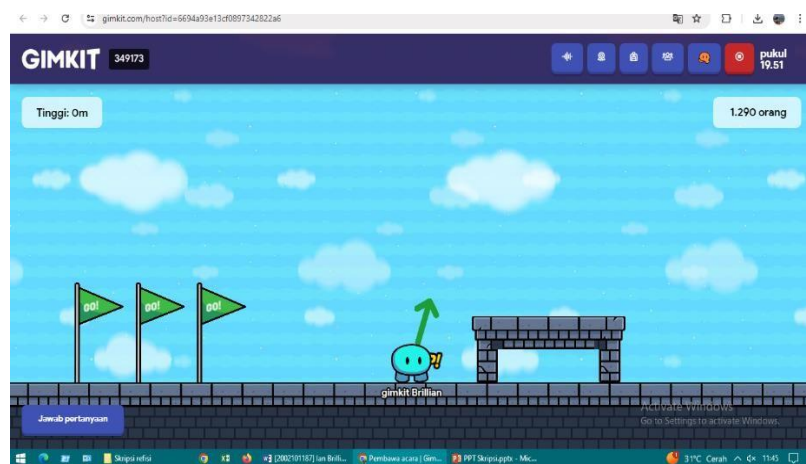
4. Bagikan Kode Permainan: Setelah permainan Anda siap, bagikan kode permainan kepada siswa. Siswa akan memasukkan kode ini untuk memasak dengan permainan



Gambar 2.5. Tampilan cara memasukkan kode permainan

5. Mulai Permainan:

Setelah siswa bergabung, mulailah permainan. Siswa dapat menjawab pertanyaan dalam permainan, mengumpulkan poin, dan bersaing dengan teman-teman mereka.



Gambar 2.6 Pembelajaran Menggunakan *Gimkit*



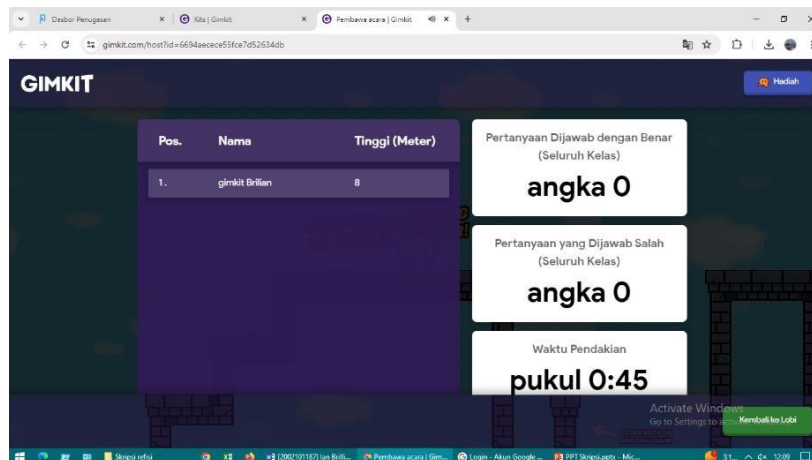
Gambar 2.7 Penyampaian Materi Melalui *Gimkit*



Gambar 2.8 Pengerjaan Soal Melalui *Gimkit*

6. Pantau Kemajuan dan Skor:

Selama permainan berlangsung, anda dapat memantau kemajuan siswa dan melihat skor mereka.



Gambar 2.9 Papan Skor

7. Berikan Umpan Balik:

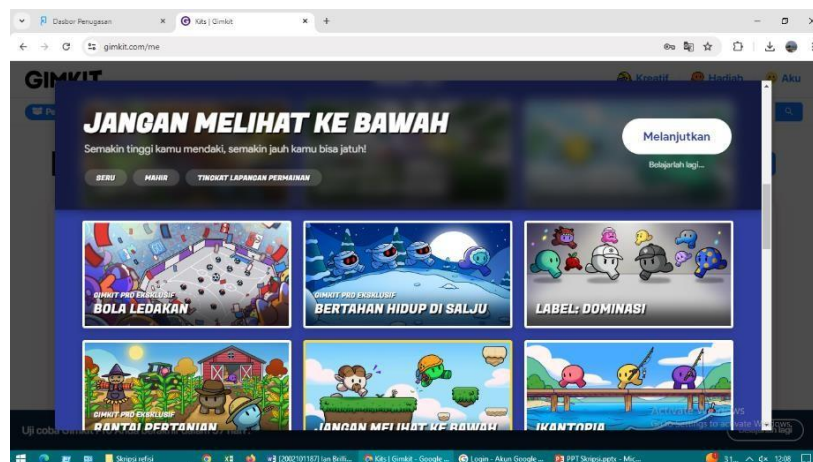
Setelah permainan selesai, berikan umpan balik kepada siswa. Ini dapat melibatkan pembahasan materi atau refleksi mengenai hasil permainan.

