

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERBASIS MASALAH DENGAN TIPE
CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN
KERATIVITAS MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN STRATEGI
BELAJAR MENGAJAR (SBM) DI PGSD FIP UNIMED.TA. 2017/2018.**

Oleh

Dra. Sorta Simanjuntak, MS
Drs. Wesli Silalahi, MPd

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul: Implementasi Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Tipe *Creative Problem Solving* (CPS) Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Dalam pembelajaran SBM di PGSD FIP Unmed. Bertolak dari kerangka teoritis dan fakta empiris yang telah dikemukakan maka masalah utama penelitian ini adalah: “Apakah Pendekatan Berbasis Masalah dengan tipe *Creative Problem Solving* (CPS) dapat Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Dalam pembelajaran SBM di PGSD FIP Unmed. Tujuannya adalah untuk: 1) meningkatkan Kreativitas mahasiswa melalui tipe *Creative Problem Solving* (CPS) pembelajaran SBM; 2) melaksanakan pendekatan Berbasis Masalah dengan tipe *Creative Problem Solving* (CPS) dalam pembelajaran SBM; 3) mengetahui kreativitas mahasiswa sebelum dan setelah tipe *Creative Problem Solving* (CPS) dilaksanakan dalam pembelajaran, dan (4) menguji perubahan kreatif mahasiswa secara statistik.

Subjek pada penelitian ini dibatasi hanya kelas A Reg dengan ukuran n: 35 orang. Objeknya adalah mata kuliah strategi belajar mengajar (SBM) yang mereka ikuti pada semester ganjil. Ta. 2017/2018. Untuk mencapai tujuan, peneliti ini, maka dilakukan pengumpulan data melalui angket dan lembar observasi. Masing-masing alat mempunyai empat pilihan dengan menggunakan skala likert. Teknik analisis datanya adalah analisis deskriptif dan dilanjutkan pada uji signifikansi perubahan kreativitas. Dengan target penelitian: $\geq 85\%$ mahasiswa mampu menyatakan indikasi kreatif $\geq 75\%$ dalam pembelajaran SBM.

Setelah dilakukan analisis data, secara deskriptif: menyatakan bahwa kreativitas mahasiswa meningkat dengan rerata nilai sebelum tindakan: tergolong sedang nilai 2,28; setelah tindakan I: tergolong baik nilai 2,92; dan setelah tindakan II tergolong sangat baik nilai 3,33. Uji perubahan kreativitas menunjukkan: data I nilai χ^2 hit : 4,5 > χ^2 tab: 3,84 pada α : 0,05 :menyatakan H_0 ditolak dan terima H_1 ;pengujian data II menunjukkan: nilai χ^2 hit: 4,92 > tab: 3,84 pada α : 0,05, dengan menolak H_0 dan terima H_1 . Secara statistik perubahan kreativitas tersebut dinyatakan signifikan dengan kepercayaan 95%. α : 0,05,

Pembelajaran dengan tipe creative problem solving semakin dinamis dan efektif. Hal ini dibuktikan, tindakan I rerata nilainya 2,79; kategori baik dan setelah tindakan II nilai 3,34 kategori sangat baik. Demikian juga data observasi pembelajaran CPS oleh setelah tindakan I tergolong baik nilai 2,71, setelah tindakan II tergolong sangat baik nilai 3,32.; dan kemampuan dosen mengkondisikan dan melakukan pembelajaran setelah tindakan I tergolong baik nilai 2,70, setelah tindakan II tergolong sangat baik nilai 3,35.

Disimpulkan Pendekatan berbasis masalah dengan tipe *creative problem solving* (CPS) dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran SBM di PGSD

Akhir kegiatan semua temuan penelitian ini dimuat dalam laporan penelitian,

Kata kunci: *kerativitas , pendekatan berbasis masalah tipe kreatif problem solving dan dan pembelajaran SBM*

PENDAHULUAN

Corey dalam Sagala (2003) berkata pembelajaran adalah merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan perubahan tingkah laku bagi peserta didiknya. Proses dalam PP NO. 19 Thn 2005 Pasal 19 (ayat1) berbunyi proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta fisiologis peserta didik. Tendensinya adalah membantu pengembangan kreativitas peserta didik yang didasari kemampuan intelektual dan keterampilan berpikir peserta didik dalam menangani permasalahan nyata. Seperti halnya rumusan Rusman (2012 : 230) hasil pendidikan diharapkan meliputi kompetensi dan inteligensi yang dibutuhkan untuk berkiprah pada abad ke-21. Oleh karena itu pendidikan harus membantu perkembangan terciptanya individu yang kritis dengan tingkat kreativitas yang sangat tinggi dan tingkat keterampilan berpikir yang tinggi pula

Sehubungan dengan itu Sudarwan (2000: 13) berkata tugas guru dalam pembelajaran yang focus pada pemecahan masalah adalah menciptakan kondisi agar anak dapat belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*) dan memandu anak belajar bagaimana belajar. Peran guru dalam pembelajaran yang demikian seperti pendapat Burton dalam Sagala (2003: 62) adalah memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada peserta siswa. Sedangkan kegiatan belajar siswa sesuai rumusan Slamet (2003) adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman sendiri. Perubahan tingkah lakunya dimanifestasikan dalam bentuk perilaku : kreatif, berpikir kritis, cakap, reflektif dan belajar aktif dalam berbagai situasi dan kondisi yang ada

Sehubungan dengan itu Sudarwan (2000) berkata guru dipandang sukses adalah jika mampu mengorganisasikan proses pembelajaran dan menumbuhkan

kemampuan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi, berpikir secara kritis dan kreatif, bekerja secara kolaboratif dan independen dalam rentangan aktivitas yang menantang. Orientasi pembelajaran semacam ini oleh Yusuf Abu al-Hajjaj (2010: 19) disebut kreativitas yakni aktivitas individu atau kelompok yang menghasilkan produk yang memiliki sifat original, bernilai dan berguna bagi masyarakat. Kreativitas harus merupakan sebuah ide baru yang dianggap sebagai sesuatu yang tidak dikenal dan tidak berulang dan kreativitas itu merupakan bentuk hasil tertinggi dari aktivitas manusia. Disimpulkan kesuksesan guru melakukan pembelajaran, dapat dilihat dari tingkat kreativitas peserta didik menangani masalah nyata dalam kehidupannya.

