EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Rissa Prima Kurniawati
Universitas PGRI Madiun
rissa@unipma.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar memiliki banyak problermatika yang dialami, antara lain kurangnya pemahaman siswa dalam belajar Matematika terutama tentang konsep matematika, hal ini mengakibatkan siswa kurang bisa dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Sehingga berakibat rendahnya hasil belajar Matematika. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan *true ecperimental design* tipe *post test only control design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampiling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Dari hasil uji-t diperoleh hasil yang signifikan yaitu $t_{hitung} = 9{,}356 > t_{tabel} = 2{,}009$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model PBL berbantu media *puzzle* dan yang tidak. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model PBL berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SDN Purwosari 2.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Problem Based Learning, dan Media Puzzle*

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan tempat pertama siswa untuk mengembangkan karakter dan kemampuan kognitifnya. Di Sekolah Dasar, siswa mendapatkan banyak ilmu baik konsep maupun praktik pada setiap mata pelajaran melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Sehingga proses kegiatan pembelajaran menjadi sangat penting dalam penanaman konsep maupun praktik siswa dalam suatu mata pelajaran, salah satunya pada mata pelajaran Matematika. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan pada mata pelajaran yang lain. Hal ini menjadi problematika tersendiri jika guru menerapkan konsep yang salah pada siswa. Penerapan konsep yang salah akan berkibat fatal bagi siswa,

apabila siswa telah terlanjur memahami suatu konsep yang keliru. Penerapan konsep yang benar akan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Pada pembelajaran matematika, guru lebih cenderung memilih menggunakan metode ceramah, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik dan sulit mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran tersebut hanya sebatas *transfer of knowledge*, bersifat satu arah dimana guru sebagai pembicara sedangkan siswa hanya sebagai pendengar, sehingga keberhasilan dalam belajar tidak tercapai optimal (Daryanto 2012:228).

Keberhasilan dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar antara lain adalah tingkat kecerdasan, sikap, kesadaran, dan minat belajar (Hanafiah, 2012:8). Minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh inovasi guru dalam mengembangkan pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil observasi di SDN Purwosari 2, banyak guru kurang memahami peranan model dan media pembelajaran dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di kelas. Banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah yang membuat siswa semakin bosan untuk memahami materi. Dalam kegiatan pembelajaran guru hanya memberikan salam, menanyakan kehadiran siswa, kemudian langsung masuk ke materi pembelajaran tanpa didahului apersepsi. Dalam kegiatan ini guru lebih sering menjelaskan dan siswa diminta mencatat penjelasan guru kemudian mengerjakan tugas yang diberikan guru. Hal itu membuat siswa kesulitan dalam memahami suatu konsep matematika, sehingga hasil belajar tidak tercapai dengan maksimal terlebih pada materi bangun datar kelas IV SD. Disinilah peran guru sangat penting dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik minat, memotivasi siswa agar lebih rajin belajar, serta inovatif dalam melakukan pembelajaran di kelas.

Kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif apabila guru menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran dipandang punya peran strategis dalam upaya mendongkrak keberhasilan proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Problem based*

learning. Hariyati, dkk. (2013:730) mengatakan bahwa model pembelajaran *Problem Bassed Learning* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah yang hanya satu arah. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, segingga hal tersebut dapat lebih meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran (Utomo dkk, 2014:9). Selain model pembelajaran, media dalam pembelajaran juga memiliki peran penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi, serta dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media *puzzle*. Nisa (2015:16) menjelaskan bahwa media *puzzle* efektif digunakan guru dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pengukuran bangun datar. Ayuningtyas (2011:11) juga mengungkapkan bahwa media *puzzle* memiliki peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN Purwosari 2.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantu media *puzzle* terhadap hasil belajar Matematika kelas IV SDN Purwosari 2. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design* dengan *posttest only control design***.** Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa di SDN Purwosari Kecamatan Kwadungan Kabupaten Ngawi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Purwosari 1 dan SDN Purwosari 2. Instrumen penelitian yang digunakan adalah Silabus, RPP, dan tes. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Soal tes yang digunakan pada penelitian ini adalah soal pilihan ganda. Sebelum soal tes dilakukan di tempat

penelitian, soal tes ini akan diuji dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda, dan uji tingkat kesukaran.

