

## **MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS LOOSE PART UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN *CREATIVE THINKING* ANAK**

Mar Atussholikhah<sup>1</sup>, Pascalian Hadi Pradana<sup>2\*</sup>, Hisbiyatul Hasanah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>FKIP Universitas PGRI Argopuro Jember

<sup>1)</sup>[maratussholikhah8594@gmail.com](mailto:maratussholikhah8594@gmail.com), <sup>2)</sup>[pascalian10@gmail.com](mailto:pascalian10@gmail.com),

<sup>3)</sup>[zahsysahrazade@gmail.com](mailto:zahsysahrazade@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The identified problems are: 1) Lack of children's ability to express their creative thinking imagination, 2) Children are not yet able to choose or direct what they like in their creativity, 3) The teacher's delivery of learning material is less engaging and tends to be monotonous. This research aims to enhance children's creative thinking skills through a loose parts-based PBL model. The research method used is classroom action research (CAR), with data collection through observation and documentation. From the research results, it was found that there was an increase in the average creative thinking skills of children in learning activities in cycle I, which initially reached 69% completion, and after implementing cycle II actions, it reached 78%. Thus, the collage media, as a supporting tool for PBL learning, provided children with the opportunity to better understand concrete or real-world learning found in their surroundings. So, it can be concluded that the application of the problem-based learning (PBL) model through collage media for early childhood can enhance creative thinking skills. Therefore, the PBL model of learning is considered an effective strategy in enhancing children's creative thinking skills, especially in expressing their imagination.*

*Keywords: problem based learning, creative thinking, loost part*

### **ABSTRAK**

Permasalahan yang ditemukan yaitu: 1) Kurangnya anak dalam menuangkan imajinasi *creative thinking*, 2) Anak belum bisa memilih atau mengarahkan sendiri apa yang anak itu sukai dalam berkreasi, 3) kurang menariknya guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan terkesan monoton. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan *creative thinking* anak melalui model (PBL) berbasis loost part. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Dari hasil penelitian menemukan adanya peningkatan rata-rata keterampilan *creative thiking* anak pada kegiatan pembelajaran di siklus I yang awalnya ketuntasan mencapai 69% setelah melakukan tindakan siklus II mencapai 78% sehingga dari media kolase sebagai pendukung berjalannya pembelajaran PBL memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih mudah mengerti dalam pembelajaran yang nyata atau konkrit yang ditemukan dilingkungan sekitar. Jadi diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model problem based learning (PBL) melalui media kolase anak

usia dini mampu meningkatkan keterampilan *creative thinking*. Oleh karena itu pembelajaran model PBL di anggap sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan *creative thinking* anak khususnya dalam menuangkan imajinasinya.

Kata Kunci: *problem based learning, creative thinking, loost part*

### **A. Pendahuluan**

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat saat ini, kemampuan berpikir *creative* merupakan salah satu sifat penting yang harus dimiliki setiap orang apa lagi bagi anak usi dini. Keterampilan seperti ini tidak hanya diperlukan dalam dunia profesional tetapi diperlukan juga dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah dan menghasilkan solusi yang efektif. Pelatihan pengembangan diri dan kreativitas menjadi sangat penting untuk membekali mereka dengan kemampuan yang diperlukan untuk berhasil di masa depan (Burhamzah et al., 2023). Kreativitas merupakan kemampuan penting yang harus dikembangkan sejak usia dini (Rahayu & Darsinah, 2024).

Permasalahan yang ditemukan berdasarkan *observasi* antara lain: 1) Kurangnya anak dalam menuangkan imajinasi *creative thinking*, 2) Anak belum bisa memilih atau mengarahkan sendiri apa yang anak

itu sukai dalam berkreasi, 3) kurang menariknya guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan terkesan monoton. Penelitian sebelumnya juga menemukan permasalahan tersebut bahwa, proses pembelajaran yang dilakukan saat ini masih didominasi oleh guru sehingga siswa kurang berkembang secara mandiri melalui berpikir kreatif dalam penemuan dan proses berpikir (Naruvita et al., 2021). Disisi lain kegiatan pembelajaran kurang variatif dan berpusat pada guru, kurang memberi ruang terhadap pada perkembangan kreativitas anak sehingga kreativitas anak kurang berkembang secara optimal (Komalasari & Septiani, 2023). Penyebab yang terjadi pada permasalahan yang ditemukan antara lain: 1) kurangnya dorongan untuk bereksplorasi untuk mengembangkan *creative Thinking* anak. 2) kurangnya anak dalam bersosialisasi dengan teman sehingga anak sulit dalam merangsang *creative thinking*. 3)