8. Simpan Permainan:

Gimkit memungkinkan Anda menyimpan permainan yang telah Anda buat. Ini memudahkan untuk menggunakannya lagi di masa depan atau membagikannya dengan guru lain.

9. Eksplorasi Fitur Tambahan:

Gimkit memiliki berbagai fitur tambahan seperti mode permainan yang berbeda, papan peringkat, dan alat pengajaran lainnya. Eksplorasi fitur-fitur ini untuk membuat pengalaman belajar lebih bervariasi dan menarik.



Gambar 2.10 Fitur Tambahan Mode Permainan

3. Kreativitas

a. Definisi Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks yang menimbulkan berbagai pandangan yang berbeda. Perbedaan pandangan tersebut bergantung pada bagaimana seseorang mendefinisikan arti kreativitas itu sendiri. Sebagian orang berpendapat bahwa kreativitas merupakan sikap hidup dan perilaku sebagai suatu cara untuk berpikir. Namun, ada yang mengaitkan kreativitas dengan gagasan-gagasan baru yang terkait dengan ilmu, teknologi, dan pemecahan atas suatu masalah.

Menurut Rahmadani (2022) kreativitas adalah suatu kemampuan dalam pembelajaran untuk dapat menemukan jalan keluar yaitu jalan keluar dari gagasan-gagasan lama untuk menemukan suatu gagasan-gagasan baru. Istilah kreativitas digunakan untuk mengacu pada kemampuan individu yang mengandalkan keunikan dan kemahirannya dalam menghasilkan gagasan baru dan wawasan segar yang sangat

bernilai bagi individu tersebut. Kreativitas juga dapat dianggap sebagai kemampuan untuk menjadi seorang pendengar yang baik, mendengarkan gagasan yang datang dari dunia luar dan dari dalam diri sendiri atau dari alam bawah sadar.

Menurut Setiadarma (dalam Juliana et al., 2023) kreativitas merupakan salah satu modal yang harus dimiliki siswa untuk mencapai prestasi belajar”. Kreativitas siswa tidak seharusnya diartikan hanya sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi bisa juga mengkombinasikan ide-ide yang sudah ada kemudian diterapkan menjadi sesuatu yang berbeda dari yang ada sebelumnya. Pendapat serupa juga diungkapkan Asep (dalam Rismayani et al., 2023) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk berpikir mencapai produk yang beragam dan baru, baik dalam bidang keilmuan, seni, sastra, dan bidang lainnya, dimana produk dapat diterima dan dihargai oleh masyarakat karena kegunaan dan manfaatnya.

Hasanah & Suyadi (2020) menjelaskan bahwa kreativitas adalah ” sebuah ide atau gagasan baru, strategi, pemahaman atau model baru yang di aktualisasikan lewat sebuah karya, dan kemudian digunakan dalam kehidupan.” Individu atau kelompok kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungan dimanapun ia berada karena mereka mampu membuat dan memberikan sumbangsi terhadap lingkungan tersebut sehingga dapat menciptakan perubahan secara terus-menerus.

Berdasarkan beberapa pandangan ahli tentang kreativitas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan sebuah ide, gagasan dan strategi baru tentang ilmu pengetahuan dan wawasan yang bisa menghasilkan karya dan bisa memberikan dampak positif bagi lingkungan sekitar.

b. Ciri-ciri Pribadi Yang Kreatif

Menurut Munandar (dalam Sudarti, 2020) ciri seseorang yang memiliki kreativitas antara lain:

- 1) Pribadi kreatif mempunyai kekuatan energi fisik yang memungkinkan mereka bekerja berjam-jam dengan konsentrasi penuh, tetapi mereka juga bisa tenang dan rileks, bergantung pada situasinya.
- 2) Pribadi kreatif cerdas dan cerdik, tetapi pada saat yang bersamaan mereka juga naif.
- 3) Kreativitas memerlukan kerja keras, keuletan, dan ketekunan untuk menyelesaikan suatu gagasan atau karya baru dengan mengatasi rintangan yang sering dihadapi.
- 4) Pribadi kreatif dapat berselang-seling antara imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas.
- 5) Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan baik introversi maupun ekstroversi.
- 6) Orang kreatif dapat bersikap rendah diri dan bangga akan karyanya pada saat yang sama.