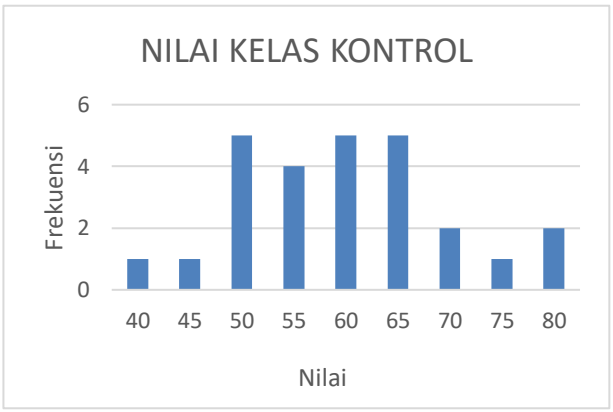
Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Yang pertama adalah uji prasyarat, uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan metode *Liliefors* untuk menguji normalitas data. Selain uji normalitas data, perlu diuji homogenitasnya. Yang kedua adalah uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan yaitu menggunakan rumus uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengajar dan observer. Terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan dan dipersiapkan oleh peneliti, diantaranya adalah: silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), serta dapat juga menyiapkan meteri yang sesuai kompetensi yang akan digunakan untuk mengajar. Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka peneliti telah melakukan tes pada siswa kelas IV. Tes yang ujikan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tes uji coba instrumen untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen soal tersebut dengan menggunakan uji validasi, uji reliabilitas, uji taraf kesukaran dan uji daya beda.

Deskripsi Data Kelas Kontrol

Kelas kontrol adalah kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode ceramah. Kelas Kontrol pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Purwosari 1 Kec. Kwadungan, Kab. Ngawi. Pada penelitian ini, mata pelajaran yang digunakan adalah matematika kelas IV dengan materi bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga. Berdasarkan hasil olah data *post test* kelas kontrol, diperoleh hasil sebagai berikut:

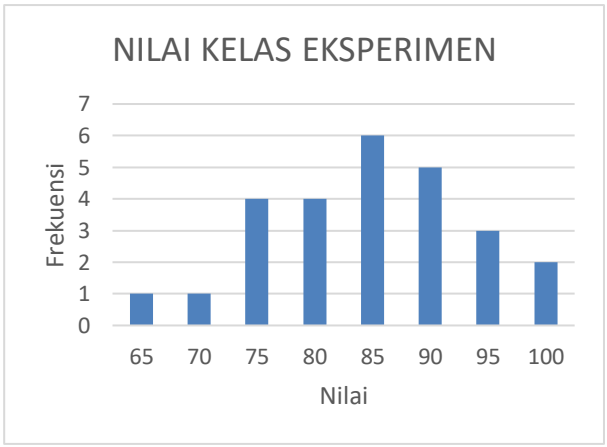


Gambar 1. Diagram Nilai Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 4.1, diperoleh nilai tes hasil belajar dengan nilai terendah adalah 40, dan nilai tertinggi adalah 80. Sedangkan nilai yang mendapat frekuensi terbanyak adalah 50, 60 dan 65 yang masing masing berjumlah 5 siswa.

Deskripsi Data Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* dan media pembelajaran *puzzle* bangun datar. Kelas eksperimen pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV di SDN Purwosari 2 Kec. Kwadungan, Kab. Ngawi. Berdasarkan *post test*, diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 2 Diagram Nilai Kelas Eksperimen

Dari Gambar 4.2 di atas, dapat diketahui nilai terendah adalah 65, skor tertinggi adalah 100. Nilai yang mendapat frekuinsi tertinggi adalah 85 sebanyak 6 siswa,

sedangkan nilai dengan frekuensi terendah adalah 65 dan 70 yang masing-masing berjumlah 1 siswa.

Hasil Pengujian Hipotesis

Uji Prasyarat

Untuk dapat dianalisis, data yang diperoleh harus memenuhi dua persyaratan terlebih dahulu, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel tersebut berasal dari populasi yang berdidtribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan metode *liliefors* dengan taraf signifikansi 5%.