kurangnya pengetahuan guru tentang fasilitas media pembelajaran. Siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan setelah guru menjelaskan, siswa cenderung hanya diberi tugas saja (Zahroul F & Nur A, 2014). Guru lebih memfokuskan pada pencapaian hasil belajar bukan pada proses pembelajaran yang memberikan dampak nyata terhadap kemampuan berpikir dan kreativitas anak (Komalasari & Septiani, 2023).

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut khususnya sebagai seorang pendidik adalah dengan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan memusatkan perhatian pada pembelajaran yang berpusat pada anak, anak dapat mempunyai kesempatan untuk mengeksplorasi kegiatan pembelajaran melalui pengenalan *Problem Based Learning* sebagai metode pengajaran. Sesuai dengan pendapat (Evi & Indarini, 2021). Model PBL merupakan morbasis model berbasis masalah yang terfokus pada peserta didik dalam memecahkan masalah pada materi pembelajaran. Model

pembelajaran yang mampu meningkatkan berpikir kreatif siswa salah satunya yaitu model *Problem Based Learning* (PBL) (Handayani & Koeswanti, 2021). Dalam model *Problem Based Learning* (PBL). Model ini selanjutnya dikembangkan menjadi enam langkah yang dijelaskan sebagai berikut: 1) orientasi peserta didik pada masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) membantu penyelidikan mandiri ataupun kelompok, 4) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah; 5) evaluasi, dan 6) merumuskan simpulan (Rostikawati, 2024).

Adapun kelebihan yang di miliki oleh PBL, yaitu: a) pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan mengembangkan pengetahuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru, b) pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata (Gunawan & Hutabarat, 2022). Mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan keterampilan siswa (Widyasari et al., 2024).

Sedangkan kekurangannya dalam model *problem based learning* ini membutuhkan banyak dana dan membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh dari hasil observasi siswa dan guru (Santoso et al., 2024). Adapun cara meminimalisir kelemahan dari *Model Problem Based Learning* adalah bisa dengan cara *Peer Feedback* yang mana kegiatan umpan balik antar sesama bisa membantu dalam mengatasi permasalahannya. Sejalan dengan pernyataan (Naimnule et al., 2018) untuk mengatasi kelemahan model PBL maka digunakan *peer feedback* pada saat proses pembelajaran dengan tujuan meminimalisir dan memberikan arahan agar tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Di era pembelajaran modern, *creative thinking* masih sangat penting bagi anak usia dini. Tanpa *creative thinking*, seorang anak tidak akan mampu berinovasi dan berkreasi guna mengembangkan minat belajarnya. Sependapat dengan (Rindiantika, 2021) Kreativitas sebagai sebuah bentuk pembelajaran, merupakan bagian vital dari pengembangan kognisi, yang dapat membantu

menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan keterampilan keingintahuan. Menurut (Maarang et al., 2023) Kreativitas perlu dikembangkan sejak dini pada pendidikan anak usia dini untuk mengoptimalkan ide dan imajinatif menjadi lebih kritis yang berguna bagi pengembangan diri anak. Di era perkembangan saat ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan bangsa bergantung pada masukan kreatif berupa ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. (Andriani & Rakimahwati, 2023). Sesuai pendapat di atas penulis ingin meneliti mengenai 1) Eksplorasi dan Pengembangan, 2) Imajinatif, 3) rasa ingin tahu, 4) Masalah pemecahan dan Penyelesaian.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran PBL ini memberikan dorongan bagi anak untuk berpikir secara kreatif karena didukung oleh peralatan dan rancangan pembelajaran yang sesuai (Togatorop et al., 2023). PBL memberikan dimensi visual yang membantu peserta didik untuk dapat memahami konten, merangsang kreativitas, dan meningkatkan keterlibatan aktif dalam