- 7) Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan androgini psikologis, yaitu mereka dapat melepaskan diri dari stereotip gender (maskulin/feminin).
- 8) Orang kreatif cenderung mandiri bahkan suka menentang, tetapi di lain pihak mereka bisa tetap tradisional dan konservatif.
- 9) Kebanyakan orang kreatif sangat bersemangat (passionate) bila menyangkut karya mereka, tetapi jga sangat objektif dalam penilaian karyanya.
- 10) Sikap keterbukaan dan sensitivitas orang kreatif sering membuatnya menderita jika mendapat banyak kritik dan serangan terhadap hasil jerih payahnya, namun disaat yang sama juga merasakan kegembiraan yang luar biasa

Lassig (dalam Susanti et al., 2022) juga berpendapat bahwa siswa yang memiliki kreativitas adalah

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Tekun dan tidak mudah bosan
- 3) Percaya diri dan mandiri
- 4) Merasa tertantang oleh kemajuan.
- 5) Berani mengambil resiko
- 6) Berpikir divergen

c. Cara Melatih dan Meningkatkan Kreativitas Siswa

Menurut Rahayu et al (2023) beberapa cara dalam melatih kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Pertama, Fokus. Fokus memang menjadi kunci utama untuk dipraktekkan agar mencapai hasil yang optimal. Fokus di sini maksudnya ialah fokus dalam hal mempelajari ilmu baru, pengetahuan, maupun informasi terbaru terkait dengan kreativitas yang dimiliki. Misalkan teknik baru membuat sketsa wajah, menggambar dengan bahan pewarna baru, dan lainnya. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan karya yang menakjubkan.
- 2) Kedua, Mau Terus Belajar dan Berani Menunjukkan Karya Orisinal. Dibutuhkan semangat, kerja keras, mengamati sekeliling untuk bahan referensi, mencoba menuliskan ide-ide baru yang Anda temukan, agar kreativitas terus menyala. Dari hari ke hari harus mau belajar untuk mengasah kemampuan. Mencari ilmu dari berbagai sumber, kemudian mengembangkannya dalam sebuah karya. Sebuah karya cemerlang akan lahir dari proses belajar yang tekun.
- 3) Ketiga, Pajang Mainan di atas Meja Kerja. Mulai dari mainan seperti lego, gundam, kertas origami, dan robot-robot. Pemandangan yang menyenangkan seperti mainan tersebut dapat merileksasi pikiran kita dibanding melihat tumpukan berkas dokumen. Bukan tidak mungkin ide-ide cemerlang bermunculan setiap waktu.
- 4) Keempat, Mencoba Menulis Fiksi secara Cepat (*flash fiction*). *Flash fiction* merupakan bentuk tulisan yang terdiri dari potongan-potongan cerita yang sangat pendek. Ada banyak komunitas flash fiction online dimana anggotanya menulis cerita dalam 100 kata.

Tidak ada salahnya Anda mulai berlatih menulis cerita pendek dari sekarang. Pasalnya, menulis itu mampu meningkatkan daya ingat dan melatih memori otak.

- 5) Kelima, *Doodling/Sketching*. Suni Brown, penulis *The Doodle Revolution*, mencatat bahwa beberapa orang sukses seperti Henry Ford dan Steve Jobs sering dan senang melakukan coretan tangan untuk menuangkan ide dan konsep pada penemuan baru mereka.

Sedangkan Mayesty (dalam Sari, 2017) mengemukakan terdapat 8 (delapan) cara untuk membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu:

- 1) Membantu anak menerima perubahan
- 2) Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan;
- 3) Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi;
- 4) Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya
- 5) Memberi penghargaan pada kreativitas anak
- 6) Bantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah
- 7) Bantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya
- 8) Bantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya

d. Tujuan Meningkatkan Kreativitas Siswa

Menurut Munandar (dalam Goltam, 2022) gagasan-gagasan baru

sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Jadi tujuan mengembangkan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- 2) Mengetahui cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
- 3) Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian.
- 4) Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
- 5) Membuat anak kreatif, yaitu anak yang memiliki : 1) Kelancaran untuk mengemukakan gagasan 2) Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah 3) Orsinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran 4) Elaborasi dalam gagasan 5) Keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

4. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bentuk dari ketercapaian dari proses belajar yang dilakukan siswa. Hasil belajar secara umum berbentuk pengalaman, dan pengetahuan dari materi yang dipelajari. Menurut Suprijono (2011) mengartikan, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan,

nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Pendapat Lain diungkapkan Dimiyati & Mudjiono (dalam Widayanti, 2020) hasil belajar merupakan sesuatu yang berhasil dicapai setelah pemberian tes pada akhir pembelajaran yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau skor. Sedangkan Hasmiati dkk (2017) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perolehan siswa setelah mengikuti proses belajar dan perolehan tersebut meliputi tiga bidang kemampuan, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar menurut (Tanjung & Nababan, 2016) adalah perubahan yang terjadi pada kemampuan yang dimiliki seseorang dari proses pembelajaran. Hasil belajar matematika menurut (Irawan & Febriyanti, 2016) adalah penilaian kemampuan dari proses pembelajaran yang dilakukan dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya. Hasil belajar berupa pengetahuan, tingkah laku, keterampilan serta kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menerima proses pembelajaran serta pengalaman belajar dan mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Harefa, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan penilaian kemampuan yang berupa pengetahuan, tingkah laku, keterampilan serta perolehan hasil kemampuan peserta didikan setelah diberikan proses pembelajaran serta penilaian pada pengalaman belajar siswa

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai keberhasilan dalam proses belajar yang dilakukannya. Oleh sebab itu hasil belajar siswa yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda, hal ini disebabkan oleh beberapa hal atau faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Siregar (2024) menjelaskan bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek. Yakni: 1) aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah), 2) aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).

a) Aspek Fisiologis

Kondisi umum jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Di dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur, olahraga serta cukup tidur.

b) Aspek Psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa.

Namun, di antara faktor_faktor rohaniyah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut: (1) tingkat kecerdasan/intelegensi siswa, (2) sikap siswa, (3) bakat siswa, (4) minat siswa, (5) motivasi siswa. Aspek psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang.

c) Intelegensi siswa

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasasi dan mempelajarinya dengan cepat. Tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa tidak dapat diragukan lagi, sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Ini bermakna, semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin kecil peluangnya untuk memperoleh sukses.

d) Sikap siswa

Sikap (attitude) adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons

(response tendency) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Sikap siswa yang positif ketika merespon guru ia mampu menunjukkan hal-hal yang baik, seperti ia suka dengan mata pelajaran yang disajikan oleh guru, yang merupakan petanda awal yang baik bagi proses belajar siswa, sikap negatif siswa ketika merespon guru dalam proses pembelajaran ia tidak suka dengan mata pelajaran yang disajikan oleh guru, sehingga anak kesulitan dalam belajar.

e) Bakat siswa

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

f) Minat siswa

Minat merupakan komponen psikis yang berperan mendorong seseorang untuk meraih tujuan yang diinginkan, sehingga ia bersedia melakukan kegiatan berkisar objek yang diminati. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif

terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat lagi, akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

g) Motivasi siswa

Motivasi adalah pendorongan yaitu suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai suatu hasil atau tujuan tertentu.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasilah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 2 faktor yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Uraian berikut membahas kedua faktor tersebut:

a) Lingkungan Sosial

1) Lingkungan sosial masyarakat Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Apabila di sekitar lingkungan atau tempat tinggal masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan tinggi, dan memiliki sikap yang baik, maka secara otomatis ini juga akan mempengaruhi dan mendorong

anak untuk giat dalam belajar. Sebaliknya apabila lingkungan atau tempat tinggalnya banyak anak-anak yang tidak baik, dan tidak berpendidikan tinggi, maka juga akan mendorong anak untuk malas dalam belajar. 2) Lingkungan sosial keluarga Keluarga adalah ayah, ibu, dan anak-anak serta famili yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak. 3) Lingkungan sosial sekolah Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standart pelajaran. Hubungan ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Maka para pendidik, orang tua, dan guru perlu memerhatikan dan memahami bakat yang dimiliki oleh peserta didiknya

b) Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung

sekolah, rumah tempat tinggal, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu yang digunakan siswa. Apabila gedung sekolah yang tidak mendukung, maka proses belajar mengajar juga tidak akan baik, begitu juga dengan kondisi rumah yang berantakan dan terlalu padat akan berpengaruh buruk terhadap kegiatan belajar siswa

Menurut Sudjana (2011) hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dalam diri siswa itu, dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.

Sedangkan menurut Susanto (2013) faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, antara lain:

1) Kecerdasan Anak

Kecerdasan siswa menentukan hasil belajarnya, dengan tingkat kecerdasan yang tinggi siswa akan mampu menghadapi soal evaluasi dengan mudah.

2) Kesiapan dan Kematangan

Kesiapan siswa dalam menghadapi ulangan atau evaluasi, akan berpengaruh terhadap keberhasilannya. Siswa yang tidak siap maka akan kesulitan mengerjakan dan mendapatkan hasil belajar yang rendah.