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Normalitas

Kelas	L_{obs}	L_{tabel} / DK	Kesimpulan
Kontrol	0,0984	0,1726	Berdistribusi normal
Eksperimen	0,1282	0,1699	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 4.1, hasil uji normalitas nilai siswa kelas kontrol dengan jumlah data 26 taraf signifikan 5% serta DK = 0.1699 diperbolehkan L_{obs} = 0,0984 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal karena L_{obs} tidak berada atau lebih dari daerah kritik atau DK. Sedangkan uji normalitas nilai siswa eksperimen dengan jumlah data 26 dan taraf signifikan 5% serta DK = 0,1699 menunjukkan bahwa L_{obs} = 0,1282 sehingga dinyatakan berdistribusi normal karena L_{obs} tidak berada atau lebih dari daerah kritik atau DK.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari sejumlah populasi sama atau tidak. Dalam penelitian ini statistik uji yang digunakan adalah F dengan taraf signifikan 5%. Hasil analisis data uji homogenitas dengan menggunakan uji F dengan tingkat signifikan 5% dari data tes disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Homogenitas

F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria
1,12	1,93	Homogen

Dari tabel 4.2 dapat dilihat bahwa hasil analisis data uji homogenitas diperoleh F_{hitung} = 1,12 dan F_{tabel} = 1,93 dengan kriteria pengujian $H_0 = F_{hitung} \leq F_{tabel}$, 1,12 ≤ 1,93. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang homogen.

Uji Hipotesis

Setelah dipastikan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan varian homogen, maka selanjutnya data diuji hipotesisnya dengan menggunakan uji-t dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan uji hipotesis, ada beberapa ketentuan yang harus dijadikan pedoman yaitu, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau nilai signifikasi > 0,05, maka H_0 = diterima. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikasi ≤ 0,05, maka H_0 ditolak. Diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Mean	T_{hitung}	T_{tabel}	Keputusan Uji
Kontrol Eksperimen	59,808 84,615	9,356	1,676	H_o ditolak

Berdasarkan nilai diatas, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_1 diterima. Dari analisis uji hipotesis menggunakan uji t, hasil penelitian membuktikan sesuai dengan hipotesis penelitian yang menyatakan ada efektivitas penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN Purwosari 2 Kec. Kwadungan, Kab. Ngawi. Perhitungan pengujian H_1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN Purwosari 2 Kec. Kwadungan, Kab. Ngawi. Berdasarkan uji hipotesis dapat diketahui bahwa t_{hitung} (9,356) > t_{tabel} 1,676, sehingga H_0 ditolak H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada efektivitas penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN Purwosari 2 Kec. Kwadungan, Kab. Ngawi. Sehingga hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *puzzle* jauh lebih baik hasilnya dari pada kelas kontrol.

PEMBAHASAN

Penalitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *puzzle* dalam pembelajaran matematika kelas IV SDN Purwosari 2 Kec. Kwadungan, Kab. Ngawi. Berdasarkan hasil penelitian terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *puzzle* yang diterapkan pada kelas eksperimen. Pertama guru melakukan apersepsi dengan membahas materi sebelumnya tentang ciri-ciri bangun datar. Pentingnya apersepsi adalah untuk menyiapkan siswa sebelum masuk pada pembelajaran inti dan memberikan gambaran mengenai materi yang akan siswa pelajari.

Pada kegiatan inti, langkah yang pertama, guru mengenalkan siswa pada permasalahan luas bangun dataryang berhubungan dengan kehidupan nyata. Pada langkah ini guru menunjukkan gambar kue yang dipotong menyerupai gabungan bangun datar. Dengan menggunakan contoh dari permasalahan di kehidupan nyata diharapkan kemampuan pemecahan masalah siswa lebih baik. Menurut Amir (2015:40), pembelajaran menggunakan masalah sehari-hari membuat siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik. Langkah ketiga guru membentuk kelompok dan memberikan LKK untuk menjawab permasalahan yang telah disampaikan dan langkah menemukan luas bangun datar, serta memberikan mini *puzzle* kepada masing masing kelompok agar setiap kelompok bisa menemukan cara mencari luas bangun datar. Untuk membantu siswa menemukan konsep mencari luas bangun datar, guru menjelaskan sebuah media *puzzle* agar siswa tidak mengalami kesulitan. Media ini memiliki peran penting sebagai perantara untuk menyampaikan konsep kepada siswa. Hal ini juga disampaikan Nuanmeesri (2018:206) bahwa media memiliki peran penting dalam mempermudah proses pembelajaran.

