

## **Pembelajaran Berbasis Masalah: Suatu Langkah Manajemen Pembelajaran dalam Menggali Kreativitas Belajar**

Yuli Eviyanti, SE., MM

Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Padangsidempuan,

E-mail: yuleviyanti85@gmail.com

### Abstract

Learning management is looked as face of managing about planning, exsecuting, and evaluating in learning process. Hence, there are three basic components in learning management. The learning management is taken to gurantee goal achievement in quality learning. To get the goal, a maximal effort is needed to be used in the learning process. One of them is using concept and strategy appropriately. By having this article, the writer believes that the using of learning based problem in exsecuting-learning process will give positive impact in having the goal achievement, especially with creativity-goal achievement. Learning based problem makes students to have competences in understanding and reasoning to solve problem of learning maximality. Therefore, cognitive aspect of the students will be developed highly through the learning based problem, because, the students are managed to have crative and critic thinking in gaining solution of learning problem. For this case, the condition will be raised by having these steps: 1) make the students to have problem oriented; 2) manage the students to learn; 3) guide the students personality and team to solve the problem; 4) develop and show up the students' achievement; 5) analyze and evaluate the process of the students in solving the problem.

Key Words: Creativity, Management of Learning, Learning based Problem

### Abstrak

Manajemen pembelajaran ialah bentuk pengelolaan terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan jalannya proses pembelajaran. Dalam hal ini, terdapat tiga komponen mendasar dalam manajemen pembelajaran. Manajemen pembelajaran diperlukan untuk menjamin ketercapaian hasil pembelajaran yang berkualitas. Guna mencapai tujuan yang telah ditentukan, upaya yang maksimal perlu diterapkan dalam setiap rangkaian dari manajemen pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah menerapkan konsep ataupun strategi pembelajaran yang tepat. Melalui artikel ini, penulis melihat bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam tahapan pelaksanaan pembelajaran dapat memberikan sumbangsih yang positif bagi ketercapain hasil belajar, tepatnya pada aspek kreativitas belajar. Pembelajaran berbasis masalah mengarahkan siswa untuk memiliki kemampuan memahami dan menalar yang maksimal dan tepat sebagai upaya memecahkan

masalah pembelajaran. Dengan kata lain, aspek konitif siswa akan berkembang dengan baik dalam pembelajaran berbasis masalah, sebab siswa diarahkan untuk mampu berpikir secara kreatif dan kritis dalam menemukan solusi terhadap masalah pembelajarannya. Hal ini terlihat jelas dari langkah-langkah aktivitas pembelajaran dalam pembelajaran berbasis masalah, seperti: 1). Orientasi siswa pada masalah; 2). Mengorganisasikan siswa untuk belajar; 3). Membimbing penyelidikan secara individual maupun kelompok; 4). Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan 5). Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Kata-kata Kunci: Kreativitas, Manajemen Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Masalah.

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran ialah satu proses interaksi belajar yang melibatkan peserta didik dengan pendidik dalam satu ruang lingkup belajar. Guna mencapai pembelajaran yang efektif, yakni pembelajaran yang mencapai tujuan pembelajaran, maka diperlukan adanya satu manajemen pembelajaran. Aprida dan Dasopang menjelaskan bahwa suatu pembelajaran memerlukan adanya manajemen pembelajaran untuk terciptanya pembelajaran yang efektif.<sup>1</sup> Pembelajaran yang efektif dapat tercipta dengan adanya manajemen proses ataupun interaksi diantara komponen pembelajaran, di mana komponen-komponen tersebut saling bekerja sama satu sama lain. Dalam hal ini, komponen-komponen tersebut meliputi, pendidik, peserta didik, materi pembelajaran, metode pembelajaran, evaluasi, dan lain sebagainya.

Pada dasarnya, manajemen pembelajaran berkaitan dengan tiga tahapan dalam rangkaian proses pembelajaran. Pertama, perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran adalah tahap awal dalam memulai suatu pembelajaran. Dalam hal ini, segala aktivitas maupun materi pendukung yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran ditentukan dengan baik dan matang. Kedua, pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran berkaitan dengan pelaksanaan aktivitas belajar-mengajar. Siswa sebagai pihak yang menerima materi pembelajaran menjadi objek atau perhatian yang menjadi tolak ukur

keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini, ketercapaian potensi dan kompetensi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi acuannya. Ketiga, pengawasan pembelajaran. Pengawasan pembelajaran berkaitan erat dengan tahapan evaluasi dan penguatan. Pada tahap ini, evaluasi dilakukan untuk melihat capaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran telah bekerja berdasarkan manajemen pembelajaran yang telah ditentukan.

