MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN RASA INGIN TAHU PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PAI

Anisatul Mufidah[1], Muhammad Rifa'I Subhi[2]
[1,2]UIN K.H Abdurrahman Wahid, Pekalongan
annisatul.mufida@gmail.com

ABSTRACT

In the PAI learning process, a high level of curiosity is needed to support successful learning. Apart from that, creative thinking skills are also needed to solve problems. An attitude of curiosity and creative thinking abilities can be developed in the application of a learning model. This research aims to examine whether the learning modelproblem-based learning can increase students' curiosity and creative thinking abilities in PAI learning. This research uses a qualitative approach with methodsthe study of literature. In this research, researchers look for data or information related to the learning modelproblem-based learning, creative thinking abilities, and students' curiosity. The results of this research concluded that the use of learning modelsproblem-based learning can increase students' curiosity and creative thinking abilities in PAI learning. Apart from that, researchers also concluded several indicators to measure students' curiosity in learning with modelsproblem-based learning, including: (1) exploring related material, (2) having a desire to know more deeply, (3) trying to dig up information from other sources, and (4) asking questions both to teachers and friends.

Keywords: *Problem-Based Learning, Creative Thinking Ability, Curiosity*

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran PAI, dibutuhkan rasa ingin tahu yang tinggi untuk dapat menunjang keberhasilan belajar. Selain itu, dibutuhkan juga kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah. Sikap rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kreatif dapat ditumbuhkan dalam penerapan suatu model pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah model pembelajaran *problem-based learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *studi literatur*. Dalam penelitian ini, peneliti mencari data atau informasi yang terkait dengan model pembelajaran *problem-based learning*, kemampuan berpikir kreatif, dan rasa ingin tahu peserta didik. Hasil dari penelitian ini didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem-based learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran PAI. Selain itu, peneliti juga menyimpulkan beberapa indikator untuk mengukur rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran dengan model *problem-based learning*, diantaranya yaitu: (1) melakukan eksplorasi mengenai materi yang terkait, (2) memiliki keinginan untuk mengetahui yang lebih dalam, (3) berusaha

menggali informasi dari sumber lain, dan (4) mengajukan pertanyaan baik kepada guru maupun teman.

Kata kunci: *Problem-Based Learning,* Kemampuan Berpikir Kreatif, Rasa Ingin Tahu

A. Pendahuluan

Melalui Pendidikan Agama Islam diharapkan terwujud individu-individu berkepribadian utuh sejalan dengan pandangan hidup bangsa. Untuk itu, Pendidikan Agama Islam memiliki tugas yang sangat berat, yakni bukan hanya mencetak peserta didik pada satu bentuk, tetapi berupaya untuk menumbuh kembangkan potensi yang ada pada diri mereka seoptimal mungkin serta mengarahkannya agar pengembangan potensi tersebut berjalan sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. Oleh karena itu, pendidik atau guru dituntut untuk kreatif atau bisa menciptakan suasana yang baru dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa mengembangkan keterampilandan pola pikir peserta didik adalah model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*).

Problem Based Learning (PBL) adalah stategi pendidikan atau pembelajaran dimana peserta didik ditatapkan pada persoalan yang real, kontekstual, yang tidak terstruktur ketat dan mereka berusaha untuk menemukan pemecahannya yang berarti (Suparno, 2011: 2). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), jika diterapkan dapat membuat peserta didik membangkitkan pengalaman belajar, mengeksplorasi pengetahuan yang telah dimiliki,mengembangkan keterampilan pembelajaran yang independen, membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif.

Problem Based Learning akan mengembangkan motivasi, ketekunan, dan kepercayaan peserta didik. Model pembelajaran ini menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan mendiskusikanya untuk menyelesaikan masalahnya. Umumnya metode *Problem Based Learning* ini akan mengenalkan peserta didik pada suatu kasus yang memiliki keterkaitan dengan materi yang dibahas, kemudian peserta didik akan diminta agar mencari solusi untuk menyelesaikan masalah atau kasus tersebut. Selain itu metode ini akan meningkatkan kecakapan berpartisipasi dengan tim, meningkatkan cara berpikir yang kratif juga meningkatkan rasa ingin tahu yang cukup tinggi bagi peserta didik.