3) Bakat Anak

Anak yang berbakat akan memiliki kemampuan dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan, serta akan mudah

mengerjakan soal evaluasi, sehingga hasil belajarpun akan tinggi dan memuaskan.

4) Kemauan Belajar

Hasil belajar diperoleh dengan adanya aktivitas belajar siswa, jika siswa tidak memiliki kemauan untuk belajar maka hasil belajar yang dicapai adalah nihil.

5) Minat

Minat belajar siswa menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi akan memperhatikan dengan sungguh-sungguh apa yang dipelajarinya. Sehingga keberhasilan belajar akan tampak memuaskan.

6) Model Penyajian Materi Pelajaran

Cara penyajian pendidik atau guru dalam mengajarkan materi akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. model pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami materi maka akan membuat siswa dengan mudah mencapai hasil belajar yang tinggi.

7) Pribadi dan Sikap Guru

Sikap guru yang mampu melakukan pendekatan dengan baik kepada siswa akan membuat siswa lebih leluasa untuk mengungkapkan apa yang menjadi permasalahan dalam belajarnya. Sehingga dengan terpecahnya permasalahan belajar dari siswa akan membuat siswa tambah wawasan dan mampu menghadapi evaluasi

dengan tipe soal bermacam-macam, serta hasil belajar akan meningkat.

8) Suasana Pengajaran

Suasan dalam pembelajaran yang kondusif serta tenang tidak ada gangguan dari lingkungan atau hal apapun, akan membantu siswa untuk belajar secara tenang dan mudah memahami materi. Sehingga siswa akan mencapai hasil belajar yang maksimal.

9) Kompetensi Guru

Kompetensi guru adalah kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran dan memahami materi yang akan diajarkan. Guru yang kurang memahami materi yang akan diajarkan akan kesulitan dalam menjelaskan materi, secara langsung siswa akan sulit pula dalam memahami materi dan hasil belajar akan menurun.

10) Masyarakat

Masyarakat juga mendukung pencapaian hasil belajar siswa. Lingkungan masyarakat yang kurang sadar pendidikan akan bersifat masa bodoh dengan pendidikan anak, maka tidak ada perhatian kepada anak-anak untuk belajar. Sehingga tanpa belajar siswa tidak mungkin mencapai hasil belajar yang tinggi.

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Riyatuljannah & Suyadi (2020) ranah kognitif adalah

ranah yang memiliki kaitanya dengan tujuan dan hasil belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir dikenal dengan istilah ranah kognitif Taksonomi Bloom. Ada enam tingkatan dalam Taksonomi Bloom sebagai berikut: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan menciptakan (C6) (Gunawan & Palupi, 2017). Tingkatan ranah kognitif memahami diterapkan dalam pemahaman konsep, memberikan contoh, menyajikan konsep, memberikan contoh, menyajikan konsep, mengaitkan berbagai konsep dan mengembangkan konsep. Anderson dan Krathwol (dalam Zakiah & Khairi, 2019) menjelaskan secara rinci taksonomi Bloom yakni sebagai berikut:

Tabel 2.1. Taksonomi Bloom

Tingkatan	Berpikir Tingkat tinggi	Komunikasi (<i>Communication spectrum</i>)
Menciptakan (<i>Creating</i>)	Menggeneralisasikan (<i>generating</i>), merancang (<i>designing</i>), memproduksi (<i>producing</i>), merencanakan kembali (<i>devising</i>)	Negosiasi (<i>negotiating</i>), memoderatori (<i>moderating</i>), kolaborasi (<i>collaborating</i>)
Mengevaluasi (<i>Evaluating</i>)	Mengecek (<i>checking</i>), mengkritisi (<i>critiquing</i>), hipotesa (<i>hypothesising</i>), eksperimen (<i>experimenting</i>)	Bertemu dengan jaringan/mendiskusikan (<i>net meeting</i>), berkomentar (<i>commenting</i>), berdebat (<i>debating</i>)
Menganalisis (<i>Analyzing</i>)	Memberi atribut (<i>attributeing</i>), mengorganisasikan (<i>organizing</i>),	Menanyakan (<i>Questioning</i>), meninjau ulang (<i>reviewing</i>)

	mengintegrasikan (<i>integrating</i>), mensahkan (<i>validatin</i>)	
Menerapkan (<i>Applying</i>)	Menjalankan prosedur (<i>executing</i>), mengimplementasikan (<i>implementing</i>), menyebarkan (<i>sharing</i>),	Posting, <i>blogging</i> , menjawab (<i>replying</i>)
Memahami/ mengerti (<i>Understanding</i>)	Mengklasifikasikan (<i>classification</i>), membandingkan (<i>comparing</i>), menginterpretasikan (<i>interpreting</i>), berpendapat (<i>inferring</i>)	Bercakap (<i>chatting</i>), menyumbang (<i>contributing</i>), <i>networking</i>
Mengingat (<i>Remembering</i>)	Mengenali (<i>recognition</i>), memanggil kembali (<i>recalling</i>), mendeskripsikan (<i>describing</i>), mengidentifikasi (<i>identifying</i>)	Menulis teks (<i>texting</i>), mengirim pesan singkat