Sementara Mulyasa (2003) berkata bahwa pendidikan belum mampu menghasilkan SDM yang berkualitas. Bahkan Sagala (2007) berkata: kinerja guru terkesan kurang optimal, guru melakukan tugasnya hanya sebagai kegiatan rutin, inovasi bagi guru relatif tertutup, dan kreativitas bukan bagian dari prestasi. Tan (2000) dalam Rusman (2011) berkata tidak semua guru memahami konsep pembelajaran dengan benar, baik itu disebabkan oleh kurangnya keinginan dan motivasi untuk meningkatkan kualitas keilmuan maupun karena kurangnya dukungan system untuk meningkatkan kualitas keilmuan tenaga pendidik. Sanjaya (2006) juga berkata masih ada kekeliruan guru dalam melakukan pembelajaran. Salah satu studi Internasional mengenai kemampuan kognitif siswa yaitu TIMSS (*Trends in Mathematics and Science Study*) yang dilakukan oleh IEA (*International Association for the Evaluation of Educational Achievement*) menemukan bahwa pada tahun 2007 dan 2011, lebih dari 95% peserta didik Indonesia hanya mampu mencapai level menengah (hanya batas memahami) pada bidang matematika. Selain itu secara empirik terbukti hasil belajar bidang kemampuan intelektual yang mengacu pada kemampuan berpikir atau kreativitas belajar mahasiswa masih tergolong rendah. Sebab, ketika ada evaluasi yang memerlukan jawaban pada tingkat analisis, penilaian konsep dan sistesis dipastikan jawaban mereka cenderung kurang memuaskan sebagaimana mestinya. Bahkan kemampuan memahami sesuatu objekpun masih tergolong rendah.

Dari fenomena tersebut diduga situasi pembelajaran yang dilakukan dosen juga masih bertolak dari pembelajaran tentang “bagaimana mahasiswa menguasai

materi” dan bukan “ bagaimana mengajarnya dosen” . Sehingga pembelajaran itu belum menjanjikan pertumbuhan dan perkembangan kreativitas belajar .Dengan kata lain kemampuan dosen; pengorganisasikan , mengkondisikan pembelajaran , dan memilih model , serta melakukan pembelajaran masih kurang profesional untuk perkembangan intelektual mahasiswa sebagaimana tuntutan pada jenjang tingkat PT.

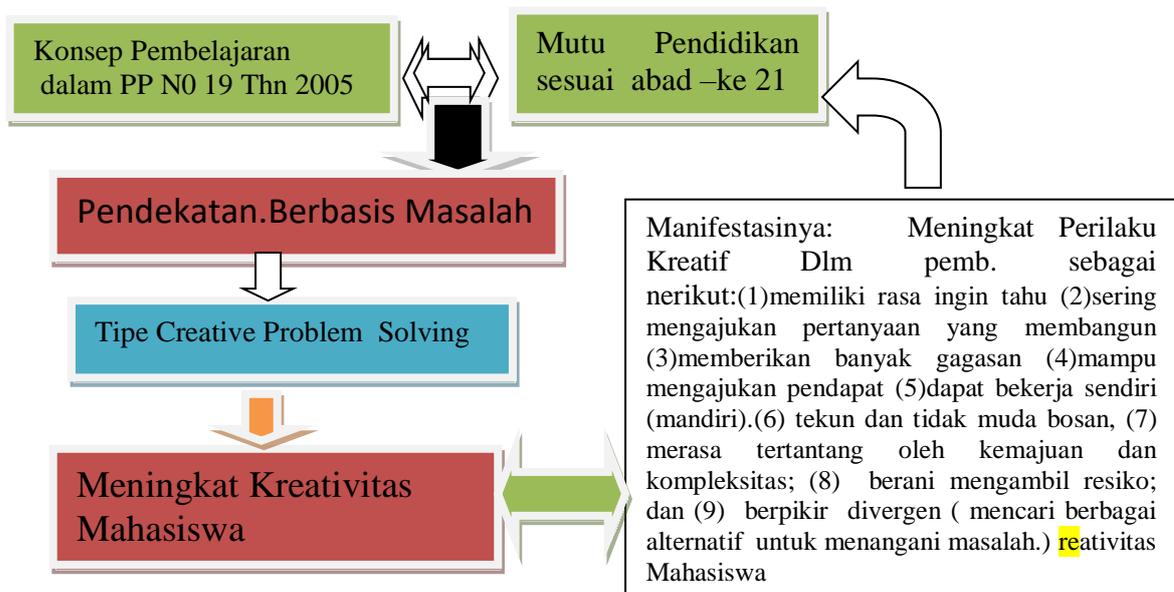
Untuk itu Rose dan Nicholl (1977) dalam Sudarwan (2000) menawarkan resep sesuai pilar pendidikan yakni: 1) siswa harus didorong agar mampu belajar bagaimana belajar dengan cara menemukan masalah bukan memecahkan masalah yang ditawarkan guru; 2) strategi pembelajaran harus diorganisasikan secara menyenangkan disamping membangun percaya diri dan 3) pengetahuan disampaikan guru dengan pendekatan multisensoris dan multimodel. Sementara Tan (2003) dalam Rusman (2012) berkata pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad ke- 21 . Lebih lanjut Margetson (1997) dalam Rusman (2012) berkata kurikulum dalam pembelajaran berbasis masalah dapat membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka ,reflektif.kritis, dan belajar aktif. Selain itu kurikulumnya memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok dan keterampilan interpersonal yang lebih baik.

Bertolak dari uraian di atas, maka penelitian ini difokuskan pada pendekatan berbasis masalah dengan tipe *Creative Problem Solving* kaitannya dengan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran. Oleh karenanya judulnya adalah:“: Implementasi Pendekatan Berbasis Masalah Melalui Tipe *Creative Problem Solving* (CPS) Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Dalam pembelajaran di PGSD FIP Unmed. Pelaksananya dilakukan dengan tindakan kelas, sebab bentuk penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan dosen mengorganisir dan melakukan pembelajaran secara profesional sehingga mampu menjanjikan peningkatan kreativitas mahasiswa..

Bertolak dari uraian tersebut, maka masalah dalam tulisan ini adalah: (1).apakah pendekatan berbasis masalah dengan tipe *creative problem solving* (CPS) dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran SBM di PGSD FIP Unimed.

Tujuannya untuk: (1) meningkatkan Kreativitas mahasiswa melalui tipe *Creative Problem Solving (CPS)* dalam pembejaran; .(2) melaksanakan pendekatan berbasis Masalah dengan tipe *Creative Problem Solving (CPS)* dalam pembelajaran (3) mengetahui kerativitas mahasiswa sebelum dan setelah tipe *Creative Problem Solving (CPS)* dilakukan dalam pembelajaran. dan (4) menguji perubahan kreativitas mahasiswa secara statistik. Manfaatnya : (1). bagi dosen untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukannya sekaligus masukan untuk memilih dan menggunakan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kerativitas mahasiswa. (2) bagi mahasiswa untuk menilai proses pembelajarannya sekaligus masukan untuk meningkatkan kreativitasnya dalam pembelajaran (3) bagi Ketua jurusan/ Dekan untuk menilai proses pembelajaran dosen sekaligus sebagai masukan untuk mengarahkan dosen dalam menentukan dan melakukan pendekatan pembelajaran yang relevan untuk menumbuhkan kreativitas mahasiswa ;(4) bagi Dosen atau mahasiswa untuk melanjutkan penelitian yang berkaitan dengan pendekatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran serta bahan bacaan bagi mereka yang ingin mendalami pemahamannya akan pelaksanaan pembelajaran atas dasar pendekatan pendekatan secara konsiten.