Menurut penulis, berbicara mengenai model pembelajaran PBL ini menarik, maka dalam hal ini penulis akan membahas lebih dalam tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PAI.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur adalah suatu metode yang digunakan guna mengumpulkan beberapa data atau sumber yang berkaitan dengan topik dalam suatu penelitian (Hasby, 2017: 90). Dalam

penelitian ini, peneliti mencari data dari jurnal atau buku yang relevan mengenai model pembelajaran *problem-based learning*, kemampuan berpikir kreatif serta rasa ingin tahu peserta didik yang kemudian dikaji dan dilampirkan pada bagian hasil dan pembahasan hingga menghasilkan suatu kesimpulan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dengan mendeskripsikan hasil dari sumber-sumber yang telah didapatkan yang relevan dengan penelitian. Denzin dan Lincoln dalam (Aspers & Corte, 2019: 146) menyatakan penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami atau menafsirkan suatu kejadian yang terjadi dalam kehidupan individu.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Problem Based Learning (PBL)

Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur (*ill-stuctured*) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru (Fachurrohman, 2016: 112).

Maryati (2018: 64-65) mengungkapkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Menurut Duch yang dikutip oleh Aris Shoimin, Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Shoimin, 2014: 130).

Berdasarkan definisi-definisi model pembelajaran berbasis masalah diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah itu adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif dan melibatkan siswa untuk untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut serta sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah dengan cara berpikir kreatif. Pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk merangsang berfikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah. Peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog.

Tujuan utama *Problem Based Learning* bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri atau lebih sering kita sebut dengan

rasa ingin tahu yang tinggi (Hosnan, 2014: 299).

Barbara J. Duch, et al. dalam bukunya menyatakan bahwa "In the problem based approach, complex, real-world problems are used to motivate students to identify and research the concepts and principles they need to know to work through those problems. Student work in small learning teams, bringing together collective skill at acquiring, communicating and integrating information. Specifically, the ability to do the following: a) Think critically and be able to analyze and solve complex, real world problems, b) Find, evaluate, and use appropriate learning resources, c) Work cooperativelly in teams and small groups, d) Demonstrate versatile and effective communication skills, both verbal and written, and e) Use content knowledge and intelectual skills acquired."

Maksud dari pendapat tersebut bahwa dalam pendekatan berbasis masalah, masalah dunia nyata yang kompleks digunakan untuk memotivasi peserta didik, mengidentifikasi dan meneliti konsep serta prinsip-prinsip yang mereka perlu tahu untuk bekerja melalui masalah tersebut. Peserta didik bekerja dalam tim belajar yang kecil, menyatukan kemampuan kolektif yang didapat, berkomunikasi dan mengintegrasikan informasi. khususnya, kemampuan untuk melakukan hal berikut: a) Berpikir kritis dan mampu menganalisis dan memecahkan masalah kompleks, dunia nyata, b) Menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan sumber belajar yang tepat, c) Bekerja sama dalam tim dan kelompok-kelompok kecil, d) Menunjukkan keterampilan komunikasi yang fleksibel dan efektif, lisan dan tulisan, dan e) Menggunakan konten pengetahuan dan kecerdasan keterampilan yang diperoleh (Duch, 2001: 6).

Arends (2008: 76) menjelaskan terdapat beberapa tahapan-tahapan dalam pembelajaran *Problem Based Learning* (Pembelajaran berbasis masalah) yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Fase 1: Orientasi peserta didik kepada masalah. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, dilanjutkan dengan memberikan konsep dasar, kemudian memberikan petunjuk yang digunakan dalam pembelajaran.

Fase 2: Mengorganisasi peserta didik untuk belajar. Guru membantu peserta didik dalam mengidentifikasi konsep yang ada pada masalah dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar terkait dengan permasalahan.

Fase 3: Membimbing penyelidikan. Guru membimbing peserta didik dalam mencari informasi yang tepat, menyelesaikan eksperimen, dan mencari solusi yang sesuai dengan penyelesaian.

Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang tepat.

Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru membantu peserta didik melakukan evaluasi terhadap proses yang telah dipelajari.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa langkah-langkah model *Problem Based Learning* adalah dimulai dari seorang guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyajikan masalah,

pembentukan kelompok kecil, peserta didik bersama teman kelompoknya mendikusikan masalah, penyajian solusi dari masalah dan yang terakhir mereview hasil pemecahan masalah dan langkah-langkah ini kami rasa sangkat mempermudah peserta didik dalam berpikir kritis dan kreatif.

