

Peningkatan Kreativitas Dengan Metode PBL Berbantuan Youtube Materi Hidup Milik Allah Fase F SMA Sedes Sapientiae Semarang

Paulus Bambang Tri Suwasono
SMA Sedes Sapientiae Semarang

Alamat: Jl Mt Haryono 908 Semarang
Korespondensi Penulis: Bambang.sedes@gmail.com

Abstract. Paulus Bambang Tri Suwasono. *Increasing Creativity with PBL Method assisted by Youtube on the Material of Life Belonging to God in Phase E of Sma Sedes Sapientiae Semarang. The purpose of this study was to increase students' creativity in learning Catholic religion and ethics on the material of God's Life in Phase E of Sma Sedes Sapientiae Semarang in the 2023/2024 academic year through the application of the Problem Base learning model assisted by Youtube. This research was conducted at SMA Sedes Sapientiae Semarang. The research subject is class XI C phase F with 17 students who will be researched on the creative dimension of the Pancasila student profile through the Problem Base learning method. This type of research is a class action research (PTK). This research procedure consists of two cycles. The data collection tools used are teaching modules, observation sheets of the creative dimensions of the Pancasila student profile. The results showed that: the final average of the creative dimensions of students who took part in learning with the Problem Based Learning model in cycle I was 62.5; in cycle II the final average was 80.2 with an increase in the average score of 17.7. The results of this study indicate that learning using the Problem Based Learning model assisted by youutube is able to improve the creative dimension of the profile of better Pancasila students. Thus, the Problem Based Learning learning model assisted by YouTube has an effect on the creative thinking dimensions of phase F students of class XI SMA Sedes sapientiae Semarang. The success of learning using the Problem Base Learning method assisted by YouTube can be used as an alternative learning to improve the creative dimensions of the Pancasila student profile.*

Keywords: *creative dimension; problem base learning; Sedes sapientiae Semarang.*

Abstrak. Paulus Bambang Tri Suwasono. *Peningkatan Kreativitas Dengan Metode PBL Berbantuan Youtube Materi Hidup Milik Allah Fase E Sma Sedes Sapientiae Semarang. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk meningkatkan kreativitas siswa pembelajaran agama katolik dan budi pekerti pada materi Hidup milik Allah di Fase E Sma Sedes Sapientiae Semarang tahun pelajaran 2023/2024 melalui penerapan model pembelajaran Problem Base learning berbantuan Youtube. Penelitian ini dilakukan di SMA Sedes sapientiae Semarang. Subyek penelitian adalah kelas XI C fase F dengan jumlah siswa 17 orang yang akan diteliti dimensi kreatif profil pelajar pancasila melalui metode pembelajaran *Problem Base learning*. Jenis penelitan ini adalah penelitin tindakan kelas (PTK). Prosedur penelitian ini terdiri dari dua siklus. Alat pengumpul data yang digunakan adalah modul ajar, lembar observasi dimensi kreatif profil pelajar pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: rata-rata akhir dimensi kreatif peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* pada siklus I sebesar 62,5; pada siklus II rata-rata akhir 80,2 dengan kenaikan nilai rata-rata 17,7. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan youutube mampu meningkatkan dimensi kreatif profil pelajar pancasila yang lebih baik. Dengan demikian, model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan youtube berpengaruh terhadap dimensi berpikir kreatif peserta didik fase F kelas XI SMA Sedes sapientiae Semarang. Keberhasilan pembelajaran menggunakan metode *Problem Base Learning* berbantuan youtube ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan dimensi kreatif profil pelajar pancasila.*

Kata kunci: dimensi kreatif; problem base learning; Sedes sapientiae semarang

LATAR BELAKANG

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan memiliki perbedaan dari sebelumnya. Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata yang belum pernah ada, dalam bentuk

baru maupun kombinasi dengan hal-hal tersedia (Saifuddin: 2016). Kreativitas merupakan sesuatu yang berkaitan dengan hasil yang diberikan, atau hasil yang dapat dijadikan objek studi, dan terkadang kita juga dapat menikmatinya. Hasil ini dapat berupa seni, musik, atau penemuan-penemuan ilmiah lainnya. Indikator pencapaian untuk meningkatkan kreativitas adalah dengan memperhatikan aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, penguraian, perumusan kembali, sehingga peserta didik terangsang untuk memiliki rasa ingin tahu serta mampu untuk mengembangkan pengetahuan baru untuk mengetahui seberapa besar daya kreatif yang dimiliki peserta didik.