Manajemen pembelajaran menjadi pondasi dasar dalam menghasilkan kualitas suatu pembelajaran. Manajemen pembelajaran yang maksimal dan tepat akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, manajemen pembelajaran yang kurang tepat akan memberikan dampak kurang baik terhadap rangkaian maupun hasil pembelajaran. Oleh sebab itu, keberadaan manajemen pembelajaran menjadi perhatian tersendiri dalam menjamin ketercapaian suatu tujuan pembelajaran.

Salah satu capaian yang menjadi perhatian dalam konteks manajemen pembelajaran adalah kreativitas. Kreativitas menjadi target dalam manajemen pembelajaran karena kreativitas merupakan bentuk cara berpikir dan penalaran yang kreatif dan kritis. Dalam hal ini, kreatif merupakan bentuk konsep ataupun karya yang memadukan pemahaman yang tersedia dengan berbagai kemungkinan yang lebih bermanfaat. Sementara itu, kritis menjadi dasar dalam menentukan apakah kreativitas tersebut telah bekerja sebagaimana mestinya, atau kreativitas tersebut masih perlu dibenahi. Oleh sebab itu, kreativitas selalu menjadi salah satu perhatian dalam menentukan keberhasilan suatu manajemen pembelajaran, apakah manajemen tersebut memiliki nilai-nilai kreatif yang menjadi karakter bagi pelaku proses pembelajaran, yakni guru dan siswa. Dengan kata lain, kreativitas pada guru maupun kreativitas pada siswa menjadi acuan tersendiri dalam menentukan manajemen pembelajaran yang baik dan matang.

Pada dasarnya, kreativitas belajar tampak dari tahapan pelaksanaan pembelajaran dalam cakupan manajemen pembelajaran. Dalam hal ini, kreativitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran serta penggunaan

---

<sup>1</sup> Pane, Aprida dan Dasopang, Darwis, "Belajar dan Pembelajaran". **FITRAH** Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, Vol. 03 No. 2 Desember 2017e-ISSN : 2460-2345, p-ISSN: 2442-

pendekatan/strategi/metode pembelajaran menjadi tolak ukurnya. Artinya, kreativitas guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran akan tampak pada upaya-upaya serta aktivitas belajar-mengajar. Oleh sebab itu, melalui artikel ini, penulis mencoba menggambarkan keberadaan penggunaan pendekatan pembelajaran yang dapat memicu lahirnya kreativitas belajar.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu pendekatan/strategi/metode pembelajaran yang dapat membuat siswa untuk memiliki cara berpikir yang kreatif dan kritis. Astuti (2016:51) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah diterapkan dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif dan meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran ini menggariskan suatu masalah pembelajaran yang menjadi fokus ataupun perhatian siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran berbasis masalah ialah pendekatan pembelajaran yang menggali wawasan serta cara berpikir siswa secara kritis, kreatif, dan efektif dalam memecahkan masalah pembelajaran.

Pembelajaran berbasis masalah dapat diterapkan dalam aktivitas pembelajaran secara individu maupun kelompok. Artinya, siswa dapat diberikan tugas ataupun masalah pembelajaran yang harus dipecahkan secara sendiri ataupun bersama-sama dengan teman sejawatnya. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai fasilitator serta pengarah agar siswa dapat menemukan pengalaman serta cara berpikir yang telah digariskan terhadap masalah pembelajarannya. Dengan demikian, pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu cara pembelajaran yang tepat bagi siswa maupun guru dalam menggali maupun mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran.

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat Belajar**

Belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam

memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar.

Slameto mengemukakan, “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”<sup>2</sup> Dalam hal ini, dapat dipahami bahwa belajar adalah tindakan atau usaha yang sengaja dilakukan oleh orang pribadi untuk mendapatkan suatu tujuan, yakni perubahan dari tidak mengetahui sesuatu menjadi pribadi yang mengetahui maupun memahami persoalan tersebut dalam rentang waktu tertentu. Oleh sebab itu, belajar membutuhkan waktu sebagai proses berlangsungnya secara terus-menerus yang dapat diperoleh melalui pengamatan, pengalaman, dan lingkungan.