Anderson dan Krathwohl (2001: 43) mengklasifikasikan dimensi proses kognitif dalam 6 kategori, yaitu *Mengingat* (C1), *Memahami* (C2), *Mengaplikasikan* (C3), *Menganalisis* (C4), *Mengevaluasi* (C5), dan *Mencipta* (C6). Setiap kategori ini terdiri dari dua atau lebih proses kognitif yang lebih spesifik, yang kesemuanya berjumlah 19 dan dideskripsikan dalam bentuk kata kerja. Namun sebagai batasan dalam penelitian ini, peneliti mengambil tiga kategori dimensi proses kognitif yang disemuanya dapat dijabarkan dalam tabel taksonomi berikut:

Tabel. 2.2. Taksonomi proses kognitif

Kategori Proses Kognitif	Kata Kerja Proses Kognitif
1. Mengingat (C1)	1.1. Mengenali 1.2. Mengingat kembali
2. Memahami (C2)	2.1. Menafsirkan 2.2. Mencontohkan 2.3. Mengklasifikasikan 2.4. Merangkum 2.5. Menyimpulkan 2.6. Membandingkan 2.7. Menjelaskan
3. Mengaplikasikan (C3)	3.1. Mengeksekusi 3.2. Mengimplementasikan

Ketiga kategori proses kognitif diatas dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengingat

Proses mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. pengetahuan yang dibutuhkan boleh jadi *pengretahuan faktual, konseptual, procedural*, atau *metakognitif*, atau kombinasi dari beberapa pengetahuan ini. Kategori “mengingat” dapat diklasifikasikan lagi menjadi dua kata kerja yaitu:

a. Mengenali

Berarti menempatkan pengetahuan dalam memori jangka panjang yang sesuai dengan pengetahuan tersebut (misalnya mengenali bilangan bulat). Nama lainnya adalah kata mengidentifikasi.

b. Mengingat kembali

Berarti mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka

panjang (misalnya, mengingat kembali yang termasuk bilangan bulat positif dan negatif). Nama lainnya adalah kata mengambil.

2. Memahami

Merupakan proses kognitif yang berpijak pada kemampuan transfer dan ditekankan di sekolah-sekolah dan perguruan-perguruan tinggi ialah memahami. Siswa dikatakan memahami bila mereka dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Kategori “memahami” dapat diklasifikasikan lagi menjadi tujuh kata kerja yaitu:

a. Menafsirkan

Berarti mengubah satu bentuk gambaran (misalnya angka) jadi bentuk lain (misalnya kata-kata). Misalnya memparafrasakan konsep bilangan bulat. Nama lainnya adalah kata mengklarifikasi, memparafrasakan, merepresentasi, menerjemahkan.

b. Mencontohkan

Menemukan contoh atau ilustrasi tentang konsep prinsip (misalnya member contoh tentang bilangan bulat). Nama lainnya adalah kata mengilustrasikan, dan mengelompokkan.

c. Mengklasifikasikan

Menentukan sesuatu dalam satu kategori (misalnya, mengklasifikasikan mana bilangan bulat negatif dan positif). Nama lainnya adalah kata mengategorikan dan mengelompokkan.

d. Merangkum

Mengabstrasikan tema umum atau poin-poin pokok. Misalnya menuliskan cara menjumlahkan bilangan bulat. Nama lainnya adalah kata mengabstraksi dan menggeneralisasi.

e. Menyimpulkan

Membuat kesimpulan yang logis dari informasi yang diterima. Misalnya menyelesaikan masalah-masalah pertanyaan tentang bilangan bulat berdasarkan contoh-contohnya.

f. Membandingkan

Menentukan hubungan antara dua ide, dua objek, dan semacamnya. Misalnya membandingkan bilangan bulat positif dan negatif dan hasil penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat positif dan negatif. Nama lainnya adalah kata mengontraskan, memetakan dan mencocokkan.

g. Menjelaskan

Membuat model sebab-akibat dalam sebuah sistem. Misalnya menjelaskan cara menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat. Nama lainnya adalah kata membuat model.