Menurut Winarno Surahmad (Abdul Rahmat, 2014: 91) kurikulum yang dikembangkan pada saat ini di sekolah menuntut untuk merubah pendekatan pembelajaran yang semula berpusat pada pendidik menjadi pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Hal ini mengarah pada tuntutan dunia pendidikan, peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan No. 20 Tahun 2003 yaitu pendidikan karakter bangsa secara operasional yang dirumuskan dalam 18 nilai karakter yang salah satunya adalah kreatif, dalam Permendikbudristek No. 56/M/2022 juga di tekankan tentang penguatan profil pelajar pancasila dengan 6 dimensi salah satunya adalah dimensi kreatif. Maka untuk meningkatkan kecakapan tersebut pendidik harus mampu mengembangkan rencana pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif supaya peserta didik mampu untuk kreatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 14 oktober 2023 di kelas XI C SMA Sedes sapientiae Semarang yang merupakan salah satu sekolah berada di jalan MT haryono 908 semarang menunjukkan bahwa peran guru dalam proses pembelajaran sudah baik dalam cara mengajar dan menyampaikan materi juga sudah baik. Pelaksanaan mengajar dan sistem penugasan yang diberikan sudah sesuai dengan modul ajar yang dibuat oleh guru. Namun kegiatan pembelajaran di SMA Sedes sapientiae Semarang ternyata masih ada kekurangan yaitu guru masih sering menggunakan metode ceramah. Hal ini terbukti ketika peneliti melihat kondisi nyata di kelas. Metode ceramah tidak terlalu buruk, namun jika dalam pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah, maka akan berdampak kepada siswa salah satunya adalah siswa cenderung bosan dan gaduh dengan teman karena guru kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan kemampuan kreativitas yang mereka miliki, selain itu karena guru belum menciptakan media pembelajaran yang baru, menarik, dan menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Beberapa guru sudah menggunakan media PPT dan video tetapi masih

dominan ceramah didalamnya sehingga siswa lebih mendengarkan dari pada mengasah kreativitas (Budi: wawancara 2023). Demikian juga pendapat Aurelia Amanda dalam wawancara mengatakan bahwa sebagian guru memang menggunakan metode ceramah dan itu membuat bosan serta tidak kreatif.

Berdasarkan masalah yang ditemukan dan penerapan akan solusi, maka perlu adanya penelitian tindakan kelas tentang penerapan model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi Hidup milik Allah sub materi arti dan makna hidup milik Allah dan tindakan yang melawan hidup milik Allah. Peneliti berupaya menggunakan media youtube untuk mengajak peserta didik melihat permasalahan yang ada. Media youtube adalah media yang familiar bagi peserta didik sehingga menurut peneliti media ini akan menyenangkan karena menggunakan hal-hal yang setiap hari dilakukan oleh peserta didik. Media Youtube dalam pembelajaran ini bisa dimanfaatkan untuk mempermudah peserta didik menggali permasalahan yang ada. Sehingga siswa mendapatkan penjelasan materi yang akan memicu kreatifitas peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik

KAJIAN TEORITIS

Berpikir kreatif pada hakikatnya adalah berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada (Daryanto, 2009). Menurut Sitompul berpikir kreatif merupakan pemunculan gagasan- gagasan baru, alternatif baru, solusi baru, dan penemuan baru (2003). Sedangkan menurut Arnyana, berpikir kreatif adalah penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan gagasan atau ide atau hasil yang asli (orisinil), estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan, konsep, yang penekanannya ada pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk menjelaskan sesuai pandangan asli pemikir (2006).

Ada tiga indikator dalam berpikir kreatif yaitu menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat, mengembangkan gagasan dan menambah rasa ingin tahu, dan mencetuskan gagasan unik dalam sebuah karya (Munandar :1992).