Upaya meminimalisir perbedaan persepsi terhadap rancangan penelitian ini, maka peneliti mengemukakan konsep berpikirnya dalam bentuk peta konsep sebagai berikut:



Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah: tipe creative problem solving mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran SBM di PGSD.

Ket: perubahan kreativitas mahasiswa setelah pembelajaran dinyatakan signifikan oleh uji perubahan Mc nemar.

METODE PENELITIAN

1. Lokasi , dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Pendidikan pada jurusan PGSD. Penelitian dimulai pada Mei s/d Nopember 2017 selama 7 bulan

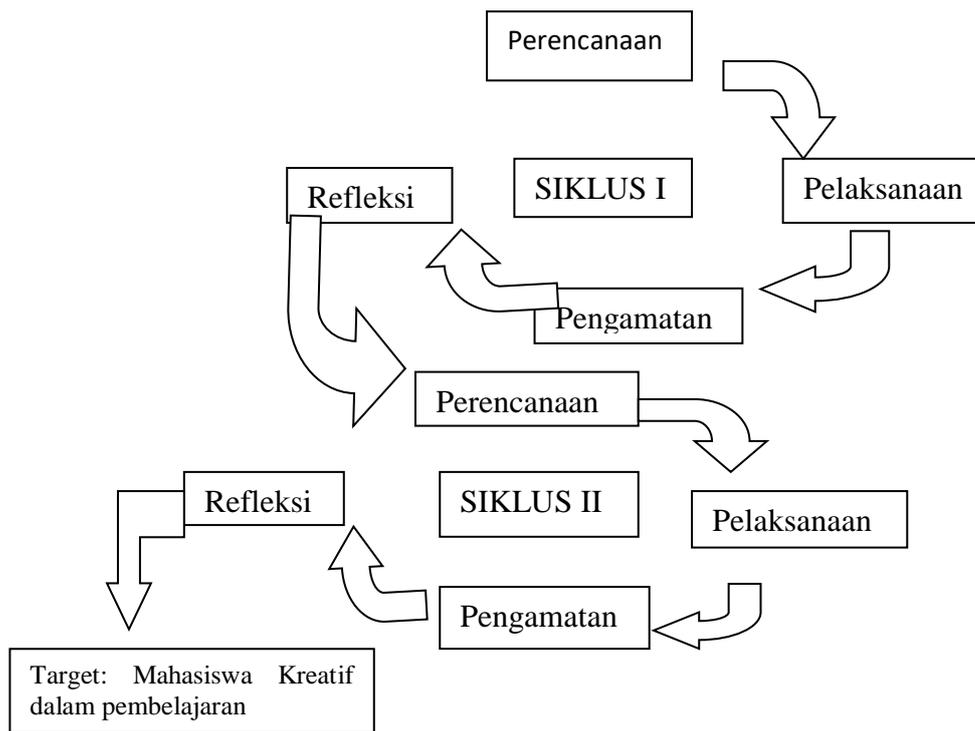
2. Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa PGSD semester V FIP Unimed T.A. 2016/ 2017. Subjek penelitian ini tergolong besar maka penelitian ini dibatasi hanya kelas A Reg dengan ukuran n: 35 orang.

Objeknya adalah mata kuliah strategi belajar mengajar (SBM) yang mereka ikuti pada semester ganjil . Ta. 2017/2018

3. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dengan nama lain *Classroom Action Research* yang dikembangkan berdasarkan permasalahan mengenai pembelajaran yang mengacu pada peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran SBM. Prosedur pengembangannya dilakukan sesuai rumusan Kemmis dalam kutipan Dewi (2009) yakni: penyusunan rencana, tindakan kelas , observasi tindakan , refleksi. Tindakannya dilakukan dengan dua siklus . Desain pengembangan tindakanannya dilakukan sebagai berikut:



Gambar 2. Model Kemmis dan Taggart

4. Operasional Variabel

Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Dengan ciri (1) kelancaran yaitu kemampuan memproduksi banyak ide; (2)keluwesan yaitu kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan jalan pemecahan masalah; (3) keaslian yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan yang orisinal sebagai hasil pemikiran sendiri; (4) penguraian ialah kemampuan menguraikan sesuatu secara terperinci; dan (5) perumusan ialah kemampuan untuk mengkaji kembali suatu persoalan melalui cara yang berbeda dengan yang sudah lazim". Indikator kreativitas sebagai berikut: (1) memiliki rasa ingin tahu (2) sering mengajukan pertanyaan yang membangun (3) memberikan banyak gagasan (4) mampu mengajukan pendapat (5) dapat bekerja sendiri (mandiri). (6) tekun dan tidak muda bosan, (7) merasa tertantang oleh kemajuan dan kompleksitas; (8) berani mengambil resiko; dan (9) berpikir divergen (mencari berbagai alternatif untuk menangani masalah).

Tipe pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). adalah merupakan variasi pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu masalah. Sasaran utamanya adalah memecahkan masalah dengan penuh kreatif dengan kemampuan berpikir tinggi.. Sintaks proses *Creative Problem solving* berdasarkan kriteria OFPISA meliputi tahapan: 1. *Objektive Finding* (Penemuan tujuan) 2. *Fact Finding* (Penemuan fakta). 3. *Problem Finding* (Pemecahan masalah) 4. *Idea Finding* (Menemukan gagasan), 5. *Solution Finding* (penemuan solusi) 6. *Acceptance finding* (penerimaan).
tipe CPS dan Kreatif produktif

Alat Pengumpulan Data dan Teknik Analisisnya

➤ Alat Pengumpulan Data

Bertolak dari jenis penelitian dan rumusan masalah yang telah digariskan, peneliti mengumpulkan data dengan 2 (dua) alat yakni:

1. Lembar observasi

Observasi ini bertujuan untuk mengetahui dinamika proses pembelajaran dengan pendekatan berbasis masalah dengan tipe *Creative Problem Solving* (CPS) ..Oleh karena itu lembar observasi disiapkan kepada dosen dan mahasiswa.

