

# STRATEGI PENINGKATAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK MELALUI METODE BERBASIS MASALAH DALAM PEMBELAJARAN PKN DI MAN SIDOARJO

Friska Dwi Yusantika

e-mail: [ichadhamaswara@gmail.com](mailto:ichadhamaswara@gmail.com)

IAI Al Khoziny Buduran, Sidoarjo

## Abstract

An inefficient learning process is the root of the problems in this study. MAN Sidoarjo's civics curriculum suggests that there hasn't been enough progress made in producing excellent, intelligent citizens. The present study aims to explicate the ways in which PBM implementation can augment learners' creativity. A qualitative approach combined with descriptive methodologies is the research methodology employed in this study. Teachers, students, and principals are among the research subjects. The methods included documentation, interviews, and observation in the data collection process. Data reduction, data visualization, and conclusion/verification were used in the analysis of the data. The results of this study showed that the application of PBM in Civics classes can boost students' creativity in a way that is related to the learning phases, including the introduction, major activities, and closing activity. Nonetheless, the learning approach is less inventive, and practically all of the resources are appropriate for Civics utilizing the PBM approach. As a result, when constructing PBM using the debate or discussion technique, teachers must find educational resources that are connected to the mind map.

**Keywords:** Keatifitas, Problem Based Learning, Pembelajaran PKN

## Pendahuluan

Dunia Pendidikan di Indonesia harus mampu beradaptasi dengan perubahan zaman serta masyarakat yang semakin dinamis disertai tuntutan

kualitas hidup yang semakin meningkat. Setiap warga negara harus diberikan keterampilan untuk menyampaikan perubahan sebagai insan pendidikan sekaligus modal yang diperlukan

untuk membawa Indonesia menuju kehidupan yang lebih sejahtera. Hal ini dicapai dengan memaknai pendidikan tidak hanya pada masa lalu dan masa kini, tetapi juga sebagai sarana untuk mengantisipasi kejadian di masa depan dan mendiskusikannya dengan orang lain.

Kontekstualisasi pendidikan harus didasarkan pada paradigma pendidikan abad 21: pendidikan ditujukan untuk belajar mandiri. Kelemahan paradigma pendidikan yang berlaku di Indonesia adalah masih adanya pandangan bahwa pengetahuan adalah sekumpulan fakta yang harus dihafal, sehingga dalam proses pembelajaran guru hanya fokus menyelesaikan materi, tidak fokus menyelesaikan buku pelajaran. Materi pembelajaran dirancang untuk mengatasi masalah. Solusi dibahas dalam materi pembelajaran. Selain itu, guru juga menguji dan memprioritaskan. Guru khawatir tanpa sistem tes, siswa tidak akan mampu memahami apa yang disampaikan guru secara utuh dan komprehensif. Penggunaan metode pengajaran ceramah yang monoton dan tidak terkoordinasi serta fokus pada aspek kognitif merupakan kendala umum dalam pembelajaran melalui kewarganegaraan.

Dengan kata lain guru hanya mengajarkan muatan PKn (ranah kognitif).

Selain itu, para pendidik juga menghadapi kendala dalam mengubah gaya mengajar mereka (yang berfokus pada konten) karena adanya pembaruan PKn.

Hal ini juga menjadi salah satu penyebab mengapa guru masih kurang memiliki kemampuan metodologi pembelajaran. Dalam pendekatan modern ini, siswa dianggap paling mengetahui kebutuhannya dan bertanggung jawab terhadap hasil proses pembelajaran yang dilakukan. Siswa didorong untuk menjadi subjek belajar yang melakukan kegiatan belajar sepanjang hayat (lifelong learning), bukan sekedar objek belajar. Hal ini sangat tidak sesuai dengan praktik pendidikan saat ini yang mengutamakan keterpusatan pada siswa. Hal ini memerlukan penerapan pendekatan dan strategi pembelajaran kritis sebagai bagian dari pembekalan kecerdasan, kreativitas, kompetensi, dan kemandirian masyarakat Indonesia sebagaimana diatur dalam Tujuan Pendidikan Nasional. Tujuan yang ditetapkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 (UU Sisdiknas) adalah mencapai sifat-