Kreatif menurut profil pelajar pancasila yang dinyatakan di dalam Keputusan kepala badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan nomor 009/H/KR/2022 juga dijelaskan beberapa elemen terkait dimensi kreatif. Setidaknya ada tiga elemen yang terkait dimensi kreatif yaitu: (a) Menghasilkan gagasan yang orisinal maksudnya adalah pelajar yang kreatif menghasilkan

gagasan atau ide yang orisinal. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut sepanjang hidupnya. Pelajar yang kreatif memiliki kemampuan berpikir kreatif, dengan mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal, melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda, menghubungkan gagasan-gagasan yang ada, mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan, dan memunculkan berbagai alternatif penyelesaian; (b) Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal maksudnya adalah pelajar yang kreatif menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal berupa representasi kompleks, gambar, desain, penampilan, luaran digital, realitas virtual, dan lain sebagainya. Ia menghasilkan karya dan melakukan tindakan didorong oleh minat dan kesukaannya pada suatu hal, emosi yang ia rasakan, sampai dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, pelajar yang kreatif cenderung berani mengambil risiko dalam menghasilkan karya dan tindakan; (c) Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan maksudnya adalah pelajar yang kreatif memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan yang ia hadapi. Ia mampu menentukan pilihan ketika dihadapkan pada beberapa alternatif kemungkinan untuk memecahkan permasalahan. Ia juga mampu mengidentifikasi, membandingkan gagasan-gagasan kreatifnya, serta mencari solusi alternatif saat pendekatan yang diambilnya tidak berhasil. Pada akhirnya, pelajar kreatif mampu bereksperimen dengan berbagai pilihan secara kreatif Ketika menghadapi perubahan situasi dan kondisi.

Untuk mencapai pelajar yang kreatif perlu metode pembelajaran yang tepat diantaranya adalah PBL. Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang berlandaskan pada teori konstruktivisme pembelajaran. Proses berpikir dalam pembelajaran PBL diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapkan pada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagai suatu pembelajaran yang berdasar pada pengalaman siswa, PBL mengorganisasikan siswa agar terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Model PBL memiliki ciri-ciri: (1) mengajukan pertanyaan atau masalah yang terkait masalah kehidupan nyata, (2) melibatkan berbagai disiplin ilmu, (3) melakukan penyelidikan autentik, (4) menghasilkan produk atau karya serta mengkomunikasikannya atau memamerkannya, dan (5) kerjasama dalam melakukan penyelidikan. Tujuan dari PBL adalah di samping siswa menguasai materi pelajaran yang dipelajari, yang dalam hal ini adalah pendidikan agama, juga melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Tahapan dalam PBL adalah Tahap pertama dalam PBL yaitu mengorientasikan siswa pada masalah; Tahap kedua, mengorganisasi siswa untuk belajar dan tahap ketiga, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok; Pada tahap keempat yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya, siswa kemudian merencanakan dan menyiapkan laporan dan menyajikannya kepada teman-teman yang lain; Tahap kelima Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan metode PBL adalah Youtube. Youtube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web. Youtube merupakan sebuah platform untuk memublikasikan video, platform ini dapat diakses oleh semua orang di negara manapun. Youtube sangat digemari oleh masyarakat Indonesia, dengan menduduki most active social media. Youtube telah memudahkan miliyaran orang dalam menemukan, menonton, dan membagikan berbagai macam video.

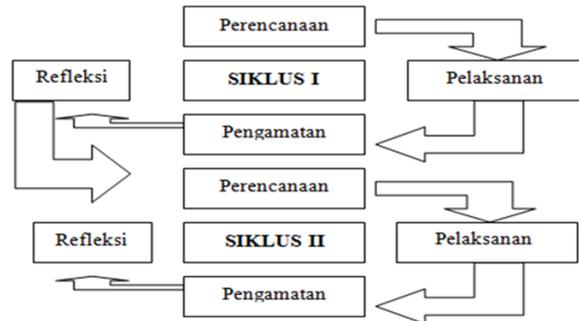
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wardhani dan Wihardit (2008 : 1.4) penelitian tindakan kelas adalah “penelitian dalam bidang sosial yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat di dalamnya, serta bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek”. Jenis Penelitian Tindakan Kelas yang peneliti gunakan adalah PTK Partisipan, yaitu penelitian yang melibatkan peneliti secara langsung dari awal hingga akhir proses penelitian. Adapun yang menjadi subyek penelitian ini adalah jumlah siswa fase F kelas XI SMA Sedes Sapientiae Semarang dengan jumlah siswa 17 tahun ajaran 2023/2024.

Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui observasi. Observasi dilaksanakan ketika proses pembelajaran PAK PB yang berlangsung di kelas XI C-10 SMA Sedes Sapientiae Semarang. Observasi dilakukan terhadap siswa beserta proses pembelajaran yang menyertainya.