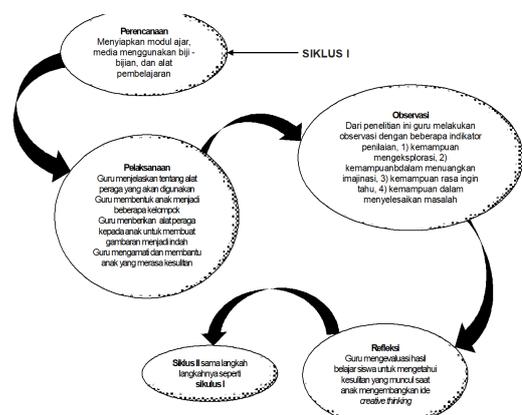
proses interaksi pembelajaran (Manaf, 2024). Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model PBL memberikan kesempatan pada peserta didik untuk aktif dalam memecahkan suatu masalah sehingga dapat menumbuhkan kreativitas di dalam diri, khususnya kreatif dalam merancang media pembelajaran (Nawang Sari & Sulistyowati, 2024). Adapun perbedaan peneliti yaitu dari strategi media yang di gunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. dari peneliti (Togatorop) dalam meningkatkan *creative thinking* media yang digunakan yaitu melalui beberapa video pembelajaran. Selanjutnya (manaf) media yang digunakan untuk pembelajaran menggunakan media gambar dan praktek secara langsung. Sedangkan peneliti yang dilakukan oleh (Nawang Sari) media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran berupa video.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka tujuan peneliti ini adalah untuk meningkatkan keterampilan *creative thinking* anak melalui model *problem based learning* (PBL) berbasis *loost part*, setelah dilakukannya penerapan dari model

PBL anak usia dini mampu meningkatkan *creative thinking* anak. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis PBL anak dapat memecahkan masalah dengan lebih mudah, sehingga kreativitas anak mengalami peningkatan.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode PTK (penelitian tindakan kelas). Penelitian tindakan kelas yaitu tindakan dan pengamatan yang dilakukan terhadap peserta didik oleh peneliti yang bertujuan guna meningkatkan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran (Salafiah et al., 2023). Penelitian ini melibatkan siswa kelompok B dengan jumlah 25 siswa yang diantaranya 17 laki-laki dan 8 perempuan.



Gambar 1. Grafik PTK

Metode pengumpulan Informasi yang melalui proses pengumpulan

data menghasilkan tiga indikator yang mencakup (1) Observasi peningkatan kreativitas siswa; 2) Dokumentasi melalui anak membuat keterampilan sesuai. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data deskriptif kualitatif, dimana teknik ini digunakan untuk menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian (Ningsih et al., 2022) . Untuk menganalisis aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar dengan melihat jumlah indikator-indikator yang terpenuhi dari aktivitas guru, kemudian dideskripsikan berdasarkan kriteria kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik (Muzdalifah & Novitawati, 2024). Hal ini sejalan dengan (Jufrin et al., 2023) Analisis pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam model *Problem Based Learning* Data pengamatan aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dianalisis dengan menggunakan persentase berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Minimal Baik Dan Sangat Baik}}{\text{Jumlah Aspek Yang Diamati}} \times 100 \%$$

Penilaian yang digunakan ada empat kategori yang digunakan untuk pertumbuhan anak yaitu BB, MB, BSH, BSB.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian**

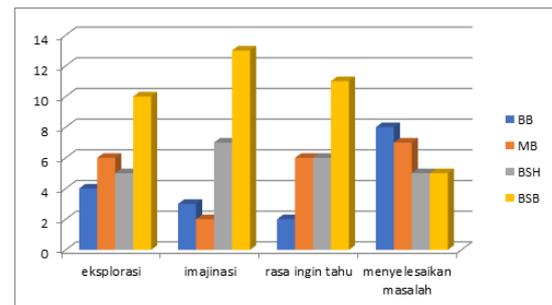
Pada siklus I dimulai dari perencanaan yaitu guru menyiapkan modul ajar, media , dan alat pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *loost part* untuk meningkatkan keterampilan *creative thinking* anak usia dini. Adapun alat dan bahan yang di butuhkan pada saat kegiatan pembelajaran yaitu biji kacang hijau, kacang tolo, beras (yang sudah di warna), lembar kerja, dan lem.