- a. Kepada dosen berkaitan dengan kemampuannya mengimplementasikan pembelajaran dengan tipe CPS tersebut meliputi: (1) pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran; (2) pengembangan materi yang dapat merujuk masalah.(3) peran dosen merangsang kemampuan berpikir mahasiswa sesuai langkah metode, dan (4) reaksi dosen terhadap perilaku kreatif mahasiswa selama proses pembelajaran dari awal sampai akhir kegiatan.
- b. Kepada mahasiswa berkaitan dengan keaktifannya dalam pembelajaran :
tipe creative problem solving (CPS) yakni; :1 *Objektive Finding* (Penemuan tujuan)2.*Fact Finding* (Penemuan fakta)3.*Problem Finding*(Pemecahan masalah) 4.*Idea Finding* (Menemukan gagasan 5. *Solution Findin* (penemuan solusi) 6. *Acceptance finding*(penerimaan)

2. Angket

Instrumen ini bertujuan untuk menjangking data tentang kreativitas mahasiswa dalam proses belajar dengan tipe creative problem solving . Indikatornya:.(1)memiliki rasa ingin tahu (2)sering mengajukan pertanyaan yang membangun (3)memberikan banyak gagasan (4)mampu mengajukan pendapat (5)dapat bekerja sendiri (mandiri).(6) tekun dan tidak muda bosan, (7)merasa tertantang oleh kemajuan dan kompleksitas; dan (8) berpikir divergen (mencari berbagai alternatif untuk menangani masalah.)

➤ .Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui kekuatan pendekatan berbasis masalah dalam tipe Creative Problem Solving (CPS) untuk meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa , maka datanya diolah dan dianalisis dengan dua cara yakni:

(1) **Statistic deskriptif** dengan memedomani standar normatif sebagai berikut:

4 ,00 – 3,26 kategori sangat baik : 3,25 – 2,51 kategori baik

2,50 – 1,76 kategori sedang ; 1,75 – 1, 00 kategori kurang baik.

(2) **Uji Signifikansi Perubahan dengan Uji McNemar**, dengan formula:

$$\chi^2 = \frac{(A-D)^2}{A+D} , \text{ dengan db} = 1 \quad (\text{Siegel 1989})$$

Ketentuan tolak H_0 bila $t_{hit} \geq t_{tab}$ pada tab. C; α : 0,05 dengan db = 1

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Pengolahan dan Analisis Data Secara Deskriptif.

Hasil pengolahan dan analisis data deskriptif ini , mencakup seluruh data yang terkumpul yakni data yang dihasilkan angket dan data yang dihasilkan lembar observasi mulai dari tahap sebelum tindakan maupun setelah tindakan siklus I dan II.

1) Pengolahan dan Analisis Data Angket Tentang Kreativitas Mahasiswa dan Implementasi CPS Dalam Pembelajaran SBM

Hasil pengolahan dan interpretasi data angket ini dkemukakan seperti tabel berikut;

Tab 1:Tabulasi Data Kreativitas Mahasiswa Sebelum Tindakan dan Setelah Tindakan Dalam Pembelajaran SBM di PGSD FIP Dengan Instrumen 30 item

Kelas	interval	x	Sblm tind				Siklus I				Sikls II			
			f	fx	Nil.x	%	F	fx	Nil.x	%	f	fx	Nil.x	%

115-111	113	-	--	--	--	-	--	--	--	8	904	3,77	23
110-106	108	-	--	--	--	4	432	3,60	11	6	648	3,60	17
105-101	103	-	--	--	--	3	309	3,40	9	5	515	3,43	14
100-96	98	-	--	--	--	5	490	3,27	14	9	588	3,27	26
95-91	93	1	93	3,10	3	3	279	3,10	9	1	279	3,10	3
90-86	88	2	176	2,93	6	5	352	2,93	14	2	176	2,93	6
85-81	83	3	249	2,77	9	2	166	2,77	6	1	83	2,77	3
80-76	78	2	156	2,60	6	6	468	2,60	17	3	312	2,60	9
75-71	73	4	292	2,43	11	3	209	2,43	9	-	--	--	--
70-66	68	8	544	2,27	23	4	272	2,22	11		--	---	--
65-61	63	6	378	2,10	17	--	--	--	--	-	--	---	--
60-56	58	4	232	1,93	11	--	--	--	--	-	--	--	--
55-51	53	5	265	1,76	14	--	--	--	--	-	--	--	--
JIN		35				35				35			
\sum skor			2397		100		3069		100		3498		100
\bar{X}			68,5				87,7				99,9		
\bar{X} Nilai			2,28				2,92				3,33		

Dari data tabel di atas dijelaskan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran SBM sebelum tindakan tergolong sedang dengan rerata nilai 2,28. Dari nilai skor tengah setiap kelas intervalnya dijelaskan bahwa frekuensi mahasiswa dari 35 orang responden 1 orang (3%) nilai 3,10 tergolong baik, 2 orang (6%) nilai 2,93 tergolong baik; 3 orang (9%) nilai 2,77 tergolong baik; 2 orang (6%) nilai 2,60 tergolong baik; 4 orang (11%) nilai 2,43 tergolong sedang; 8 orang (23%) nilai 2,27 tergolong sedang; 6 orang (17%) nilai 2,10 tergolong sedang, 4 orang (11%) nilai 1,80 tergolong sedang dan 5 orang (14%) tergolong sedang nilai 1,76. Dengan demikian dari 35 orang responden yang tergolong baik sebanyak 8 orang (23%), dan yang tergolong sedang sebanyak 27 orang (77%).

Setelah dilakukan tindakan I, maka rerata nilai kreativitas mahasiswa meningkat menjadi kategori baik dengan nilai 2,92. Dari nilai skor tengah setiap kelas intervalnya dijelaskan bahwa frekuensi mahasiswa dari 35 orang responden 4 orang (11%) nilai 3,60 tergolong sangat baik, 3 orang (9%) nilai 3,40 tergolong sangat baik; 5 orang (14%) nilai 3,27 tergolong baik; 3 orang (9%) nilai 3,10 tergolong baik; 5 orang (14%) nilai 2,93 tergolong baik; 2 orang (6%) nilai 2,77 tergolong baik; 6 orang (17%) nilai 2,60 tergolong baik, 3 orang (9%) nilai 2,43 tergolong baik dan 4 orang (11%) tergolong baik. Dengan demikian dari 35 orang

responden yang tergolong sangat baik sebanyak 12 orang (34%) , dan yang tergolong baik sebanyak 23 orang(66%).. Dari interpretasi data kreativitas tersebut, tampak belum sampai pada target yang ditetapkan , maka tindakan ini dilanjutkan ke siklus II dengan mengikuti langkah seperti siklus I akan tetapi bahan ajar yang berbeda.

Selanjutnya data tindakan II menunjukkan rerata nilai kreativitas mahasiswa meningkat menjadi kategori sangat baik dengan nilai 3,33. . Dari nilai skor tengah setiap kelas intervalnya dijelaskan bahwa frekuensi mahasiswa dari 35 orang responden 8 orang (23%) nilai 3,77 tergolong sangat baik , 6 orang (17%) nilai 3,60 tergolong sangat baik ; 5 orang (14%) nilai 3,43 tergolong sangat baik; 9 orang (26%) nilai 3,27 tergolong sangat baik; 1 orang(3%) nilai 3,10 tergolong baik ; 2 orang (6%) nilai 2,93 tergolong baik; 1 orang (3%)nilai 2,77 tergolong baik ,dan 3 orang (9%) nilai 2,60 tergolong baik. . Dengan demikian dari 35 orang responden yang tergolong sangat baik sebanyak 28 orang (77%) , dan yang tergolong baik sebanyak 7 orang(23 %). Dari interpretasi data kreativitas tersebut, jels target yang ditetapkan telah tercapai , maka tindakan ini diakhiri sampai siklus II.