Kemampuan berpikir Kreatif

Berpikir merupakan proses pengetahuan hubungan antara stimulus dan respons darikegiatan kognitif tingkat tinggi (Iskandar, 2009: 82).

Sementara kemampuan berpikir merupakan kegiatan penalaran yang reflektif, kritis, dan kreatif yang berorientasi pada suatu proses intelektual yang melibatkan pembentukan konsep, aplikasi, analisis, menilai informasi yang terkumpul (sintesis) atau dihasilkan melalui pengamatan, pengalaman, refleksi atau komunikasi sebagai landasan kepada satu keyakinan dan tindakan. Kemampuan berpikir berkaitan dengan seseorang individu dalam menggunakan kedua domain kognitif dan afektif dalam usaha untuk mendapatkan atau memberikan informasi, menyelesaikan masalah atau membuat keputusan (Iskandar, 2009: 86-87).

Kreativitas merupakan hasil dari proses berpikir kreatif. Berpikir kreatif sering didefinisikan sebagai berpikir divergen. Hal ini dijelaskan oleh Guilford yang menyatakan bahwa dalam kategori berpikir divergen, ditemukan kemampuan yang paling signifikan yaitu berpikir kreatif dan penemuan (Kaufman, Plucker, & Baer, 2008: 17).

Pendapat Guilford dipertegas oleh Tan, Teo, & Chye, (2009: 7) yang mengatakan bahwa tindakan kreatif dapat dianggap baik sebagai fenomena mental atau intelektual, yang dikenal sebagai berpikir kreatif atau berpikir divergen, atau sebagai proses yang menghasilkan produk sosial dan budaya, seperti musik, karya seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Menurut Bhakti & Ghiffari (2018: 127), kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan oleh peserta didik saat ini. Jika peserta didik saat ini memiliki pemikiran kreatif yang baik dan optimal, maka peserta didik tersebut akan mampu menghadapi berbagai macam persoalan yang akan ia hadapi di masa depan. Hal ini dikarenakan proses berpikir dan mencari solusi memerlukan kreativitas dalam menentukan langkah dan tindakan agar langkah dan tindakan yang dilakukan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah benar.

Selain itu, Al Khalili menegaskan bahwa terdapat kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh siswa dalam berpikir kreatif, diantaranya yaitu (1) berpartisipasi dengan segera untuk memberikan perhatian kepada berbagai kepentingan, terutama saat belum menemukan jawaban atau solusi, (2) mengesampingkan batasan antara pengetahuan dan dugaan, (3) memunculkan, memelihara, dan menetapkan standarisasi, dan (4) melahirkan teknik baru untuk meninjau prinsip-prinsip luar serta batasan-batasan tradisional yang disertakan (Nugrahaeni, Redhana, & Kartawan, 2017: 23).

Munandar (1985: 50) juga menjelaskan bahwa berpikir kreatif dapat dirumuskan sebagai *fluency* (kelancaran), *flexibility* (fleksibilitas), *originality* (keaslian), *elaboration* (merinci) suatu gagasan.

Ciri-ciri *fluency* adalah (a) mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar; (b) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal; dan (c) selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

Ciri-ciri *flexibility* adalah (a) menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; (b) mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda; dan (c) mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

Ciri-ciri *originality* adalah (a) mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik; (b) memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri; dan (c) mampu membuat kombinasi-kombinas yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

Sedangkan ciri-ciri *elaboration* adalah (a) mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk; dan (b) menambah atau memperinci detil-detil atau menguraikan secara runtut dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan kognitif untuk menyelesaikan masalah secara divergen yang menekankan pada aspek fluency (kemampuan berpikir lancar), flexibility (kemampuan berpikir luwes), originality (kemampuan berpikir orisinil/asli), dan elaboration (kemampuan elaborasi/ merinci).

Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu atau keingintahuan dapat memberi rangsangan dan dorongan peserta didik untuk tertarik dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang membangun pengetahuan dan melatih keahlian (skill). Secara alami, peserta didik memiliki rasa ingin tahu, dan jika rasa ingin tahu dipelihara dan dikembangkan, mungkin akan berlangsung seumur hidup (Elliott, 2000: 348).