## Strategi Peningkatan Kreativitas Peserta Didik melalui Metode Berbasis Masalah dalam Pembelajaran PKn di MAN Sidoarjo

sifat manusia yang mulia, antara lain kesehatan, kecerdasan, dan kreativitas; otonomi dalam pemerintahan dan tanggung jawab."Dalam konteks umum, Rusman (2014) menuturkan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna manakala sekolah lebih dekat dengan lingkungan masyarakat (bukan dekat dari segi fisik), akan tetapi secara fungsional apa yang dipelajari di sekolah senantiasa bersentuhan dengan situasi dan permasalahan kehidupan yang terjadi baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat. Hal ini juga ditambahkan bahwa pembelajaran yang mendudukan peserta didik untuk menghubungkan isi materi dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna (Johson & Hayes, 2016). Kreativitas bisa menurun karena adanya kesalahan dalam mendidik anak. Kesalahan orang tua dalam memotivasi anak dan sistem pembelajaran di sekolah yang tradisional dapat mematikan insting anak untuk belajar. Jika insting anak untuk belajar dihambat oleh lingkungannya maka anak akan mengalami kesulitan untuk menemukan banyak ide. Adanya persoalan kreativitas tersebut memerlukan adanya pembelajaran yang diciptakan guru di sekolah yang

berorientasi pada percepatan manusia di dalam membangun peradabannya. Hal ini membawa konsekuensi perlunya guru menyiapkan pembelajaran yang disesuaikan dengan konteks perubahan lingkungan, baik lokal, regional, maupun internasional. Pembelajaran yang tanpa disandingkan pada kedinamisan masyarakat hanya akan menghasilkan manusia-manusia yang tertinggal. Perubahan gaya/strategi mengajar guru yang sesuai dengan pengembangan kemampuan dan potensi peserta didik dalam proses pembelajaran bisa ditempuh melalui penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). Adapun materi Pendidikan Kewarganegaran (PKn) bersifat dinamis, dalam arti senantiasa mengalami perkembangan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman.

PBM menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan suatu pengalaman bukan sekedar mengingat kembali. Pembelajaran dalam PBM merupakan salah satu bentuk pembelajaran kreatif yang sangat cocok untuk pendidikan sekolah dasar dan menengah. Menurut Bern dan Erickson (Komarasari, 2010), siswa menggunakan kombinasi pengetahuan dan keterampilan ilmiah yang

beragam untuk memecahkan masalah dalam pendekatan pembelajaran ini. PKn merupakan salah satu metode yang digunakan dalam PBM untuk mengatasi permasalahan pendidikan kewarganegaraan.

Winataputra (2012). Menurut pasal 73: "*Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk menghasilkan warga negara yang cerdas dan beretika pada semua jenjang dan program pendidikan*". Gagasan mengenai kewarganegaraan yang baik dan bijaksana selaras dengan tujuan nasional. Pembukaan UUD 1945 memuat frasa "mencerdaskan kehidupan masyarakat". Pendidikan kewarganegaraan sebagaimana dijelaskan oleh Winataputra (2015) memiliki tujuan pendidikan sosial politik dan budaya yang berpusat pada menjadikan masyarakat lebih bijaksana. Perkembangan demokrasi bergantung pada pengembangan kecerdasan sipil melalui "kehidupan intelektual nasional", dan budaya sipil sangat penting untuk pertumbuhannya. bangsa, hal itu akan terlaksana. Pendidikan kewarganegaraan dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan sistematis untuk meningkatkan kecerdasan warga negara melalui pemahaman tersebut (Winataputra), Pasal 37 UU Sistem Pendidikan Nasional

mengatur tentang pendidikan kewarganegaraan, sebagaimana dikemukakan oleh Wahab dan Sapriya.

Winataputra (2015) selanjutnya menyebut PKn berkaitan dengan pendidikan nasional yang merupakan wahana sistemik pencerdasan kehidupan bangsa yang dijalankan melalui praksis PKn yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) dan watak kewarganegaraan (*civic dispositions*). Dari ketiga kluster kemampuan tersebut yang menjadikan warga negara yang ideal dan demokratis dalam mengambil keputusan secara cerdas dan bernalar (*reasoned decision maker*). Komalasari (2009) menambahkan bahwa fakta Indonesia saat ini masih didominasi oleh sistem konvensional, sehingga pelaksanaan pembelajaran yang berorientasi pada siswa dengan konsep "dikontekstualisasikan dengan *multiple perspective*" masih jauh dari harapan. Namun demikian, Winataputra (2015) mengatakan bahwa seiring berjalannya waktu, pendidikan Indonesia saat ini sedang menuju pada medium/moderate *citizenship education* yang mana pembelajaran sudah mulai mencoba melakukan perubahan (*learning to do*), bukan lagi

## **Strategi Peningkatan Kreativitas Peserta Didik melalui Metode Berbasis Masalah dalam Pembelajaran PKn di MAN Sidoarjo**

*learning to know*. Dalam perubahan ke arah *learning to do*, diperlukan adanya kompetensi, kecerdasan dan kreativitas dari peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Persoalan kreativitas menjadi salah satu penyebab rendahnya kualitas pendidikan manusia.