Secara deskriptif disimpulkan, bahwa kreativitas mahasiswa dalam aspek : rasa ingin tahu, mengemukakan pertanyaan yang membangun, memberikan banyak gagasan, bekerja secara mandiri, tekun dan tidak muda bosan, tertantang oleh kemajuan dan kompleksitas, dan berpikir divergen atas alternatif secara umum telah dilakukan mahasiswa dalam proses pembelajaran SBM dengan kategori sangat baik.

Dilihat dari indikatornya, intensitas kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran SBM sebelum tindakan, data siklus I dan data siklus II secara keseluruhan dikemukakan seperti tabel di bawah:

Tabel 2:Tabulasi Data Kreativitas Mahasiswa Berdasarkan Indikator Dalam Pembelajaran SBM di PGSD FIP

Indikator	Jlh Res	Σso al	Sbl Tind		Siklus I		Siklus II		Ket
			Sc	Nil	Sc	Nil	Sc	Nil	
Memiliki rasa ingin tahu	35	4	364	2,6	428	3,06	532	3,8	Mengkt
Mengajukan pertanyaan yg membangun	35	4	350	2,5	418	2,99	490	3,5	Mengkt
Memberikan banyak gagasan	35	4	322	2,3	394	2,81	462	3,3	Mengkt
Mampu mengajukan pendapat		4	308	2,2	386	2,76	407	2,9	Mengkt
Dapat bekerja secara mandiri	35	4	322	2,3	378	2,70	504	3,6	Mengkt
Tekun dan tidak muda bosan	35	4	336	2,4	396	2,83	462	3,3	Mengkt

Merasa tertantang oleh kemajuan & kompleksitas	35	4	280	2,0	434	3,10	448	3,2	Mengkt
Berpikir divergen atas alternatif	35	2	133	1,9	205	2,94	217	3,1	Mengkt
Jl Skor			2415		3019		3512		Mengkt
Nilai Kreativitas			69		87		100		Mengkt
Rerata nilai			2,3		2,89		3,34		Mengkt

Dari data pada tabel di atas, dijelaskan bahwa kreativitas mahasiswa berdasarkan indikator dalam bentuk: memiliki rasa ingin tahu tergolong baik dengan nilai 3,06 ; mengemukakan pertanyaan tergolong baik nilai 2,99,; memberikan banyak gagasan tergolong baik nilai 2,81; mampu mengajukan pendapat tergolong baik nilai ,2,76,; bekerja secara mandiri tergolong baik nilai 270; tekun dan tidak mudah bosan melakukan aktivitas belajar tergolong baik nilai ,2,83; merasa tertantang dengan kemajuan tergolong baik nilai,3,10.; dan berpikir divergen tergolong baik nilai 2,94.. Demikian halnya yang paling tinggi intensitasnya adalah aspek tertentang dengan kemajuan dan memiliki rasa ingin tahu dalam pembelajarannya.

Untuk menghindari asumsi " karena" kebetulan " atas perubahan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran SBM, maka perlu dilanjutkan pada uji signifikansi perubahan dengan uji McNemar. Adapun hipotesis penelitiannya adalah:

$H_{1(1)}$: rata-rata nilai kreativitas mahasiswa SB Tindakan < tindakan I

$H_{1(2)}$: Score rata-rata kreativitas mahasiswa setelah tindakan I < dengan tindakan II

Utuk pengujian itu, data kreativitas mahasiswa dimasukkan kedalam table empat sel , dengan ketentuan frekuensi data pada sel : A) + , - ; C) - , - B) + , + ; D) - , +

a) SB Tindakan dgn siklus I

	-	+	
+	A 14	B 10	
-	C 7	D 4	
-	-	-	

b) Siklus I dgn Siklus II

	-	+	
+	A 11	B 12	
-	C 10	D 2	
-	-	-	

Formulanya:

$$x^2 = \frac{([A-D]-1)^2}{A+D}$$

$$x^2 = \frac{([14-4]-1)^2}{14+4} = \frac{81}{18} = 4,5$$

$$x^2 = \frac{([11-2]-1)^2}{11+2} = \frac{64}{13} = 4,92$$

Hipotesis statistiknya:

$$H_{1(1)}: \bar{x} A < \bar{x} B$$

$$H_{0(1)}: \bar{x} A = \bar{x} B$$

Hipotesis statistiknya:

$$H_{1(2)}: \bar{x} B < \bar{x} C$$

$$H_{0(2)}: \bar{x} B = \bar{x} C$$

Ket: tolak H_0 bila nilai x^2 hit \geq nilai x^2 tab C dengan $\alpha : 0,05$ pada db = 1Pada Tab C pada $\alpha : 0,05$; db 1, ditunjukkan $x^2 = 3,84$

Hasil uji perubahan pada kedua deretan data penelitian yakni: data sebelum tindakan dengan data tindakan I; dan data tindakan I dengan data tindakan ke II. Hasil ujinya membuktikan bahwa nilai x^2 hit : $4,5 > x^2$ tab: $3,84$ pada $\alpha : 0,05$: menyatakan H_0 ditolak dan terima H_1 . Selanjutnya hasil pengujian data II menunjukkan: nilai x^2 hit: $4,92 > tab: 3,84$ pada $\alpha : 0,05$, dengan menolak H_0 dan terima H_1

Kesimpulan secara statistik membuktikan bahwa data perubahan tentang kreativitas mahasiswa melalui tipe kreatif problem solving dalam pembelajaran SBM di PGSD :sebelum tindakan dengan setelah siklus I ; dan peningkatan kreativitas mahasiswa setelah siklus I dengan siklus II sama-sama dinyatakan signifikan dengan tingkat kepercayaan 95%.. Artinya tipe pembelajaran kreatif problem solving secara statistik melalui uji perubahan Mc Nemar terbukti signifikan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa Smt V pada pembelajaran SBM di PGSD FIP Unimed.