Sejalan dengan itu, Hamalik berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar bertujuan untuk mendiskripsikan mengenai suatu tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses pembelajaran.<sup>3</sup> Artinya, belajar dapat dilihat dari sudut pandang proses mendapatkan suatu pengetahuan. Proses tersebut dimulai dari kondisi ataupun perilaku tanpa potensi dan kompetensi sampai kepada proses memahami dan mengembangkan potensi serta kompetensi yang dipelajari.

Selanjutnya, Skinner dalam Syah menjelaskan belajar adalah suatu proses yang pada prinsipnya memperkuat dugaan bahwa timbulnya tingkah laku itu lantaran adanya rangsangan (stimulus) dengan respon. Dengan kata lain, belajar adalah upaya nyata yang diambil untuk mendapatkan suatu perubahan pemahaman, sikap, maupun perilaku terhadap suatu materi pelajaran dengan sistem stimulus-respon.<sup>4</sup> Artinya, stimulus-respon tersebut berdasarkan adanya

---

<sup>2</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, hlm. 2.

<sup>3</sup> Hamalik, Oemar, *Hasil Belajar*, Jakarta: Gramedia, 2009, hlm. 37.

<sup>4</sup> Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya, 2008, hlm. 90.

materi yang diajarkan serta adanya upaya nyata dan tersistem guna memahami materi tersebut.

Berkaitan dengan uraian tersebut, maka penulis memahami bahwa bahwa belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan secara keseluruhan, yang dapat terjadi melalui pengamatan, pengalaman, dan interaksinya terhadap lingkungan yang berlangsung secara terus-menerus. Belajar haruslah dilaksanakan melalui proses yang tersistem sehingga hasil yang diharapkan dari proses tersebut dapat tercapai. Dengan kata lain, stimulus-respon sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, di mana stimulus-respon tersebut digali dan dikembangkan demi perubahan individu yang lebih berkualitas.

## **2. Kreativitas**

Dalam konteks pembelajaran, kreativitas merupakan faktor internal dari proses pembelajaran. Kreativitas adalah kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan kemampuan memberikan respon terhadap suatu permasalahan pembelajaran. Menurut Sagala, kreativitas merupakan bagian dari proses pembelajaran, di mana kreativitas diukur dari kemampuan memahami, kemampuan menganalisis, serta kemampuan mereka ulang pemahaman dari materi pembelajaran untuk menghasilkan ide serta gagasan baru maupun kesimpulan yang terkait dengan materi pelajaran.<sup>5</sup> Dengan demikian, keberadaan kreativitas tersebut erat kaitannya dengan kemampuan kognisi atau kemampuan berpikir.

Selanjutnya, Furi, dkk. menjelaskan kreativitas dalam proses pembelajaran merupakan salah satu *soft skill* yang perlu dikembangkan dalam memecahkan masalah pembelajaran maupun menghadapi dunia kerja di masa depan. Dalam hal ini, keberadaan kreativitas merupakan bentuk *soft-skill*, yakni

---

<sup>5</sup> Sagala, Syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2005, hlm. 129.

kemampuan yang berkaitan dengan kognitif dan afektif. Kreativitas memiliki peranan yang penting dalam melahirkan berbagai ide yang lebih segar dan baru.<sup>6</sup>

Dari kutipan sebelumnya, penulis dapat menjelaskan bahwa kreativitas ialah bentuk kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu. Kreativitas merupakan bentuk pemaksimalan kinerja otak atau pengembangan cara berpikir yang kreatif, yakni menemukan hal-hal baru dan kritis, yaitu kemampuan memahami dan menggali suatu permasalahan demi penemuan solusi yang tepat terhadap permasalahan tersebut.

