

ABSTRAK**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V MATERI SUHU DAN KALOR
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
DI SD BOPKRI DEMANGAN III**

Elsa Galuh Setyaningsih
Universitas Sanata Dharma
2020

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas V SD BOPKRI Demangan III. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Menjelaskan cara meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas V SD BOPKRI Demangan III menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. 2) Meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD BOPKRI Demangan III melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. 3) Meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD BOPKRI Demangan III melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus dengan tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan 24 subjek penelitian. Objek penelitian ini adalah kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam data kuantitatif berupa tes pilihan ganda, sedangkan instrumen data kualitatif berupa lembar observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas V SD BOPKRI Demangan III dapat ditempuh melalui lima langkah model pembelajaran berbasis masalah. 2) Peningkatan kreativitas dari kondisi awal dengan nilai rata-rata 68,75, meningkat menjadi 77,95 pada siklus I dan 83,33 pada siklus II. Persentase peserta didik dari kondisi awal 41,67% meningkat menjadi 83,33% pada siklus I dan 87,5% pada siklus II. 3) Peningkatan hasil belajar peserta didik dari kondisi awal dengan nilai rata-rata 59 meningkat menjadi 64,44 pada siklus I dan 71,66 pada siklus II. Persentase peserta didik meningkat dari kondisi awal sebesar 39% menjadi 58,3% pada siklus I dan 75% pada siklus II.

Kata kunci: Kreativitas, Hasil Belajar, Model Pembelajaran Berbasis Masalah

ABSTRACT**IMPROVEMENT OF CREATIVITY AND LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS IN CLASS V ON MATERIALS TEMPERATURE AND CALOR THROUGH PROBLEM BASED LEARNING MODEL IN SD BOPKRI DEMANGAN III**

*Elsa Galuh Setyaningsih
Sanata Dharma University
2020*

This research is motivated by the lack of creativity and learning outcomes of students in grade V SD BOPKRI Demangan III. The purpose of this study are: 1) Explain how to improve creativity and learning outcomes of students in grade V SD BOPKRI Demangan III using Problem Based Learning Model 2) Increase creativity of students in grade V SD BOPKRI Demangan III through Problem Based Learning Models. 3) Improving learning outcomes of students in grade V SD BOPKRI Demangan III through the Problem Based Learning Model.

This type of research is Classroom Action Research. This research was conducted in two cycles with stages: planning, implementation, observation, and reflection. This study uses 24 research subjects. The object of this study is the creativity and learning outcomes of students. Data collection techniques using quantitative data and qualitative data. The instruments used in quantitative data consisted of multiple choice tests, while the qualitative data instruments were observation sheets, interviews, questionnaires and documentation.

The results showed: 1) Increasing creativity and learning outcomes of students in class V of SD BOPKRI Demangan III can be taken through five steps of problem-based learning model. 2) Increased creativity from the initial condition with an average of 68.75, increasing to 77.95 in the first cycle and 83.33 in the second cycle. The percentage of students from the initial condition of 41.67% increased to 83.33% in the first cycle and 87.5% in the second cycle. 3) Improvement of student learning outcomes from initial conditions with an average of 59 increased to 64.44 in the first cycle and 71.66 in the second cycle. The percentage of students increased from initial conditions by 39% to 58.3% in the first cycle and 75% in the second cycle.

Keywords: *Creativity, learning outcomes, problem based learning model*