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan pada peserta didik di MAN Sidoarjo. Informan penelitian terdiri dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang sarana dan prasarana, guru PKn dan peserta didik di kelas X dan XI MAN Sidoarjo. Hasil pengumpulan data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Teknis analisis tersebut terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data (Miles dan Huberman, 1992). Data yang diperoleh kemudian divalidasi menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik pengumpulan data.

### **Hasil Penelitian**

#### **Proses pembelajaran PKn dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik melalui PBM**

Pada pertemuan di kelas XI, proses pembelajaran yang kreatif diperlukan guru yang kreatif pula. Hal ini tampak pada proses pembelajaran PKn yang sesuai dengan langkah-langkah PBM dengan guru memunculkan dan memberikan contoh kasus/isu kontroversial, seperti kasus sengketa pulau Sipadan dan Ligitan yang meliputi lintas negara (negara Indonesia dan Malaysia). Langkah pertama, peserta didik dalam masing-masing kelompok merumuskan dan mengklarifikasi masalah dengan pendapat dan argumentasi yang muncul mengenai isu tersebut. Kedua, adanya pendapat-pendapat yang beragam dari peserta didik selanjutnya diidentifikasi dan dianalisis oleh setiap kelompok sebagai isu kontroversial melalui berbagi sumber dan media pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan pengetahuan mereka. Isu kontroversial yang sudah diidentifikasi inilah yang akan dijadikan bahan diskusi. Ketiga, peserta didik mencari solusi dan menyimpulkan pendapat-pendapat yang muncul dari setiap anggota kelompok sebagai alternatif dalam memecahkan masalah. Keempat, dalam setiap

kelompok memutuskan/menentukan solusi terbaik terkait isu kontroversial tersebut dengan menimbang kembali solusi yang dianggap paling tepat. Kelima, menyajikan solusi. Perwakilan peserta didik masing-masing kelompok memaparkan hasil karya kelompoknya. Pemaparan tersebut dilanjutkan diskusi kelas dengan dimoderatori dan difasilitasi oleh guru. Keenam, setelah penyajian selesai, guru mengevaluasi jalannya diskusi kelas dengan membahas kembali solusi alternatif yang ditawarkan oleh peserta didik. Guru juga membandingkan solusi hasil pemikiran peserta didik dengan solusi secara teroris yang ada.

Sementara itu, pada kelas X pada Standar Kompetensi tentang menghargai persamaan kedudukan warga negara dalam segenap aspek kehidupan, metode yang digunakan guru adalah diskusi kelompok. Masing-masing kelompok diberikan permasalahan terkait bagaimana proses perubahan status kewarganegaraan seseorang yang ingin pindah dan menjadi warga negara Indonesia, isu-isu Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan (SARA) yang sering muncul di kehidupan sehari-hari, dan bagaimana eksistensi dan diskriminasi kaum mayoritas dan minoritas. Kemudian peserta didik

akan mengkaji dan menganalisis permasalahan tersebut bersama-sama secara *team work* dengan informasi dan pengetahuan yang mereka miliki. Selanjutnya, mereka akan memberikan dan menentukan solusi yang nantinya akan disajikan di depan kelas. Berdasarkan hasil temuan peneliti di lapangan, terlihat pelaksanaan strategi pembelajaran yang aktif, efektif, dan kreatif, terhadap peserta didik dilakukan oleh guru dengan cukup baik. Guru terus berupaya mengidentifikasi peserta didik pada setiap pertemuannya dan juga memiliki cara tersendiri untuk mengatasi permasalahan ketika proses pembelajaran berlangsung, yakni melalui pendekatan emosional dengan peserta didik. Namun, seiring berjalannya waktu peneliti menemukan kendala utama di masing-masing kelas, yaitu bahwa masing-masing kondisi peserta didik dan kondisi kelas berbeda/beragam antara yang satu dengan yang lain. Ada kelas yang sangat rajin dan aktif dalam merepon pembelajaran PKn, ada yang sedang bahkan juga ada kelas yang kurang. Oleh karena itu, guru PKn memiliki cara tersendiri dalam mengatasi kendala tersebut dengan membedakan strategi pembelajaran dan pendekatan yang dilakukan di setiap masing-masing kelas.