Selanjutnya sebelum kegiatan belajar mengajar di lakukan maka terlebih dahulu anak- anak melakukan pembiasaan yaitu sebelum berdoa dilakukan guru menanyakan kabar dan perasaan anak-anak hari ini, kemudian dilanjutkan dengan doa, setelah doa selesai anak-anak membacakan asmaul husna dan dilanjutkan bernyanyi. Kemudian guru melakukan tindakan dimana guru menjelaskan tentang alat peraga yang akan digunakan dalam kegiatan belajar hari ini.Selanjutnya guru membentuk anak menjadi 5 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5 anak dan masing-masing kelompok sudah mendapatkan alat peraga yang sudah

di siapkan guru. Kemudian guru membagikan lembar kerja yang akan dihias menggunakan beberapa biji-bijian yang sudah disediakan. Pada saat pembelajaran berlangsung ada beberapa anak yang mulai jait kepada temannya dengan melempar biji-bijian ke lantai yang membuat temannya marah sehingga membuat teman yang lain tidak konsentrasi dalam mengerjakan tugasnya. Selanjutnya guru mengawasi dan membantu anak yang kesulitan dalam mengolaborasi dari berbagai biji – bijian, Setelah pelajaran berakhir, guru menanyakan kepada siswa apakah menurut mereka kegiatan belajar hari itu menarik.

Guru melakukan observasi, dari pembelajaran model *problem based learning* berbasis *loost part* untuk meningkatkan keterampilan *creative thinking* anak usia dini dan dari hasil anak dalam mengkolaborasi biji – biji an, guru mengobservasi dan mengevaluasi perkembangan anak terhadap kemampuan berimajinasi untuk meningkatkan kreativitas anak. Adapun indicator yang digunakan oleh peneliti adalah 1) anak mampu mengeksplorasi dan pengembangan, 2) anak mampu menuangkan imajinasinya, 3) anak mampu

melakukan rasa ingin tahu, 4) anak mampu menyelesaikan masalah. Penilaian yang digunakan adalah empat kategori yang digunakan untuk capaian perkembangan anak yaitu (BB), (MB), (BSH), dan (BSB).



Gambar 2. Penilaian Siklus I

Dari gambar siklus 1 di atas menunjukkan hasil kemampuan anak dalam mengeksplorasi dan pengembangan 4 anak BB, 6 anak MB, 5 anak BSH, 10 anak BSB. Anak mampu menuangkan imajinasi 3 anak BB, 2 anak MB, 7 anak BSH, 13 anak BSB. Anak mampu melakukan rasa ingin tahu 2 anak BB, 6 anak MB, 6 anak BSH, 11 anak BSB. Anak mampu menyelesaikan masalah 8 anak BB, 7 anak MB, 5 anak BSH, 5 anak BSH. Tabel berikut menunjukkan pengamatan dan penlian siklus I.

Setelah dilakukannya kegiatan belajar menggunakan model PBL ada beberapa anak yang tidak dapat menyelesaikan atau kurang mampu dalam mengerjakan tugas mengkolaborasi biji-bijian mungkin

karena model belajar yang belum dipahami oleh anak secara menyeluruh, sehingga kegiatan siklus I kurang berhasil maka guru melanjutkan dengan siklus II.

Kegiatan dalam siklus II sama dengan kegiatan pada siklus I, namun dengan tema pembelajaran yang berbeda. Sehingga pada siklus II diawali dengan menyiapkan modul ajar, media, dan alat pembelajaran yang menggunakan model PBL berbasis *loost part* untuk meningkatkan keterampilan *creative thinking* anak usia dini. Di antara bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar adalah daun puring yang panjang dan yang bulat guna mengkolaborasi untuk menempelkan di gambar vas bunga untuk membuat sebuah karya bunga di dalam pot selain ada daun puring ada juga tanaman benalu yaitu sisik naga (benik-benikan), lembar kerja, dan lem fox