Tab: 3:Tabulasi Data Tentang Implementasi Tipe CPS Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pembelajaran SBM di PGSD FIP

Kls		jlh	Siklus I				Siklus II			
Interval	x	item	f	fx	Nilai x	%	f	fx	Nilai x	%
94-90	92		--	--	-	--	9	828	3,68	26
89-85	87		--	--	--	--	8	696	3,48	23
84-80	82		2	164	3,28	6	9	738	3,28	26
79-75	77		6	462	3,08	17	5	385	3,08	14
74-70	72		5	360	2,88	14	2	144	2,88	5
69-65	67		8	536	2,68	23	1	67	2,68	3
64-60	62		7	434	2,48	20	1	62	2,48	3
59-55	57		4	228	2,28	11	--	--	--	--
54-50	52		3	156	2,08	9	--	--	--	--
Jlh		25	35	2440			35	2920		
\bar{X}				69,71				83,43		
Nilai				2,79				3,34		

Data tabel 3 diatas menunjukkan bahwa implementasi tipe kreatif problem solving untuk meningkatkan kreativitasnya dalam pembelajaran SBM pada siklus I tergolong baik dengan nilai 2,79. Hal itu ditunjukkan dari 35 orang mahasiswa yang menyatakan tipe CPS dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran : 2 orang (6%) menyatakan sangat baik dengan nilai 3,28 ;6 orang (17%) menyatakan baik dengan nilai 3,08 ; 5 orang (14%) menyatakan baik dengan nilai 2,88 ; 8 orang (23%) menyatakan baik dengan nilai 2,68 ; 7 orang (20%) menyatakan sedang dengan nilai 2,48 ; 4 orang (11%) menyatakan sedang dengan nilai 2,28 ; dan 3;orang (9%) menyatakan sedang dengan 2,08 .

Setelah siklus II implementasi tipe kreatif problem solving untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran SBM tergolong sangat baik dengan nilai 3,34. Hal itu ditunjukkan dari 35 orang responden , 9 orang (26%) menyatakan sangat baik dengan nilai 3,68 ;8 orang (23%) menyatakan sangat baik dengan nilai 3,48 ;9 orang (26%) menyatakan sangat baik dengan nilai 3,28. , 5 orang (14%) menyatakan baik dengan nilai 3,08; ;2 orang (6%) menyatakan baik dengan nilai 2,88 ; 1 orang(3%)menyatakan baik dengan nilai 2,68 ; dan 1 orang (3%) menyatakan sedang dengan nilai 2,48 .

Dengan demikian dari 35 orang responden yang menyatakan sangat baik sebanyak 26 orang (74%); , yang menyatakan baik sebanyak 8 orang(23%), dan yang menyatakan sedang 1 Orang (3%). Artinya tipe kreatif probelem solving proses belajar mahasiswa pada aspek memahami masalah, menemukan fakta pendukung, merumukan masalah, menemukan ide yang relevan,menemukan pemecahan masalah,

dan mengkomunikasikan temuan pemecahan masalah secara umum tergolong sangat baik.

2).Data Observasi Tentang Implementasi Tipe CPS Dalam pembelajaran SBM

Data observasi tentang implementasi tipe CPS dalam pembelajaran SBM meliputi :a)kemampuan mahasiswa mengikuti CPS dalam menelaah masalah SBM.dan;b) kemampuan dosen mengkondisikan dan melaksanakan pembelajaran sesuai tipe tersebut. Masing masing data observasi pada siklus I dan II dipaparkan sekaligus pada satu tabel berikut.

a.Hasil Observasi Proses Belajar Mahasiswa Dengan Tipe CPS

Observasi ini meliputi semua indikator tipe CPS .Hasil pengolahan dan analisis datanya dikemukakan sebagai berikut:

Tab: 4:Tabulasi Data Observasi Tentang Kemampuan Mahasiswa Menelaah Masalah Sesuai Tipe CPS Pada Siklus I dan II Dalam Pembelajaran SBM Smt V di PGSD

N0	Indikator	Jlh		Siklus I		Siklus II	
		Item	Kel	Sc	\bar{x}	Sc	\bar{x}
1	Memahami permasalahan	5	7	99	2,8	116	3,3
2	Menemukan fakta pendukung	4	7	81	2,9	95	3,4
3	Merumuskan masalah	4	7	73	2,6	93	3,3
4	Menemukan ide yg relevan	4	7	78	2,8	87	3,1
5	Menemukan pemecahan msh	4	7	70	2,5	98	3,5
6	Mengakui&mengkomunikasikan hasil kerja	4	7	73	2,57	92	3,3
	<i>Jumlah Skor</i>			474		581	
	NILAI CREATIF PROBLEM SOLVING			2,71		3,32	

Data tabel di atas, menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa dalam diskusi kelompok dalam tipe kreatif problem solving (CPS) setelah siklus I tergolong baik nilai 2,71. Hal itu dibuktikan nilai indikator CPS dalam:memahami permasalahan tergolong baik nilai 2,8;menemukan fakta pendukung tergolong baik nilai 2,9; merumuskan masalah tergolong baik nilai 2,6; menemukan ide yang relevan tergolong baik nilai 2,8; menemukan pemecahan masalah tergolong sedang nilai 2,5; mengakui dan mengkomunikasikan teknik pemecahan masalah tergolong baik nilai 2,57. Nilai CPS tergolong baik nilai 2,68.

Kemudian setelah siklus II ada peningkatan terhadap kreativitas mahasiswa dalam diskusi kelompok dalam tipe kreatif problem solving (CPS) dengan

kategori sangat baik nilai 3,32. Hal itu dibuktikan nilai indikator CPS dalam: memahami permasalahan tergolong sangat baik nilai 3,32 ;menemukan fakta pendukung tergolong sangat baik nilai 3,4; merumuskan masalah tergolong sangat baik dengan nilai 3,3; menemukan ide yang relevan tergolong baik nilai 3,1;menemukan pemecahan masalah kategori sangat baik nilai 3,5; mengakui dan mengkomunikasikan hasil kerja tergolong sangat baik nilai 3,3. .

Dari interpretasi data observasi proses belajar mahasiswa dalam tipe CPS disimpulkan bahwa kreativitas mahasiswa dalam proses pembelajaran SBM semakin baik . Hal itu dibuktikan pada siklus I rerata nilai proses belajar mahasiswa dengan CPS tergolong baik dengan nilai 2,68, dan setelah siklus II menjadi sangat baik nilai 3,32.

b.Hasil Observasi Keterampilan DosenMengkondisikan Pembelajaran Tipe CPS

Data observasi yang dilakukan terhadap keterampilan dosen mengkondisikan dan melakukan pembelajaran dikemukakan seperti tabel berikut.

Tabel 5, Tabulasi Data Observasi Tentang Kemampuan Dosen Mengkondisikan dan Melakukan Pembelajaran dengan Tipe CPS Pada mata Kuliah SBM di PGSD.

