

ABSTRAK

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* MATERI GAYA KELAS IV SDN SARIKARYA

Selen De Tangkah
Universitas Sanata Dharma
2026

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya rata-rata kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Sarikarya berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru wali kelas. Rata-rata kreativitas peserta didik mencapai 50,15 dengan klasifikasi “rendah” serta hasil belajar peserta didik pada materi Gaya belum memenuhi KKTP yaitu 70,00. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Sarikarya menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada materi gaya pada bab 3.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peserta didik kelas IV SDN Sarikarya tahun ajar 2025/2026 sebagai subjek dalam penelitian. Teknik pengumpulan data mencakup wawancara, observasi, kuesioner dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan analisis hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dengan sintaks (a) orientasi, (b) mengorganisasi untuk belajar, (c) membimbing, (d) penyajian data, (e) analisis dan evaluasi. (2) Kreativitas dan hasil belajar peserta didik meningkat dilihat berdasarkan rata-rata kreativitas kondisi awal 50,15 “rendah” siklus I menjadi 63,32 “cukup” siklus II 73,23 “tinggi”. Rata-rata hasil belajar peserta didik pada kondisi awal 54,92, siklus I 73,97 dan siklus II menjadi 80,64. (3) Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) terbukti efektif pada penelitian, dilihat berdasarkan *n-gain* skor yang berada pada klasifikasi “sedang” pada kreativitas sebesar 0,463 dengan persentase 46,3% klasifikasi “kurang efektif” kemudian *n-gain* skor dengan klasifikasi “sedang” sebesar 0,585 dengan persentase 58,5% klasifikasi “cukup efektif” pada hasil belajar.

Kata Kunci: Kreativitas, Hasil Belajar, Model *Problem Based Learning* (PBL)

ABSTRACT

IMPROVING CREATIVITY AND LEARNING OUTCOMES USING THE PROBLEM-BASED LEARNING MODEL FOR GRADE IV MATERIAL AT SDN SARIKARYA ELEMENTARY SCHOOL

Selen De Tangkah
Sanata Dharma University
2026

This study was motivated by the low creativity and learning outcomes of fourth-grade students at SDN Sarikarya based on interviews and classroom observations. The average creativity score was 50.15 (low), and students' learning outcomes in the topic of Force had not yet met the Minimum Mastery Criteria (KKTP) of 70.00. This study aimed to improve students' creativity and learning outcomes through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model.

The research employed Classroom Action Research (CAR) involving fourth-grade students of SDN Sarikarya in the 2025/2026 academic year. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and tests, and analyzed using quantitative and qualitative techniques.

Based on the analysis of the research results, it can be concluded that the implementation of the PBL model using the syntax of problem orientation, organizing students for learning, guiding investigation, data presentation, and analysis and evaluation was able to improve students' creativity and learning outcomes. The average creativity score increased from 50.15 (low) in the initial condition to 63.32 (moderate) in Cycle I and 73.23 (high) in Cycle II. The average learning outcomes also improved from 54.92 in the initial condition to 73.97 in Cycle I and 80.64 in Cycle II. The effectiveness of the PBL model was indicated by an n-gain score of 0.463 for creativity and 0.585 for learning outcomes, both classified as moderate.

Keywords: Creativity, Learning Outcomes, Problem Based Learning (PBL)