Langlah selanjutnya yaitu penyajian solusi. Pada tahap ini guru meminta salah satu kelompok bangun persegi, persegi panjang dan segitiga maju untuk menyampaikan hasil diskusinya, untuk kemudian di catat oleh kelompok lain. Langkah selanjutnya yaitu refleksi. Pada tahap ini guru memberikan permasalahan mengenai materi yang telah diajarkan kepada beberapa siswa. Tidak lupa guru

memberikan *reward* siswa berupa tepuk tangan dan terimakasih. Hal ini ditujukan untuk mengapresiasi semangat belajar siswa dan memberikan motivasi pada siswa (Abbas, 2017:3). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil uji hipotesis dengan nilai yang cukup signifikan yaitu t_{hitung} = 9,3356 > t_{tabel} = 1,676. Serta nilai koefisien mean kelas eksperimen > mean kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran PBL berbantu media *puzzle* pada pelajaran matematika kelas IV SDN Purwosari 2 Kec. Kwadungan, Kab. Ngawi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat diketahui bahwa analisis uji hipotesis menggunakan uji t, hasil perhitungan pengujian H_1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Lerarning* berbantu media *puzzle* pada pelajaran matematika kelas IV SDN Purwosari 2, Kec. Kwadungan, Kab. Ngawi. Berdasarkan uji hipotesis dapat diketahui bahwa t_{hitung} (9,356) > 1,676, sehingga H_0 ditolak H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Lerarning* berbantu mendia *puzzle* pada pelajaran matematika kelas IV SDN Purwosari 2 Kec. Kwadungan, Kab. Ngawi. Peneliti berharap guru di Sekolah Dasar dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar dan juga dapat membantu memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Amir, M. F. (2015). *Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Prosding Seminar Nasional Pendidikan. FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. p. 34-42.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Ayuningtyas, Y. (2011). *Hubungan Media Puzzle dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Citeureup*.UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Baysal, Z. N. (2017). *The Problem Based Leearning Process: Reflections of Pre-Service Elementary School Teacherss*. Academic Journals. Vol. 12 No. 4 p. 177-188.

Birgili, B. (2015). Creative and Critical Thingking Skils in *Problem based learning* Environments. Journal of Gifted Education and Creativity. Vo. 2. No. 2. P. 71-80.

Budiyono. (2013). *Statistik Untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press

Ceker, E. Ozdamli, F. (2016). Features and Characteristics of *Problem based learning*. *Cypriot Journal of Educational Sciences*. Vol. 11. No. 4. P. 195-202.

Daryanto. M. R. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif.* Yogyakarta: Gava Media.

Falahudin, I. (2014) Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara.* Vol. 1 No. 4. P 104-117.

Gunawan, I. (2013). *Statistika untuk Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Hanafiah, N. & Cucu, S. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.

Hariyati, E. Mardiyana & Budi U. (2013). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Dan Problem based learning (PBL) pada Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Multiple Intelligences Siswa SMP Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Elektronok Matematika UNS*. Vol. 1. No. 7. Pp. 721-731.

Haryono, D. (2014). *Filsafat Matematika Suatu Tinjauan Epistimologi dan Filosofi*. Bandung: Alfabeta.

Huda, M. (2016*). Model Model Pengajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Isrok'atun & Amelia R. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.

Luh, Ni. dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. Sekolah Dasar di Desa Alasangker. *E-Journal Mimbar PGSD* Universitas Pendidikan Ganesha.

Mudlofir, A. & Evi F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik.* Jakarta: Raja grafindo Persada.

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. VIII. No. 2. P. 1-10.

Nisa, H. (2015). *Pengembangan Media Puzzle Pada Konsep Pemikiran Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Nuanmeesri, S. & Jamornmongkolpilai, S. (2018). T*he Development of the Virtual Learning Media of the Sacred Object Artwork*. The Turkish Online Journal of Educational Technology. Vol. 17. No. 1. P. 197-209.

Nugroho, A. W. (2014*). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Pembelajaran Ketrampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XII SMKN 1 Bantul*. UNY

Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Runtukahu, T. & Selpius, K. (2014*). Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar.* Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yokyakarta: Pustaka Belajar.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Susyanto, A. D. (2015). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen Pada Siswa Kelas V SDN Jembangan Poncowarno Kebumen*. Universitas PGRI Yokyakarta.

Utomo, T., Dwi W. & Slemet H. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem based learning) Terhadap Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Siswa Kelas VIII Semester Gasal SMPN 1 Sumbermalang Kabupaten Situbondo Tahun Ajaran 2012/2013). *Jurnal Edukasi Unej*. Pp. 5-9