No	Aspek Kemampuan Dosen	Jl		Sikls I		Siklus II		Ket
		Res	item	Sc	\bar{x}	Sc	\bar{x}	
1	Guru membuka pelajaran	4	3	37	3,1	42	3,5	M.baik
2	Mengimplementasikan Tipe CPS	5	3	39	2,6	50	3,3	M.baik
3	Kemampuan dosen mengkondisikan situasi kelompok agar mahasiswa aktif	4	3	29	2,4	37	3,1	M.baik
4	Peran dosen sebagai motivator, pembimbing, pengarah, mediator, atau fasilitator dlm diskusi	6	3	47	2,6	61	3,4	M.baik
5	Komunikasi dosen dengan mahasiswa	3	3	27	3,0	29	3,3	M.baik
6	Penutup	3	3	24	2,7	32		M.baik
	Jumlah	25	3	203		251		M.baik
	Rerata Nilai			2,71		3,35		M.baik

Berdasarkan observasi dari 3 orang observer terhadap keterampilan dosen ,melakukan pembelajaran berbasis masalah dengan tipe CPS dalam mata kuliah SBM pada siklus I tergolong baik dengan nilai 2,71. Hal ini ditunjukkan nilai setiap aspek pembelajaran dalam aspek::membuka pembelajaran tergolong baik dengan nilai 3,1;pelaksanaan tipe pembelajaran CPS tergolong baik dengan nilai 2,6; mengkondisikan situasi kelompok agar mahasiswa aktif tergolong sedang dengan nilai 2,4; peran dosen sebagai motivator, pembimbing, pengarah, mediator, dan atau

fasilitator dalam proses diskusi tergolong baik dengan nilai 2,6; kemampuan berkomunikasi dengan mahasiswa tergolong baik dengan 3,0; dan kemampuan menutup pembelajaran tergolong baik dengan nilai 2,7.

Setelah siklus II meningkat menjadi kategori sangat baik nilai 3,35. Hal ini ditunjukkan nilai aspek pembelajaran yang meliputi: membuka pembelajaran tergolong sangat baik dengan nilai 3,5, implementasi tipe pembelajaran CPS tergolong sangat baik dengan nilai 3,3; keterampilan dosen mengkondisikan situasi kelompok agar mahasiswa aktif tergolong baik dengan nilai 3,1 peran dosen dalam proses diskusi tergolong sangat baik dengan nilai 3,4; kemampuan berkomunikasi dengan mahasiswa tergolong sangat baik dengan nilai 3,3; dan kemampuan menutup pembelajaran tergolong sangat baik dengan nilai 3,5. Dari interpretasi data observasi tersebut, disimpulkan bahwa keterampilan dosen mengkondisikan pembelajaran sesuai dengan tipe CPS tergolong sangat baik atau sangat profesional.

Untuk lebih jelas seluruh temuan penelitian tentang implementasi pendekatan berbasis masalah dengan tipe CPS dalam pembelajaran SBM pada mahasiswa semester V PGSD ta, 2016/2017. maka seluruh data penelitian yang dikumpulkan dikemukakan dalam tabel berikut:

Tab.6: Rangkuman Hasil Penelitian Mengenai Implementasi Pendekatan Berbasis Masalah Dengan Tipe CPS, Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pembelajaran SBM SmtV/PGSD

NO	Teknik Perolehan Data/Komponen	Sbl Tindak		Siklus I		Siklus II		Ket
		Sc	Nilai	Sc	Nilai	Sc	Nilai	
1	Angket -Kreativitas Mahasiswa	2397	2,28	3069	2,92	3498	3,33	Mnggkat
2	Angket Implementasi CPS	--	--	2440	2,79	2935	3,34	Mnggkat
3	Obs.Pemb.Mah Dgn Tipe CPS	--	--	474	2,71	581	3,32	Mnggkat
4	Obs.KemampunDosen Malakukan Pemb. dengan Tipe CPS	-	--	203	2,7	251	3,35	Mnggkat

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Analisis data yang telah dilakukan mengenai implementasi pendekatan berbasis masalah dengan tipe creative problem solving guna meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran SBM di PGSD. Hasilnya membuktikan bahwa sebelum tindakan rerata nilai kreativitas mahasiswa tergolong sedang dengan nilai 2,28, setelah siklus I tergolong baik dengan nilai 2,92 dan setelah siklus II tergolong sangat baik nilai 3,33.

Perubahan rerata nilai kreativitas tersebut, diuji secara statistik dengan uji signifikansi perubahan oleh McNemar.

Hasil pengujian data I yaitu data sebelum tindakan dengan tindakan I membuktikan bahwa nilai $\chi^2_{hit} : 4,5 > \chi^2_{tab} : 3,84$ pada $\alpha : 0,05$:menyatakan H_0 ditolak dan terima H_1 . Selanjutnya hasil pengujian data II yaitu data siklus I dengan siklus II menunjukkan: nilai $\chi^2_{hit} : 4,92 > \chi^2_{tab} : 3,84$ pada $\alpha : 0,05$, dengan *menolak* H_0 dan terima H_1 . Secara statistik terbukti bahwa peningkatan nilai kreativitas mahasiswa melalui tipe kreatif problem solving dalam pembelajaran SBM di PGSD :sebelum tindakan dengan setelah siklus I ; dan peningkatan kreativitas mahasiswa setelah siklus I dengan siklus II sama-sama dinyatakan signifikan dengan tingkat kepercayaan 95%.. Artinya tipe pembelajaran kreatif problem solving secara statistik melalui uji perubahan Mc Nemar terbukti signifikan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa Smt V pada pembelajaran SBM di PGSD FIP Unimed.

Demikian juga pelaksanaan pembelajaran dengan tipe creative problem solving dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Secara deskriptif menunjukkan setelah siklus I , pada umumnya mahasiswa menyatakan implementasi tipe creative problem solving dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dengan baik pada nilai 2,79 dan setelah siklus II meningkat menjadi sangat baik dengan rerata nilai 3,34. Artinya, pembelajaran tipe CPS dapat menjanjikan peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran di PGSD.

Selanjutnya analisis data observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran mahasiswa maupun pengaturan kondisi dan pelaksanaan pembelajaran oleh dosen semakin dinamis dan produktif. Hal ini dibuktikan rerata nilai proses pembelajaran mahasiswa pada tipe CPS setelah tindakan I tergolong baik nilai 2,71, setelah tindakan II tergolong sangat baik nilai 3,32.; dan kemampuan dosen mengkondisikan dan melakukan pembelajaran CPS setelah tindakan I tergolong baik nilai 2,70, setelah tindakan II tergolong sangat baik nilai 3,35.

Dengan demikian disimpulkan bahwa pendekatan berbasisi masalah dalam : tipe kreatif problem solving untuk memahami masalah, menemukan fakta pendukung, merumukan masalah, menemukan ide yang relevan,menemukan

pemecahan masalah, dan mengakui dan mengkomunikasikan temuan pemecahan masalah. Masing-masing tipe secara simultan dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam bentuk perilaku: memiliki rasa ingin tahu, mengemukakan pertanyaan yg membangun; memberikan banyak gagasan; mampu mengajukan pendapat; dapat bekerja secara mandiri; tekun dan tidak mudah bosan; merasa tertantang oleh kemajuan & kompleksitas; dan berpikir divergen atas alternatif dalam pembelajaran perencanaan pengajaran di PGSD FIP Unimed. Dengan kata lain peningkatan pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah dengan tipe *creative problem solving* dapat menjanjikan peningkatan kreativitas belajar mahasiswa pada pembelajaran tertentu.