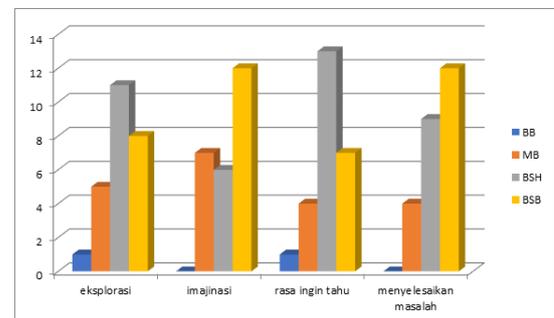
Selanjutnya, sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, mula-mula dilakukan pembiasaan yaitu guru menanyakan kabar dan perasaan anak hari ini, setelah itu anak-anak melakukan doa dan dilanjutkan membacakan asmaul husna kemudian anak-anak di ajak untuk *ice*

*breaking* (lagu aram sam sam). Kemudian guru melakukan tindakan untuk menjelaskan tentang alat peraga yang akan digunakan pada saat pembelajaran tetapi sebelum guru menjelaskan terlebih dahulu anak-anak di ajak keluar kelas karena belajar hari ini dilakukan di ruang terbuka, kemudian anak-anak mengikuti intruksi guru untuk menempati tempat yang sudah disiapkan, selanjutnya guru akan menjelaskan alat peraga yang tersedia. Guru kemudian membagi anak-anak menjadi 5 kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak, dan setiap kelompok memiliki akses terhadap alat peraga yang sama, yang telah diberikan guru. Setelah itu guru memberikan lembar kerja yang sudah siap untuk di aplikasikan. Pada saat awal berjalannya kegiatan belajar anak-anak sedang mengamati gambar dan bahan yang ada di depannya dan Anak-anak mulai mengenali bahan-bahan dan menuangkan imajinasinya, kegiatan pun tidak berjalan mulus melainkan pada saat teman-temannya pada fokus dengan tugasnya terdapatlah beberapa anak yang membuat kegriduan yaitu dengan lari-larian dan bermain APE yang ada diluar karna

belajar di ruang terbuka sehingga guru harus ekstra dalam mengarahkan anak-anak. Setelah mengatasi anak-anak yang membuat kegriduan selanjutnya guru mengawasi dan membantu anak yang merasa kesulitan dalam menuangkan ide untuk mengaplikasikan bahan yang sudah disiapkan. Setelah pembelajaran selesai, guru menanyakan kepada siswa apakah menurut mereka kegiatan belajar hari ini menyenangkan.

Selanjutnya guru melakukan observasi dari pembelajaran model PBL berbasis *loost part* untuk meningkatkan keterampilan *creative thinking* anak usia dini dan dari hasil anak untuk menuangkan imajinasinya menggunakan bahan alam, guru mengobservasi dan mengevaluasi perkembangan anak terhadap keberhasiannya dalam meningkatkan keterampilan *creative thinking* anak. Adapun indicator yang digunakan peneliti adalah adalah 1) anak mampu mengeksplorasi dan pengembangan, 2) anak mampu menuangkan imajinasinya, 3) anak mampu melakukan rasa ingin tau, 4) anak mampu menyelesaikan masalah. Penilaian yang digunakan adalah empat kategori yang digunakan untuk

capaian perkembangan anak yaitu (BB), (MB), (BSH), dan (BSB).



Gambar 3. Penilaian Siklus II

Setelah dilakukan penelitian di siklus II, maka diperoleh hasil kemampuan anak dalam mengeksplorasi dan pengembangan 1 anak BB, 5 anak MB, 11 anak BSH, 8 anak BSB. Anak mampu menuangkan imajinasi 0 anak BB, 7 anak MB, 6 anak BSH, 12 anak BSB. Anak mampu menunjukkan rasa ingin tahu 1 anak BB, 4 anak MB, 13 anak BSH, 7 anak BSB. Anak mampu menyelesaikan masalah 0 anak BB, 4 anak MB, 9 Anak BSH, 12 anak BSB. Tabel tersebut merupakan pengamatan dan penilaian dari siklus II.