Rasa ingin tahu merupakan hal yang penting dalam pemerolehan informasi dan pengembangan kognitif peserta didik. Sebagaimana yang dikatakan oleh Reio, (2006:117) bahwa rasa ingin tahu membantu perkembangan kognitif, sosial, emosional, spritual dan fisik pada kehidupan dengan menstimulasi tindakan eksplorasi. Rasa ingin tahu juga merupakan awal upaya untuk mengasimilasi informasi baru ke dalam struktur kognitif yang sudah terbentuk, ataupun mengkoordinasikan struktur kognitif yang sudah ada dengan cara-cara baru untuk memahami pengetahuan yang lebih luas dan mempertimbangkannya.

Zuss (2008: 73) juga menyatakan rasa ingin tahu sebagai dorongan psikologis atau kognitif, terkadang berhubungan pada pembentukan kondisi kekurangan atau ketidakpunyaan secara esensial. Pendapat yang senada diungkapkan oleh Jones & Flint (2013: 134) bahwa rasa ingin tahu merupakan katalisator atau perangsang yang kuat untuk kreativitas manusia, penemuan, dan pembelajaran.

Indikator dari rasa ingin tahu menurut Kemendiknas adalah: (1) bertanya pada guru atau teman mengenai materi pelajaran, (2) memperlihatkan sikap tertarik

maupun tidak tertarik dalam pembahasan materi, (3) melakukan pencarian informasi dari berbagai sumber terkait materi pelajaran, dan (4) melakukan pencarian informasi dari berbagai sumber tentang pengetahuan umum yang masih berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Indikator lainnya disampaikan oleh Raharja, Wibhawa , & Lukas (2018: 151) yang berpendapat bahwa indikator untuk mengukur seseorang yang mempunyai rasa ingin tahu tinggi yaitu keinginan dirinya untuk melakukan eksplorasi terkait informasi, kemauan untuk melakukan penjelajahan informasi atas dirinya, berpetualangan dengan informasi yang telah didapat dan yang terakhir yaitu berani untuk mengajukan pertanyaan.

Berikut adalah indikator yang dapat disimpulkan oleh peneliti untuk meningkatkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran PAI, yaitu: (1) melakukan eksplorasi mengenai materi yang terkait, (2) memiliki keinginan untuk mengetahui yang lebih dalam, (3) berusaha menggali informasi dari sumber lain, dan (4) mengajukan pertanyaan baik kepada guru maupun teman.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah emosi kognitif ketika seseorang mendapatkan suatu pertentangan yang memunculkan keinginan belajar, menyelidiki, dan mengetahui secara luas dan mendalam. Dalam perilaku dapat ditunjukkan dengan aktivitas atau kegiatan mengeksplor, manipulasi, ataupun juga mengkoordinasikan struktur kognitif yang sudah ada dengan cara baru untuk memahami pengetahuan yang lebih luas dan mendalam.

Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI

Dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahumdengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, peneliti telah melakukan analisis terhadap 15 artikel terkait dan memutuskan untuk diambil sebanyak 3 artikel yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan meningkatkan rasa ingin tahu dengan penggunaan model pembelajaran *problem based-learning*. Model pembelajaran *problem based learning* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan peningkatan rasa ingin tahumdalam pembelajaran PAI. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis terhadap 3 artikel yang telah dipilih oleh peneliti, yaitu sebagai berikut.

Penelitian pertama yaitu berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas XII IPA 2 SMAN 5 Semarang” yang dituli oleh (Henita, Mashuri, & Margana, 2019). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan 2 siklus. Masing – masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA 2 SMA Negeri 5 Semarang yang berjumlah 33 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan rasa ingin tahu siswa dengan menggunakan Model PBL pada materi statistika di kelas XII

IPA 2 SMA Negeri 5 Semarang Tahun Ajaran 2018/2019. Instrumen penelitian ini terdiri dari tes dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) kemampuan berpikir kritis siswa meningkat dari 74,70% pada siklus I menjadi 89,77% pada siklus II, (2) rasa ingin tahu siswa meningkat dari 57,95% pada pertemuan pertama siklus I menjadi 85,91% pada pertemuan kedua siklus II. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model PBL siswa kelas XII IPA SMA Negeri 5 Semarang memiliki kemampuan berpikir kritis matematis kriteria tinggi dan memiliki rasa ingin tahu kriteria sedang.

Penelitian lainnya yaitu dilakukan oleh Mareti & Hadiyanti (2021) dengan judul "Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Siswa". Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, ditunjukkan dengan skor rata-rata kemampuan berpikir kritis pada siklus I yaitu 64,18 menjadi 80,38 pada siklus II. (2) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari nilai kondisi awal rata-rata 69,3 meningkat menjadi 76,21 pada siklus I dan meningkat kembali pada siklus II yaitu 82,19.