Temuan penelitian ini didukung secara teoritis hubungannya Margetson (1997) dalam Rusman (2012) berkata kurikulum dalam pembelajaran berbasis masalah dapat membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, dan belajar aktif. Selain itu kurikulumnya memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok dan keterampilan interpersonal yang lebih baik. Dinamika pembelajaran mendukung aktivitas, kreativitas, dan prestasi belajar mahasiswa secara optimal. Tan (2003) dalam Rusman (2012: 229) berkata dalam pembelajaran berbasis masalah, kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Demikian juga Rusman (2012: 229) berkata salah satu alternatif model pembelajaran yang menjamin kemungkinan pengembangan keterampilan berpikir siswa (penalaran, komunikasi dan koneksi) dalam memecahkan masalah adalah pembelajaran berbasis masalah.

Pembelajaran berbasis masalah dengan tipe *creatif problem solving* menurut Shoimin (2014) dilakukan dengan: cara 1) melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, 2) berpikir dan bertindak kreatif, 3) memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, 4) mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, 5) menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, 6) merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat, dan 7) dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja. Lebih lanjut Made Wena (2014:138) dalam Ridwan (2014: 109) berkata

meningkatkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan (1) mendorong siswa untuk kreatif, (2) mengajari siswa dengan metode yang variatif untuk menjadi kreatif; (3) menerima ide kreatif yang dihasilkan siswa. Karakteristik pembelajarannya menurut Ridwan (2014) adalah dengan (1) mendorong siswa untuk kreatif, (2) mengajari siswa dengan metode yang variatif untuk menjadi kreatif; (3) menerima ide kreatif yang dihasilkan siswa.

Selain dukungan teoritis, temuan ini juga didukung secara empiris diantaranya. Temuan Sri Sukaesih dkk (2012) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran problem solving dengan mind mapping berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis di SMP Negeri 6 Tumanggung. Demikian juga temuan Sakaningsih, dkk. (2014) yang menyatakan bahwa model Pembelajaran *Creative Problem Solving* berbasis *Reinforcement* berpengaruh terhadap hasil belajar Pkn siswa Kelas V SD" N 18 Dangin Puri". Penelitian lain (Getzels dan Jackson) dalam Taufiq (2010) menyimpulkan bahwa keluarga dari anak yang kreatif cenderung menerima anak apa adanya (tidak memaksa), merangsang rasa ingin tahu intelektualnya, dan membantu mereka untuk memilih dan menekuni sesuatu yang diminati.

KESIMPULAN

Bertolak dari analisis data dan pembahasan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Secara deskriptif implementasi pendekatan berbasis masalah dengan tipe kreatif problem solving telah terlaksana sangat baik dengan nilai 3,34
2. Kreativitas belajar mahasiswa dalam pembelajaran SBM telah terbukti sangat baik dengan nilai 3,33.
3. Hasil uji signifikansi perubahan McNemar : : a) data sebelum tindakan dengan tindakan I membuktikan bahwa nilai $\chi^2_{hit} : 4,5 > \chi^2_{tab} : 3,84$ pada $\alpha : 0,05$: menyatakan H_0 ditolak dan terima H_1 . b) data siklus I dengan siklus II menunjukkan: nilai $\chi^2_{hit} : 4,92 > \chi^2_{tab} : 3,84$ pada $\alpha : 0,05$, dengan menolak H_0 dan terima H_1 . Secara statistik terbukti peningkatan nilai kreativitas mahasiswa melalui tipe kreatif problem solving dinyatakan signifikan dengan tingkat kepercayaan 95%..

- 5 Dari hasil uji tersebut disimpulkan bahwa peningkatan pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah dengan tipe creative problem solving semakin berpotensi meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran khususnya pembelajaran SBM di PGSD FIP Unimed.
- 6 Implementasi karakteristik tipe kreatif problem solving dalam bentuk : memahami masalah, menemukan fakta pendukung, merumukan masalah, menemukan ide yang relevan, menemukan pemecahan masalah, dan mengakui dan mengkomunikasikan temuan pemecahan masalah Secara simultan berpadanan atau menjanjikan peningkatan kreativitas mahasiswa dalam bentuk perilaku : memiliki rasa ingin tahu, mengemukakan pertanyaan yg membangun ; memberikan banyak gagasan ; mampu mengajukan pendapat ; dapat bekerja secara mandiri ; tekun dan tidak muda bosan; merasa tertantang oleh kemajuan & kompleksitas ;dan berpikir divergen atas alternative dalam pembelajaran perencanaan pengajaran di PGSD FIP Unimed.

2. Saran – Saran

1. Hendaknya dosen semakin profesional mendesain pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi, sehingga menjamin peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran yang dilakukannya
2. Untuk menentukan model pembelajaran yang inovatif , hendaknya dosen mempertimbangkan aspek kebutuhan mahasiswa secara psikologis yang berimbang dengan tujuan pembelajaran agar pembelajaran yang didesain terlaksana secara produktif , efektif dan dinamis.
3. Dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa yang tajam dan rasional sesuai tuntutan abad ke-21 hendaknya dosen berusaha memilih dan menerapkan pembelajaran berbasis masalah.
4. Dalam rangka mengefektifkan pembelajaran yang berkualitas sesuai tuntutan perkembangan, hendaknya dosen berusaha menggunakan pembelajaran yang bertolak dari standar proses yang didasari pandangan mahasiswa adalah subjek belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan kreativitas atas dasar kemampuan berpikir mahasiswa secara optimal kearah peningkatan kualitas pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Hajjaj, Yusuf Abu. 2010. *Kreatif atau Mati*. Surakarta. Al-Jadid.
- Arikuto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyono. 2012. *Model Pembelajaran*. <http://www.adinegara.blogspot.com>
- Danin, Sudarwan, 2006. *Visi Baru Manajemen Sekolah : dari Unit Birokrasi ke Lembaga Akademik*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Istarani, dkk. 2015. *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan. Iscom Medan
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung. Refika Aditama
- Kurniawan, Heru. 2016. *Sekolah Kreatif*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.
- Ngalimun, dkk ,2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta, Aswaja Pressindo.
- Ridwan, 2014. *Tipe Pembelajaran Kooperatif*, Medan ,Media Persada.
- Rachman, Arief. 2015. *Cara Meningkatkan kreativitas Siswa*. [Http://minanspeed.blogspot.com](http://minanspeed.blogspot.com).
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Prose Pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenadamedia Group.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Susanto. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kencana..
- Siegel, Sidney, 1992. *Statistik Nonparametrik Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*, Jakarta, Gramedia .
- Sri Sukaesih dkk (2012) *Unnes Journal Of Biology Educational*, Universitas negeri Semarang
- Sakaningsih, dkk. 2014. “Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbasis *Reinforcement* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD N 18 Dangin Puri”. Dalam *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*