Setelah tujuan kegiatan hari ini untuk meningkatkan keterampilan *creative thinking* anak, beberapa anak yang awalnya tidak mampu melakukannya, telah menunjukkan tanda-tanda peningkatan untuk memenuhi target guru sehingga kegiatan belajar ini berhenti di siklus 2.

## **Pembahasan**

Dari hasil penelitian di atas peneliti menggunakan siklus I dan siklus II, di siklus I menjelaskan bahwa rata-rata ketuntasan adalah dalam pembelajaran siklus I mencapai 69% dan 31% belum tuntas. Dalam meningkatkan keterampilan *creative thinking* termasuk dalam kategori belum berhasil yang terdapat pada indikator kemampuan mengeksplorasi terdapat 16% anak yang belum mampu menyelesaikan tugasnya dan indikator tertinggi ada di kemampuan dalam menuangkan imajinasi terdapat 52% anak maka disiklus II guru melakukan kembali seperti siklus I guna untuk meningkatkan indikator yang belum tuntas selanjutnya guru lakukan hal yang sama yaitu menyediakan alat dan bahannya, setelah dilakukan siklus II rata-rata ketuntasan dalam dalam pembelajaran siklus II meningkat menjadi 78% dan 22% belum tuntas. Untuk meningkatkan keterampilan *creative thinking* anak termasuk ke dalam kategori sudah mampu berkembang sesuai harapan karena di indikator kemampuan mengeksplorasi terdapat 4% anak yang belum sehingga dari empat indikator diatas terdapat indikator yang paling tinggi

yaitu kemampuan dalam menuangkan imajinasi dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah sehingga dalam siklus II sudah dikatakan berhasil.

Dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbasis *loose part* untuk meningkatkan keterampilan *creative thinking* anak usia dini guna untuk mengembangkan kemampuan *creative thinking*, hal ini karena saat kegiatan pembelajaran anak merasa bebas untuk melakukan kegiatan berdasarkan minatnya sehingga anak merasa senang dan tidak bosan terus pembelajaran terkesan tidak monoton. Sejatinya anak usia dini merupakan anak yang memiliki potensi, tinggal bagaimana guru mendukung mengembangkan potensi anak melalui pembelajaran yang sesuai dengan minat bakat anak.

Setelah dilakukan penelitian dari siklus I dan siklus II peneliti menemukan kelemahan PBL yaitu bagi anak yang pemalas kegiatan belajar seperti ini tidak tercapai karna anak akan merasa kesulitan dalam menuangkan imajinasinya karna anak enggan untuk berfikir. Selain kelemahan peneliti menemukan kelebihan dari PBL yaitu anak lebih

menyerap pengetahuan lebih banyak karena anak bisa menuangkan imajinasinya mengikuti sesuai apa yang mereka harapkan .

Penemuan diatas sesuai dengan penemuan peneliti sebelumnya (Poerwati et al., 2022) Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mempunyai tujuan mengasah kemampuan dan cara berpikir analitis, kreatif serta kritis berbasis masalah. (MZ et al., 2021) Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang diberikan perlakuan dengan model problem based learning dengan siswa yang masih menggunakan model pembelajaran secara konvensional. (Sulastri et al., 2022) Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa implementasi model *problem-based learning* mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. (Handayani & Koeswanti, 2021) model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan kesempatan siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif sangat besar. (Ningrum & Puadi, 2023) Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan

dalam kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penggunaan model PBL. Selain itu, PBL juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas, yang sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan modern (Albaab et al., 2025).

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil tindakan kelas diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* (PBL) melalui media kolase anak usia dini mampu meningkatkan keterampilan *creative thiking*. Peneliti menemukan adanya peningkatan rata-rata keterampilan *creative thiking* anak pada kegiatan pembelajaran di siklus I yang awalnya ketuntasan mencapai 69% setelah melakukan tindakan siklus II mencapai 78% sehingga dari media kolase sebagai pendukung berjalannya pembelajaran PBL memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih mudah mengerti dalam pembelajaran yang nyata atau konkrit yang ditemukan dilingkungan sekitar. Oleh karena itu pembelajaran model PBL di anggap sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan *creative thinking* anak