Berkaitan dengan itu, Nurhayati menambahkan kreativitas sangat diperlukan dalam rangkaian proses atau manajemen pembelajaran untuk menciptakan situasi proses pembelajaran yang menarik, yakni proses pembelajaran yang melibatkan keteraktifan peserta didik. Melalui kreativitas yang dimilikinya, si peserta didik dapat mencapai hasil pembelajarannya.<sup>7</sup>

Berdasarkan uraian dan kutipan sebelumnya, maka penulis menarik simpulan bahwa kreativitas adalah *soft-skill* yang dimiliki oleh setiap individu. Kreativitas diperoleh dari proses pembelajaran. Kreativitas tampak dari kemampuan untuk memahami, menganalisis, serta menemukan ide atau gagasan yang berkaitan dengan solusi terhadap permasalahan pembelajaran. Dalam hal ini, kreativitas adalah pemaksimalan kinerja otak dan penggunaan penalaran yang tepat dalam memahami permasalahan pembelajaran. Hal ini senada dengan yang digambarkan Sari dan Angreni, yaitu kreativitas melibatkan logika dan intuisi secara bersama-sama. Secara khusus dapat dikatakan bahwa berpikir kreatif sebagai satu kesatuan atau kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen guna menghasilkan sesuatu yang baru.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Furi, Indah Meita Lani, dkk., "Eksperimen Model Pembelajaran Project Based Learning dan Project Based Learning Terintegrasi STEM untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta didik Pada Kompetensi Dasar Teknologi Pengolahan Susu". Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 35 Nomor 1 Tahun 2018.

<sup>7</sup> Simatupang, Nurhayati, "Meningkatkan Aktivitas dan Kreativitas Mahapeserta didik Jurusan Pendidikan Jasmani dan Rohani". Jurnal Pedagogik Keolahragaan. Volume 02, Nomor 02, Juli - Desember 2016. Medan: Jurnal Pedagogik Keolahragaan. 2016, hlm. 52.

### **3. Manajemen Pembelajaran**

Manajemen merupakan cara mengelola sesuatu secara maksimal dan benar demi mencapai tujuan yang optimal. Pembelajaran adalah proses belajar-mengajar yang terdapat suatu permasalahan yang menjadi topik dan hendak dipahami serta disampaikan di dalam prosesnya. Jadi, manajemen pembelajaran adalah cara mengelola rangkaian ataupun proses pembelajaran agar siswa dapat memahami topik pelajaran dengan baik dan benar serta guru mampu menemukan cara yang tepat agar siswa mencapai pemahaman yang optimal.

Berkaitan dengan itu, Sagala menegaskan bahwa prinsip dasar manajemen ialah melakukan atau melaksanakan fungsi perencanaan, pelaksanaan, serta pengendalian dari serangkaian kegiatan yang berujung pada pengambilan keputusan.<sup>9</sup> Artinya, suatu manajemen haruslah memiliki fungsi perencanaan, pelaksanaan, serta pengawasan dalam menentukan keputusan. Ketiga fungsi tersebut haruslah bekerja dalam satu tatanan sistem sehingga dapat disebut dengan manajemen.

Selanjutnya, Ninoersy, dkk. menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang tersusun dalam suatu sistem atau rancangan yang digunakan untuk membantu individu dalam mempelajari suatu ilmu dan pengetahuan demi pencapaian kemampuan serta nilai yang baru yang terkait dengan proses pembelajarannya.<sup>10</sup> Jadi, pembelajaran adalah rangkaian atau aktivitas yang menekankan adanya pemberian materi pelajaran serta cara untuk menyampaikan materi pelajaran tersebut.

Dari kedua kutipan tersebut, dapat dipahami bahwa manajemen pembelajaran adalah bentuk pengelolaan proses atau aktivitas pembelajaran, dimana tujuan utamanya adalah siswa maupun guru dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam hal ini, manajemen pembelajaran

---

<sup>8</sup> Sari, Taula, Rona dan Angreni, Siska, "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa didik". *Varia Pendidikan*, Vol. 30, No. 1, Juli 2018: 79-83.

<sup>9</sup> Sagala, Syaiful, *Op.Cit.*, 2005, hlm. 5.

<sup>10</sup> Ninoersy, dkk., "Manajemen Perencanaan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kurikulum 2013 Pada SMAN 1 Aceh Barat". *Jurnal FITRAH*. Vol. 05 No. 1 Juni 2019. IAIN Padangsidempuan: *Jurnal FITRAH*, 2019, hlm. 92.



tersebut dirangkai dari tahapan perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi. Ketiga tahapan tersebut nantinya dijadikan acuan dalam menentukan keputusan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau kurang maksimal penerapannya.