## Strategi Peningkatan Kreativitas Peserta Didik melalui Metode Berbasis Masalah dalam Pembelajaran PKn di MAN Sidoarjo

### Pembahasan

Studi ini menunjukkan bahwa PBM adalah alat yang efisien bagi siswa untuk belajar kewarganegaraan, karena dapat meningkatkan kemampuan kreatif mereka.

Pelaksana PBM diawali dengan mempelajari langkah-langkah kegiatan persiapan, inti, dan akhir.

Sprenger (2011) menegaskan bahwa proses pembelajaran harus mencakup banyak komponen, dan proses ini konsisten dengan proses ini.

- a) Guru kemudian melakukan penilaian.
- b) Guru memberikan tujuan yang jelas kepada siswa.
- c) Guru merencanakan proses pembelajaran yang mengarahkan siswa pada tujuannya.
- d) Guru memberikan informasi penting dan berguna kepada siswa yang dapat digunakan dalam dunia nyata.
- e) Guru menciptakan kelas yang menyelaraskan otak.
- f) Pembelajaran ditujukan untuk menghafal, namun guru perlu lebih banyak mengajarkan pemahaman konsep.

Hasil penelitian ini secara garis besar sejalan dengan hasil Rosnawati (2013) bahwa proses pembelajaran di kelas yang menggunakan strategi PBM lebih

baik dibandingkan dengan proses pembelajaran yang menggunakan strategi tradisional.

Selain itu, pengenalan PBM meningkatkan kemampuan siswa dalam mengemukakan gagasan, mendengarkan gagasan, mengambil dan melaksanakan keputusan, mempertimbangkan pro dan kontra, mempengaruhi orang lain, dan menyelesaikan konflik. berorientasi pada masa depan, dan membuat keputusan. Dibandingkan dengan kelas kontrol, kelas eksperimen lebih kondusif dalam berpikir dan berpikir sebelum bertindak. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Suryantini (2011) bahwa penerapan PBM memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi kelompok siswa, keterampilan komunikasi, serta pencarian dan pemrosesan informasi. Siswa akan memiliki kesempatan untuk terlibat dalam pemikiran kritis dan analitis, mengakses sumber informasi mereka sendiri, dan mencari hubungan antara berbagai sumber. Kebiasaan pemecahan masalah siswa mempengaruhi kreativitasnya.

Peningkatan kreativitas peserta didik membutuhkan aspek lain yang mendukung sistem pembelajaran. Aspek tersebut ialah interaksi antara guru dan

peserta didik serta pola pembelajaran yang diciptakan untuk mengeksplorasi kemampuan mereka. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat James (1997) yang menyatakan bahwa ada 3 sistem dalam meningkatkan kreativitas di ranah pendidikan, diantaranya; a) Pendekatan kreativitas merupakan suatu sistem tentang bagaimana peserta didik belajar; b) Bagaimana interaksi guru dan peserta didik, teman sebaya, dan bahan/materi yang telah dijelaskan; dan c) Bagaimana pola pembelajaran kreativitas di kelas dapat dieksplorasi oleh peserta didik. Hal ini juga dapat dipahami melihat dasar pertimbangan yang rasional bahwa dalam meningkat sistem kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan. Craft & Jeffrey (2004) memberikan pendapat yang berbeda bahwa sebuah praktik kreatif tidak selalu mengarah ke kreativitas peserta didik, tetapi memberikan konteks terbuka untuk guru dan peserta didik untuk menjadi kreatif, menggunakan tempat yang tersedia untuk mempertahankan dan mengembangkan pembelajaran kreatif mereka sendiri. Dalam konteks ini, ada beberapa hal yang memiliki kesamaan antara Craft & Jeffrey dengan hasil penelitian, yaitu

praktek menumbuhkan kreativitas peserta didik melibatkan peran aktif mereka dalam menentukan pencarian pengetahuan dan informasi yang nantinya akan diselidiki dan diperoleh. Guru disini hanya sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kreativitas mereka melalui penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Proses pembelajaran PKn melalui PBM lebih disenangi hampir seluruh peserta didik. Mereka dapat mengeksplorasi apa yang mereka ketahui dan alami, apa yang mereka dengar dari orang lain, sehingga terbentuk dan muncul ide-ide/gagasan-gagasan yang beragam dan disampaikan oleh mereka pada saat berdiskusi dengan teman sesama kelompok dan guru, bahkan ada peserta didik yang berani menanggapi pernyataan yang dilontarkan oleh anggota kelompok lain. Guru memahami bahwa munculnya beragam variasi jawaban dari perspektif dan sudut pandang berbeda menyebabkan guru menilai secara obyektif dengan tetap memerhatikan ketiga kluster di atas. Hal ini didukung oleh pendapat Jankowska & Atlay