khususnya dalam menuangkan imajinasinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albaab, A. S., Qurratina, N. S., & Asrohah, H. (2025). *Alkarim: Jurnal Pendidikan, Psikologi dan Studi Islam Tinjauan Sistematis Implementasi Problem-Based Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka*. 10(1).
- Andriani, D., & Rakimahwati, R. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1910–1922. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>
- Burhamzah, M., Fatimah, S., Kurniati Asri, W., & Mannahali, M. (2023). Self-Development, Talent, and Creativity Training for Teenagers in the Global Era. *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(4), 737–745.
- Evi, T., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 385–395. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.314>
- Gunawan, Y., & Hutabarat, B. R. (2022). *Yohana Gunawan BR Hutabarat NIM . 170209004*.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>
- Jufrin, J., Isa, D. R., Nurwan, Majid, Bito, N., & Zakiah, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Problem Based Learning Materi Operasi Bentuk Aljabar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3, 12145–12154.
- Komalasari, D., & Septiani, R. (2023). Penggunaan Media Berbasis Lingkungan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 211–218. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i2.659>
- Maarang, M., Khotimah, N., & Maria Lily, N. (2023). Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309–320. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.215>
- Manaf, H. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Based Learning ( Pbl ) Melalui Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan*. 431–436.
- Muzdalifah, N., & Novitawati. (2024). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Benda Berdasarkan Fungsi Menggunakan Model Pbl Dan Metode Tanya Jawab Pada Kelompok A Tk Mekar Sari Balangan. *Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa PG PAUD*, 4(2), 13–20.
- MZ, A. . S. A., Rusijono, R., & Suryanti, S. (2021). Pengembangan dan Validasi Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based

- Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2685–2690. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1260>
- Naimnule, M., Kartono, & Asikin, M. (2018). Peran Peer Feedback dalam Pembelajaran Model Problem Based Learning pada Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan*, 6, 309–316.
- Naruvita, S. R., Kartini, R. D., Hataul, S., & Priyanti, N. (2021). Pengaruh Model Problem Kemandirian Anak Usia Dini Based Learning Terhadap. 2, 387–392.
- Nawangarsi, D. A., & Sulistyowati, P. (2024). Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelas 4 Menggunakan Model Problem Based Learning dalam Pembuatan Media IPAS Berbentuk Pop Up Book. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1, 756–773.
- Ningrum, M., & Puadi, E. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 1568–1575. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.184>
- Ningsih, R., Bachtiar, M. Y., & Indrawati. (2022). Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Seni pada Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Project Based Learning TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya Jawa Timur. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 304–309.
- Poerwati, C. E., Cahaya, I. M. E., Made, N., & Suryaningsih, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Eksperimen Sederhana dalam Pengenalan Sains Anak Usia Dini. 6(3), 1472–1479. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1233>
- Rahayu, M. W., & Darsinah, D. (2024). Analisis Perencanaan Pembelajaran dalam Pengembangan Kreativitas untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51–60. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.444>
- Rindiantika, Y. (2021). Pentingnya pengembangan kreativitas dalam keberhasilan pembelajaran: kajian teoretik. *Jurnal Intelegensia*, 6(April), 53–63.
- Rostikawati, Y. (2024). Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Diskusi. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 14(1), 307–319.
- Salafiah, A. S., Istikomah, D., Nurjanah, E., Ropikoh, E. S., Nuru, S., & Ini, A. ' (2023). Prosedur Penelitian Tindakan Kelas di Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(3), 2023.
- Santoso, M., Nurmalia, L., Roro, M., & Wahyu, D. (2024). Penggunaan Model PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Peristiwa dalam Kehidupan di Kelas V MIS Al-Hidayah. 258–265.
- Sulastri, E., Supeno, S., & Sulistyowati, L. (2022). Implementasi Model Problem-Based Learning untuk

- Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5883–5890. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3400>
- Togatorop, P. R., Simaremare, M. E. S., & Del, I. T. (2023). *Penerapan dan Pelatihan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di TK / PAUD*. 1(8), 1541–1546.
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61–67. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.368>
- Zahroul F, C., & Nur A, W. (2014). Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make a Match Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi. *Jurnal Pedagogi*, 1(1), 1–8.