3. Mengaplikasikan

Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan

prosedural. Kategori “mengaplikasikan” dapat diklasifikasikan lagi menjadi dua kata kerja yaitu:

a. Mengeksekusi

Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang familier. Misalnya membagi satu bilangan dengan bilangan lain, kedua bilangan ini terdiri dari beberapa digit.

b. Mengimplementasikan

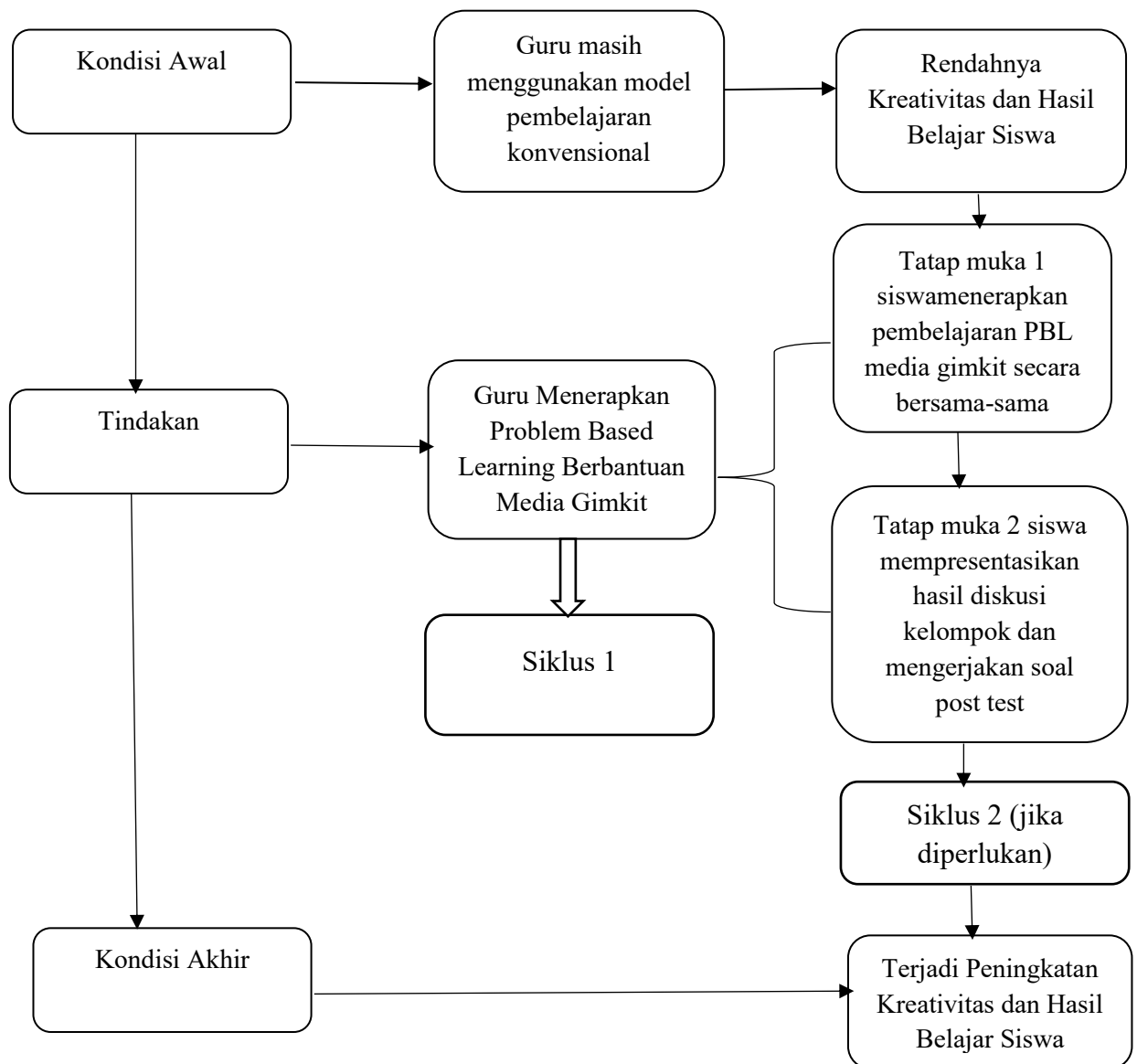
Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang tidak familier. Misalnya menggunakan rumus tertentu dalam penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

B. Kerangka Berpikir

Kreativitas dalam 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. 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. Kreativitas siswa juga mampu menjadi salah satu aspek dalam keberhasilan belajar siswa. Namun fakta di lapangan masih banyak siswa yang kurang kreatif dan hasil belajarnya juga rendah. Dapat dilihat dari kurang aktifnya siswa, tidak adanya penyampaian

ide dan gagasan di dalam kelas dan rendahnya nilai siswa menunjukkan permasalahan belajar pada siswa.