Menurut Miswar, manajemen pembelajaran ialah rangkaian aktivitas dalam proses pembelajaran yang berfokus kepada aspek perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran serta pengawasan pembelajaran.<sup>11</sup> Kemudian Erwinsyah menjelaskan tujuan penerapan suatu manajemen pembelajaran adalah agar peserta didik dapat memiliki pemahaman, kemampuan, serta sikap positif terhadap materi pembelajaran. Melalui aspek tersebut, peserta didik diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah digariskan.<sup>12</sup> Jadi, manajemen pembelajaran perlu diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tampak pada pemahaman maupun kemampuan peserta didik dalam lingkungan belajarnya.

Jadi, manajemen pembelajaran adalah pengelolaan segala rangkaian dalam proses pembelajaran. Rangkaian tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran. Suatu pembelajaran harus memiliki manajemen pembelajaran untuk menjami keberadaan ataupun optimalisasi segala rangkaian proses pembelajaran. Dengan kata lain, tujuan adanya manajemen pembelajaran adalah untuk menjami kualitas jalannya proses pembelajaran demi pencapaian tujuan pembelajaran yang maksimal.

#### **4. Pembelajaran Berbasis Masalah**

Pembelajaran berbasis masalah ialah jenis atau bentuk pembelajaran yang menyuguhkan suatu masalah untuk dipahami oleh siswa dalam proses pembelajaran. Masalah tersebut merupakan bentuk pemahaman ataupun tujuan yang harus diperoleh oleh siswa dalam proses pembelajaran.

---

<sup>11</sup> Harahap, Miswar, "Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendikia". *Jurnal Studi Multidisipliner* Volume 6 Edisi 2 2019 M/1440 H. IAIN Padangsidempuan: *Jurnal Multidisipliner*, 2019, hlm.116.

<sup>12</sup> Erwinsyah, Alfian, "Manajemen Pembelajaran dalam Kaitannya dengan Peningkatan Kualitas Guru". *Jurnal TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Volume 5. Nomor 1. Februari 2017. Gorontalo: *Jurnal TADBIR*, 2017, hlm, 74.

Menurut Yamin, pembelajaran berbasis masalah ialah pembelajaran yang merangsang kemampuan berpikir dalam memahami dan memecahkan masalah pembelajaran.<sup>13</sup> Melalui pembelajaran berbasis masalah, siswa difokuskan untuk menggali dan mengembangkan cara serta pola berpikir individu dalam memecahkan masalah pembelajarannya.

Di sisi lain, Rusman menjelaskan, pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menekankan kepada penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata.<sup>14</sup> Pembelajaran berbasis masalah dapat menggali kemampuan individu dalam menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. Hal ini dimungkinkan karena pembelajaran berbasis masalah dapat menstimulus lahirnya kemampuan berpikir siswa yang kreatif, kritis yang dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis. Melalui sitem tersebut, setiap siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan dalam konteks proses pembelajarannya.

Selanjutnya, Trianto menambahkan pembelajaran berbasis masalah dapat terlihat dari adanya interaksi antara stimulus dengan respon, yang merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan.<sup>15</sup> Lingkungan memberi masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis serta dicari pemecahannya dengan baik. Lingkungan belajar pembelajaran berbasis masalah adalah berpusat kepada siswa dan mendorong inkuiri serta berpikir bebas. Oleh sebab itu, seluruh proses pembelajaran yang berorientasi kepada pembelajaran berbasis masalah membantu siswa untuk mandiri.

---

<sup>13</sup> Yamin, Martinis, *Desain Pembelajaran berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: GP Press, 2010, hlm, 164.

<sup>14</sup> Rusman, *Mengajarkan Emotional Intelegence Pada Anak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010, ,hlm, 232.

<sup>15</sup> Trianto, *Profesionalisme Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: CV. Dharma, 2009, hlm, 91.