Selain penerapan model pembelajaranberbasis masalah di dalam kelas, upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu peserta didik juga dapat dilakukan di lingkungan lainnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Yulianti, Samsudin, & Mariam (2023) yang berjudul "Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbasis Lingkungan Untuk Mengetahui Gambaran Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif siswa kelas II SDS YAK mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* berbasis lingkungan. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata siswa berkemampuan berpikir kreatif dalam kategori sedang. Dalam penelitian ini siswa yang termasuk kedalam berkemampuan berpikir kreatif tinggi mampu memenuhi semua indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran *(fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Siswa dengan kemampuan berpikir kritis sedang hanya mampu memenuhi indicator *fluency* dan *flexibility*. Sedangkan siswa yang berkemampuan berpikir kreatif rendah hanya memenuhi indikator *fluency* saja. Penguasaan guru dalam menerapkan model *problem based learning* (PBL) berbasis lingkungan cukup baik. Hal ini terbukti dengan meningkatnya kemampuan berpikir siswa kelas II SDS YAK setelah diterapkan nya model PBL berbasis lingkungan.

Dari ketiga artikel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Tidak hanya dalam proses pembelajaran, namun dapat juga diaplikasikan pada perangkat pembelajarannya dan bagaimana penempatannya. Model pembelajaran *problem based learning* dapat dimanfaatkan oleh guru guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran PAI.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PAI. Dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu Peserta didik dapat dilakukan secara sekaligus dalam proses pembelajaran. Untuk menegaskan hal ini tentunya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan penelitian eksperimen ataupun penelitian lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arends, R. (2008). *Learning to Teach.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Aspers, P., & Corte, U. (2019). What is Qualitative in Qualitative Research. *Qualitative Sociology*, 139-160.

Bhakti, C. P., & Ghiffari, M. A. (2018). Blended Learning: Alternative Method of Core Curriculum to Improve 21th Century Student's Creative Thinking Skills . *International Colloquium: Opportunities and Challenges on Education Management in 21st Century*, 125-130.

Duch, B. J. (2001). *The Power Of Problem-Based Learning.* Sterling: Stylus Publishing.

Elliott, S. N. (2000). *Education Psychology: Effective Teaching, Effective Learning (3rd ed.).* New York, NY: Mc Grow Hill.

Fachurrohman, M. (2016). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan.* Yognyakarta: Ar-Ruzz Media.

Hasby, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kualitatif dalam Bimbingan dan Konseling: Studi Literatur. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 90.

Henita, Mashuri, & Margana. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Matematis dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas XII IPA 2 SMAN 5 Semarang. *Prisma*, 79-83.

Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Iskandar. (2009). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru.* Jambi: Gaung Persada.

Jones, J. B., & Flint, L. J. (2013). *he Creative Imperative: School Librarians and Teachers Cultivating Curiosity Together.* Santa Barbara: Libraries Unlimited ABC-CLIO.

Kaufman, J., Plucker, J. A., & Baer, J. (2008). *Essential of Creativity Assessment.* Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.

Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. (n.d.). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalu Model Pembelajaran Berbasis Masalah.

Mareti, J. W., & Hadiyanti, A. H. (2021). Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 31-41.

Maryati, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pola Bilangan di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Mosharafa*, 60-72.

Munandar, U. (1985). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah.* Jakarta: Gramedia.

Nugrahaeni, A., Redhana, I. W., & Kartawan, I. M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 23.

Raharja, S., Wibhawa , M. R., & Lukas, S. (2018). Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa (Measuring Student' Curiosity). *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 151.

Reio, T. G. (2006). The Measurement and Conceptualization of Curiosity. *The Journal of Genetic Psychology*, 117-135.

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Suparno, P. (2011). Penggunaan Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Pengertian, Kerjasama, dan Minat Mahasiswa dalam Mempelajari Termofisika. *Jurnal Kependidikan*, 1-11.

Tan, O. S., Teo, C. T., & Chye, S. (2009). *roblems and Creativity. Dalam Tan, O. S. (Ed.), Problems-Based Learning and Creativity (pp.1-13).* Singapore: Cengage Learning.

Yulianti, R., Samsudin, A., & Mariam, S. N. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning berbasis Lingkungan Untuk Mengetahui Gambaran Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 80-87.

Zuss, M. (2008). *The Practice of Theoretical Curiosity.* New York: Speinger.