Permasalahan tersebut harus segera ditemukan solusi dan tindakan yang relevan dan konkrit sehingga mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Salah satu solusi yang dianggap relevan dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu membuat siswa menyelesaikan masalah belajarnya. Dengan penerapan PBL ditambah dengan media yang menunjang tentu akan memberikan dampak positif dan perubahan pada kreativitas dan hasil belajarnya. Ketepatan suatu metode pembelajaran juga dapat mendukung agar siswa yang biasanya kurang terlibat aktif, tidak terbiasa berinovasi dan kreatif mampu menjadi siswa yang kreatif, inovatif dan memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah belajarnya di kelas sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya juga. Model problem based learning salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat terlibat langsung dalam proses belajar mengajar dalam penyelesaian masalahnya apalagi dengan media yang menarik seperti Gimkit membuat siswa lebih antusias dan tentu bisa aktif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajarnya. Berdasarkan kerangka berpikir di atas dapat dibuat bagan sebagai berikut:



Gambar 2.11 Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Menurut Sugiyono (2011) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan model *problem based learning* berbantuan media gimkit dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa siswa kelas VII SMP Negeri 11 Kota Madiun.
2. Penerapan model *problem based learning* berbantuan media gimkit dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 11 Kota Madiun.
3. Penerapan model *problem based learning* berbantuan media gimkit dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 11 Kota Madiun.

D. Kebaruan Penelitian

Penelitian-penelitian sebelumnya tentang Problem Based learning dan penggunaan media gimkit yang telah dilaksanakan sebagaimana yang tercantum dalam tabel di bawah ini

Tabel 2.3. Penelitian Tentang Model Problem Based Learning, Kreativitas, Hasil Belajar, dan Media Gimkit

No	Tahun	Judul	Peneliti	Tempat Publikasi	Hasil
1	2023	Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbasis Multimedia	Maryanti, Laila Qadriah, Lia Rista	Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika	Peningkatan kreativitas siswa yang memperoleh pembelajaran PBL berbasis multimedia lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hal tersebut terbukti dari nilai yang dihasilkan bahwa N-Gain kreativitas matematik dengan nilai $t = 1.839$ dan Sig. (2-

					tailed) = 0,035. Karena melakukan uji hipotesis satu sisi (1-tailed) maka nilai sig. (2-tailed)
2	2023	Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis LKPD	Sulastri, Siti Rochmiyati	JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)	Berdasarkan hasil belajar pada siklus I dapat diketahui nilai rata-ratanya meningkat yang semula dari pra siklus sebesar 57,78 dengan ketuntasan 28% menjadi 59,58 dengan ketuntasan 31% pada siklus I, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 66,80 dengan ketuntasan 53% dan meningkat pada siklus III menjadi 71,67 dengan ketuntasan 72%. Kreativitas peserta didik juga meningkat dari siklus satu ke siklus berikutnya.
3	2025	Inovasi Pembelajaran IPS: Pengembangan Gimkit Pada Materi Hindu Budha Kelas VII	Hofi Hannan Ar Rosyid, Surjani Wonorahardjo	The Journal of Innovation and Teacher Professionalism, 3(1), 2025	Gimkit tidak hanya meningkatkan efisiensi waktu dalam pembelajaran, tetapi juga mendukung keterlibatan aktif siswa serta pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, pemecahan masalah, dan berpikir kritis.
4	2024	Peningkatan Asesmen Formatif Melalui	Risa Septyana, Salsabila Firdausi	Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-	Gamifikasi pembelajaran bediferensiasi dengan Gimkit dapat meningkatkan motivasi

		Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMPN 24 Malang	Nuzula, Yurina Gusanti	Ilmu Sosial, 4(4), 2024	dan keterlibatan peserta didik dalam belajar, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, Gimkit terbukti efektif dalam mengatasi tantangan penilaian pembelajaran, kesenjangan pemahaman dengan memberikan data penilaian real-time dan umpan balik langsung kepada pendidik dan peserta didik
5	2024	Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Tresna Hamidah, Agustina, Ellina Rienovita, Mario Emilzoli	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI). Volume 4, nomor 4, 2024, hal. 1475-1484	Hasil pretest serta posttest yang dilakukan menunjukkan rata-rata posttest di setiap seri lebih tinggi dibanding rata-rata pretest di setiap serinya serta pengujian hipotesis menggunakan Wilcoxon Test. Artinya penggunaan media gamifikasi Gimkit efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