Jadi, penulis dapat memahami bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah jenis pembelajaran yang memberikan masalah sebagai bentuk tujuan pembelajarannya. Dalam hal memahami masalah tersebut, siswa distimulus untuk memaksimalkan potensi serta kemampuan yang tertanam dalam dirinya demi mendapatkan solusi terhadap masalah pembelajaran yang diberikan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, Atmayani memaparkan terdapat beberapa komponen dalam pembelajaran berbasis masalah antara lain:

- a. Pengajuan pertanyaan atau masalah. Pembelajaran berbasis masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah dua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa;
- b. Berfokus pada keterkaitan antardisiplin. Meskipun pembelajaran berbasis masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu, masalah yang akan diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran;
- c. Penyelidikan autentik. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisa informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan kesimpulan;
- d. Menghasilkan produk dan memamerkannya. Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau peragaan;
- e. Kolaborasi. Pembelajaran berbasis masalah dicirikan oleh siswa yang bekerja sama satu dengan yang lainnya.<sup>16</sup>

Sejalan dengan itu, Wicaksono mengemukakan pembelajaran berbasis masalah memiliki lima langkah yang harus dilakukan, yaitu: 1). Orientasi siswa pada masalah, 2). Mengorganisasikan siswa untuk belajar, 3). Membimbing penyelidikan secara individual maupun kelompok, 4). Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5). Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan

masalah.<sup>17</sup> Di sisi lain, Sudjana menegaskan bahwa tugas guru dalam konteks pembelajaran berbasis masalah adalah membantu para siswa merumuskan tugas-tugas dan bukan menyajikan tugas-tugas pelajaran. Objek pelajaran tidak akan dipelajari dari buku tetapi dari masalah yang ada di sekitarnya.<sup>18</sup>

Jadi, kesimpulannya adalah pembelajaran berbasis masalah adalah bentuk pembelajaran yang menyuguhkan suatu masalah pembelajaran kepada siswa. Melalui masalah tersebut, siswa diharapkan dapat memaksimalkan potensi kecerdasan serta kemampuan analitik-kreatif yang dimilikinya demi pemecahan masalah pembelajaran. Dalam hal ini, berlaku konteks interaksi stimulus-respon. Selain itu, pembelajaran berbasis masalah menekankan fungsi guru sebagai fasilitator, yakni membantu siswa menemukan dan merumuskan pokok-pokok pembelajaran melalui: 1) pemberian pertanyaan, 2) keterlibatan aktif-kreatif, 3) kemampuan analitik-kreatif, 4) kolaboratif dalam menemukan solusi terhadap masalah pembelajaran.

### **5. Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Menggali Kreativitas Belajar**

Pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan pembelajaran yang menjadikan suatu masalah sebagai stimulus pembelajaran. Masalah, yakni sesuatu atau topik yang hendak dipahami siswa sebagai bentuk pencapaian atau hasil dari proses pembelajaran. Dalam memahami masalah tersebut, kemampuan analitik-kreatif siswa digali dan dikembangkan dengan sendirinya. Artinya, kreativitas siswa dipicu dengan masalah yang disuguhkan melalui berbagai pertanyaan dalam proses pembelajarannya.

Sastrawati, dkk. menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah metode pembelajaran yang banyak diterapkan dalam proses pembelajaran belakangan ini. Pembelajaran berbasis masalah khusus dirancang untuk menggali dan mengembangkan potensi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalahnya. Bentuk kreativitas tersebut distimulus muncul dalam

---

<sup>16</sup> Atmayani, Dedek, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pokok Bahasan Skala dan Perbandingan Dengan Problem Solving Di Kelas IV SD Swasta Teladan Binjai", 2009, hlm. 15. Artikel online. Di unduh pada Tanggal 8 Februari 2020.

<sup>17</sup> Wicaksono. *Problem Solving*. Jakarta: Publishing One, 2008.

<sup>18</sup> Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009, hlm. 96.

aktivitas mental siswa dalam memahami konsep pembelajaran melalui masalah atau situasi yang dirancang untuk dipahami oleh siswa dalam proses pembelajaran.<sup>19</sup> Dalam hal ini, kreativitas siswa muncul dalam proses berpikir kreatif. Masalah pembelajaran yang disuguhkan kepada siswa dirancang sedemikian rupa untuk mencapai satu solusi yang diinisiasi oleh siswa tersebut.

Berkaitan dengan itu, Oktaviani, dkk. menjelaskan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Kemampuan tersebut sangat mungkin dan tepat digunakan dalam memecahkan masalah pembelajaran.<sup>20</sup> Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan yang tepat dalam mengenalkan siswa bagaimana cara berpikir kreatif-kritis dalam memecahkan masalah pembelajarannya.