## Strategi Peningkatan Kreativitas Peserta Didik melalui Metode Berbasis Masalah dalam Pembelajaran PKn di MAN Sidoarjo

(2008) yang menyatakan bahwa dalam meningkatkan kreativitas, pemecahan masalah, dan berbagai keterampilan berpikir merupakan tema yang diharapkan muncul dari jawaban yang diberikan oleh peserta didik dan guru sebagai fasilitator. Oleh karena itu, proses pembelajaran PKn dalam meningkatkan kreativitas peserta didik melalui PBM diharapkan mulai dibiasakan dan dilakukan secara kontinu. Guru terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan yang akan dibahas di kelas dan juga memerhatikan kesiapan dan kondisi peserta didik, sehingga pembelajaran yang diciptakan akan lebih bermakna, lebih interaktif, aktif, kreatif dan menarik.

### Simpulan

MAN Sidoarjo telah berhasil mengintegrasikan PBM ke dalam program pendidikan kewarganegaraannya, dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Sebelumnya guru telah menjelaskan langkah-langkah PBM kepada siswa. Tujuannya agar peserta memahami cara belajar dalam tim, berkomunikasi dengan baik, serta menggali dan mengembangkan ide-ide yang dihasilkan didalamnya. Guru hanya berperan sebagai moderator dan fasilitator

pembelajaran serta mengawasi siswa hanya jika menemui kendala dalam proses pembelajaran. Pembelajaran didasarkan pada pemecahan masalah, dimana siswa mengembangkan dan mengevaluasi materi sebagai bagian dari diskusi mereka. Identifikasi solusi/pemecahan masalah kemudian diawali dengan diskusi dengan anggota kelompok menggunakan sumber dan media pembelajaran serta mencari informasi dan data yang relevan dalam bahan diskusi. Selain itu, tanggung jawab mereka adalah membuat keputusan dan memilih solusi, sedangkan guru bertanggung jawab untuk menyelesaikan masalah atau mengklarifikasi jawaban yang siswa tidak kenal atau mampu pahami. Catatan kecil tadi digunakan guru untuk mengevaluasi kemajuan kegiatan pembelajaran.

### Daftar Rujukan

- Craft, A., & Jeffrey, B. (2004) "Learner inclusiveness for creative learning". *Journal Education* 3-13, 32 (2).
- James, P. (1997) "Learning artistic creativity: a case study". *Journal Studies in Art Education*, 39 (1).
- Jankowska, M. & Atlay, M. (2008) "Use of creative space in enhancing students'

- engagement". *Journal Innovations in Education and Teaching International*, 45 (3).
- Johnson, M. & Hayes, M. J. (2016). "A comparison of problem-based and didactic learning pedagogies on an electronics engineering course". *International Journal of Electrical Engineering Education*, 53 (1), hlm. 3-22.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran kontekstual (konsep dan aplikasi)*. Bandung: Alfabeta.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif (buku sumber tentang metode-metode baru)*. Depok: Universitas Indonesia-Press.
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran (mengembangkan profesionalisme guru)*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sprenger, M. (2011). *Cara mengajar agar siswa tetap ingat*. Jakarta: Erlangga.
- Wahab, A. & Sapriya. (2011). *Teori dan landasan pendidikan kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.
- Winataputra, U.S. (2015). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk generasi Emas Indonesia: Rekonstruksi Capaian Pembelajaran*. Dalam Sapriya, dkk, *Prosiding seminar nasional: penguatan komitmen akademik dalam memperkokoh jati diri pendidikan kewarganegaraan* (hlm. 1-23). Bandung: Laboratorium PKn FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wirkala, C. & Kuhn, D. (2011). *Problem based learning in k-12 education: is it effective and how does it achieve its effects?*. *American Educational Research Journal*, 48 (5).