Selanjutnya, Silviani, dkk. menyatakan pembelajaran model *Problem based Learning* diterapkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut dapat terlihat dari aktivitas siswa dalam proses pembelajarannya, yakni melalui tahapan pengorganisasian masalah serta upaya penyelidikan terhadap solusi yang tepat digunakan dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajarannya.<sup>21</sup> Artinya, masalah yang berkaitan dengan topik pembelajaran diberikan kepada peserta didik atau siswa untuk memicu tingkat kreativitas berpikir siswa dalam mencapai solusi pembelajaran. Siswa diarahkan untuk memiliki organisasi ataupun manajemen solusi yang implikatif untuk diterapkan dalam memecahkan setiap masalah pembelajaran.

Berdasarkan uraian dan kutipan tersebut, maka penulis meyakini bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan pembelajaran yang khusus didesain untuk menggali dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif-analitik siswa. Dalam hal ini, siswa diarahkan untuk mampu mengorganisasikan

---

<sup>19</sup> Sastrawati, Eka. Dkk, "Problem-based Learning, Strategi Metakognisi, dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa". *Jurnal Tekno-Pedagogi Vol. 1 No. 2 September 2011 : 1-14*. Jambi: *Jurnal Tekno-Pedagogi*.

<sup>20</sup> Oktaviani, Nurjamilah, dkk., "Pengaruh Pembelajaran berbasis Masalah terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Hubungan Makanan dan Kesehatan". *Jurnal Pena Ilmiah. Vol. 2. No. 2. Tahun 2017*. Sumedang: Jurnal Pena Ilmiah.

<sup>21</sup> Silviani, Yusianti, dkk., "Model Problem Based Learning Menggunakan Team Teaching dengan Teknik Berintegrasi dan Semi Terintegrasi Pada Pembelajaran Bakteriologi Ditinjau dari

masalah pembelajaran serta menerapkan berbagai kemungkinan solusi yang dapat dioptimalkan dalam memecahkan masalah pembelajaran. Melalui hal tersebut, kreativitas siswa dapat berkembang dan menjadi karakter diri siswa dalam proses pembelajarannya. Misalnya, peserta didik diberikan satu masalah tentang “Manajemen Koperasi”. Dalam hal ini, siswa diarahkan untuk dapat memberikan solusi yang efektif dan efisien dalam memajukan satu koperasi. Solusi yang mungkin ditawarkan oleh peserta didik adalah pemberdayaan koperasi berbasis mahasiswa. Artinya, manajemen koperasi tersebut diberdayakan dengan melibatkan potensi dan kompetensi yang dimiliki oleh mahasiswa.

### **C. Kesimpulan**

Pembelajaran merupakan interaksi belajar-mengajar yang melibatkan pendidik dan peserta didik dengan segala komponen pembelajaran. Setiap pembelajaran memiliki tujuan ataupun target yang hendak dicapai. Guna mencapai hal tersebut, maka manajemen pembelajaran perlu diterapkan secara terintegrasi di dalam interaksi belajar tersebut. Manajemen pembelajaran tersebut dapat mencakup pada aspek perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan tahap akhir ataupun evaluasi dari pembelajaran.

Pada artikel ini, penulis memahami bahwa kreativitas merupakan salah satu aspek, yakni aspek internal yang dimiliki siswa dalam proses belajar-mengajar. Aspek tersebut haruslah dipicu dan dikembangkan demi pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu pendekatan yang telah terbukti dapat menggali dan mengembangkan kreativitas siswa tersebut adalah pendekatan berbasis masalah. Pendekatan ini didesain untuk melahirkan kemampuan berpikir siswa pada tingkat kreatif dan analitik. Pendekatan berbasis masalah dirancang agar siswa mampu mengorganisasikan masalah dan menemukan solusi terhadap masalah pembelajarannya.

Berkaitan dengan hal tersebut, penggunaan pendekatan pembelajaran dalam rangkaian proses pembelajaran adalah bentuk ataupun upaya dari

manajemen pembelajaran, yakni pada tahapan pelaksanaan pembelajaran. Dengan adanya upaya penggalan maupun pengembangan kemampuan berpikir kreatif atau kreativitas bagi siswa, maka hal tersebut telah menjadi bagian dalam melaksanakan manajemen pembelajaran yang baik dan optimal.

Jadi, penerapan kreativitas melalui pembelajaran berbasis masalah adalah upaya memaksimalkan manajemen pembelajaran yang baik dan efektif. Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis masalah adalah bentuk manajemen pembelajaran yang efektif dalam menggali kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Astuti, Kusuma, Retna. (2016). “Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dalam Membuat Proyek Sains”. *Pancasakti Science Education Journal*. Tegal: Jurnal Pancasakti Science Education.

Atmayani, Dedek. (2009). “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pokok Bahasan Skala dan Perbandingan Dengan Problem Solving Di Kelas IV SD Swasta Teladan Binjai”. Artikel online. Di unduh pada Tanggal 8 Februari 2020.

Erwinsyah, Alfian. (2017). “Manajemen Pembelajaran dalam Kaitannya dengan Peningkatan Kualitas Guru”. *Jurnal TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Volume 5. Nomor 1. Februari 2017. Gorontalo: Jurnal TADBIR.

Furi, Indah Meita Lani, dkk. (2018). “Eksperimen Model Pembelajaran Project Based Learning dan Project Based Learning Terintegrasi STEM untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta didik Pada Kompetensi Dasar Teknologi Pengolahan Susu”. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 35 Nomor 1 Tahun 2018.

Hamalik, Oemar. (2009). *Hasil Belajar*. Jakarta : Gramedia.

Harahap, Miswar. (2019). “Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendikia”. *Jurnal Studi Multidisipliner* Volume 6 Edisi 2 2019 M/1440 H. IAIN Padangsidempuan: Jurnal Multidisipliner.



Ninoersy, dkk. (2019). “Manajemen Perencanaan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kurikulum 2013 Pada SMAN 1 Aceh Barat”. Jurnal FITRAH. Vol. 05 No. 1 Juni 2019. IAIN Padangsidempuan: Jurnal FITRAH.

Oktaviani, Nurjamilah, dkk. (2017). “Pengaruh Pembelajaran berbasis Masalah terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Hubungan Makanan dan Kesehatan”. Jurnal Pena Ilmiah. Vol. 2. No. 2. Tahun 2017. Sumedang: Jurnal Pena Ilmiah.

Pane, Aprida dan Dasopang, Darwis, “Belajar dan Pembelajaran”. FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, Vol. 03 No. 2 Desember 2017, e-ISSN : 2460-2345, p-ISSN: 2442-6997.

Rusman. (2010). Mengajarkan Emotional Intelegence Pada Anak. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sagala, Syaiful. (2005). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_. (2005). Manajemen Berbasis Sekolah dan Masyarakat: Strategi Memenangkan Persaingan Mutu. Jakarta: Nimas Multima.

Sari, Taula, Rona dan Angreni, Siska. (2018). “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahapeserta didik”. Varia Pendidikan, Vol. 30, No. 1, Juli 2018: 79-83.

Sastrawati, Eka. dkk. (2011). “Problem-based Learning, Strategi Metakognisi, dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa”. Jurnal Tekno-Pedagogi Vol. 1 No. 2 September 2011 : 1-14. Jambi: Jurnal Tekno-Pedagogi.

Silviani, Yusianti, dkk., 2013. "Model Problem Based Learning Menggunakan Team Teaching dengan Teknik Berintegrasi dan Semi Terintegrasi Pada Pembelajaran Bakteriologi Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Verbal". *Jurnal Inkuiri*. ISSN: 2252-7893, Vol 2, No 1 2013 (hal 88-99).

Slameto. (2002). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka cipta.

Simatupang, Nurhayati. (2016). "Meningkatkan Aktivitas dan Kreativitas Mahapeserta didik Jurusan Pendidikan Jasmani dan Rohani". *Jurnal Pedagogik Keolahragaan*. Volume 02, Nomor 02, Juli - Desember 2016. Medan: Jurnal Pedagogik Keolahragaan.

Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja rosdakarya

Syah, Muhibbin. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda.

Trianto. (2009). *Profesionalisme Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: CV. Dharma.

Wicaksono. (2008). *Problem Solving*. Jakarta: Publishing One.

Yamin, Martinis. (2010). *Desain Pembelajaran berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: GP Press.