Dalam suatu penelitian perlu adanya prosedur untuk memudahkan peneliti pada saat melakukan penelitian yang terdiri dari langkah – langkah yaitu : “perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Kemudian dilanjutkan kembali perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dan kembali dilakukan langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi”.

Tindakan perbaikan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Tindakan perbaikan pada siklus 1 dan siklus 2 dua hampir sama yaitu dengan langkah sebagai berikut



Tahapan Siklus 1 (a) Tahap Perencanaan pada tahap ini terdiri dari (1) pengamatan awal mengidentifikasi masalah yang dihadapi peserta didik yaitu hasil ulangan materi “Budaya kasih” Identifikasi masalah yang dihadapi guru yaitu mengenai metode pembelajaran yang biasa dilakukan, pembelajaran dengan sistem ceramah, kreatifitas dan hasil belajar. (2) Membuat Skenario Pembelajaran yaitu guru mengajak peserta didik untuk melihat video dari youtube. Kemudian guru mengajak peserta didik mendalami video dan mencari permasalahan dalam video youtube kemudian mencari solusi atas permasalahan tersebut sehingga peserta didik mampu menggali informasi dan menumbuhkan kreatifitas. Penelitian ini dilakukan secara tatap muka, kemudian penyusunan perangkat pembelajaran yaitu modul ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik. (3) Menyusun format lembar pengamatan sebagai data aspek afektif (b) tahap pelaksanaan Antara lain: (1) Pendahuluan (tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik); (2) Kegiatan Inti; (penayangan video dengan materi arti dan makna hidup milik Allah langkah PBL 1 Orientasi siswa untuk masalah, tahap PBL 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, tahap PBL 3 Investigasi mandiri dan kelompok tahap PBL 4 Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya dan memamerkan tahap PBL 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses); (3) Kegiatan Penutup (peneguhan, kesimpulan, refleksi dan motivasi). (c) tahap pengamatan Peneliti melakukan pengamatan terhadap variable hasil belajar peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan tingkah laku peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan lembar pengamatan berdasarkan indicator-indikator. Pada akhir pertemuan diakhiri dengan pemberian tes ulangan untuk mengukur target prestasi belajar pada siklus I (d) tahap refleksi Berdasarkan hasil obeservasi, guru menganalisis hasil pengamatan dan hasil tes siklus I. Guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan

untuk meningkatkan hasil prestasi peserta didik. Baik dalam hal kekurangan maupun kelemahan yang terjadi pada siklus I menjadi suatu acuan untuk merancang siklus II.

Tahapan Siklus 2 (a) Tahap Perencanaan pada tahap ini terdiri dari (1) pengamatan awal mengidentifikasi masalah yang dihadapi peserta didik yaitu hasil pengamatan materi arti dan makna hidup milik Allah siklus I Identifikasi masalah yang dihadapi guru yaitu mengenai metode pembelajaran yang biasa dilakukan, media pembelajaran, kreatifitas. (2) Membuat Skenario Pembelajaran yaitu guru mengajak peserta didik untuk melihat video dari youtube. Kemudian guru mengajak peserta didik mendalami video dan mencari permasalahan dalam video youtube kemudian mencari solusi atas permasalahan tersebut sehingga peserta didik mampu menggali informasi dan menumbuhkan kreatifitas. Penelitian ini dilakukan secara tatap muka, kemudian penyusunan perangkat pembelajaran yaitu modul ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik. (3) Menyusun format lembar pengamatan sebagai data aspek afektif (b) tahap pelaksanaan Antara lain: (1) Pendahuluan (tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik); (2) Kegiatan Inti; (penayangan video dengan materi arti dan makna hidup milik Allah langkah PBL 1 Orientasi siswa untuk masalah, tahap PBL 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, tahap PBL 3 Investigasi mandiri dan kelompok tahap PBL 4 Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya dan memamerkan tahap PBL 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses); (3) Kegiatan Penutup (peneguhan, kesimpulan, refleksi dan motivasi). (c) peneliti melakukan pengamatan terhadap variable hasil belajar peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan tingkah laku peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan lembar pengamatan berdasarkan indikator-indikator. Pada pertemuan ke dua diakhiri dengan pemberian tes ulangan untuk mengukur target prestasi belajar pada siklus II. (d) Berdasarkan hasil observasi guru menganalisis hasil pengamatan siklus II. Guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik.

Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik fase F kelas XI SMA Sedes Sapientiae Semarang yang telah mengikuti pelajaran agama Katolik. Data pada penelitian penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dikumpulkan melalui observasi. Observasi dilaksanakan ketika proses pembelajaran PAK PB pada topik Hidup milik Allah berlangsung di kelas XI C-10 SMA Sedes Sapientiae Semarang. Observasi dilakukan terhadap siswa beserta proses pembelajaran yang menyertainya. Kegiatan observasi dilakukan untuk melihat kreatifitas peserta didik di kelas yang diawasi oleh observer. Objek pengamatan

mencakup seluruh proses kegiatan belajar mengajar di kelas meliputi kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif data hasil aspek afektif peserta didik. Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui nilai afektif peserta didik pada siklus I dan siklus II. Aspek afektif peserta didik diperoleh dari dimensi; kreatif. Elemen: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal dan memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan. Rumus yang dipakai pada perhitungan nilai aspek afektif yaitu: Nilai afektif siswa= (Jumlah skor / Total skor)×100%

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus 1

Peneliti melakukan pengamatan terhadap elemen Kreatifitas profil pelajar pancasila peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan tingkah laku peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar dengan metode Problem Base Learning berbantuan Youtube pada tanggal 26 okktober 2023 di kelas XI C dengan menggunakan lembar pengamatan berdasarkan indicator-indikator. Hasil dari pengamatan pada siklus 1 adalah sebagai berikut

Tabel 4.1 hasil pengamatan kreatifitas peserta didik siklus 1

Nama peserta didik	indikator									jumlah	skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Alvan Edgina Haryono	3	4	4	3	3	1	2	3	3	26	72
Andin Yulaiekah	3	3	1	2	3	1	4	3	1	21	58
Aurellia Callista Putri Prasetya	3	2	1	1	2	1	4	3	3	20	56
Calista Florentina Pranata	4	2	4	2	1	1	2	2	3	21	58
Caroline Ingrid Cahayani	2	4	4	2	1	3	2	2	2	22	61
Christopher Timothy Manabung M	1	2	4	2	4	4	1	2	2	22	61
Danielo Silvan	4	3	1	1	4	1	3	1	2	20	56
Farrell Aditya Nugraha	3	3	4	1	2	4	3	1	2	23	64
Joanne Kathleen Siauw	2	3	1	3	2	3	1	4	2	21	58
Kevin Onisto Rompis	3	2	3	2	2	1	3	2	4	22	61
Margaretha Desintha Komalasari H	1	2	1	2	4	2	4	3	3	22	61
Maria chricencia Resanti	4	2	1	1	3	2	2	1	4	20	56
Marsha Aellen Vania	2	2	4	4	1	4	4	3	4	28	78
Matthew Patra Sutedjo	2	1	1	4	2	4	2	4	1	21	58
Micheline Ediyanti	2	4	3	2	3	2	2	4	4	26	72
Philbert Melvin Leonardi	2	1	1	3	1	3	2	2	3	18	50
Anak Agung Istri Agung calyana Dewi	1	3	2	4	3	1	3	1	4	22	61

Grafik 4.1 hasil pengamatan kreatifitas peserta didik siklus 1**Tabel 4.2 hasil pengamatan sesuai indikator**

NO	sikap	indikator	Butir Instrumen	Nilai
1	Mengeksplorasi pikiran	Mengeksplorasi pikiran dengan mampu menemukan makna kehidupan dari alkitab	Menuliskan dan mencari sumber literatur dari alkitab	62
2		Mengeksplorasi pikiran dengan mampu menemukan makna kehidupan ajaran Gereja	Menuliskan sumber literatur dari ajaran Gereja	63
3		Mengeksplorasi pikiran dengan mampu menemukan makna kehidupan santo/santa atau tokoh tertentu	Menuliskan sumber literatur dari santo/santa atau tokoh tertentu	59
4	Mengekpresikan pikiran dalam bentuk karya	Mengekpresikan pikiran dalam bentuk menulis semua hasil diskusi	Menulis hasil diskusi di buku catatan	57
5		Mengekpresikan pikiran dalam bentuk terlibat membuat karya digital untuk hasil diskusi	Ikut terlibat membuat karya digital untuk menampilkan hasil diskusi	60
6	Mengekpresikan pikiran dalam bentuk tindakan	Mengekpresikan pikiran dalam bentuk menyampaikn hasil diskusi di depan kelas	Ikut terlibat menyampaikn hasil diskusi di depan kelas	56
7	Mengevaluasi dan mempertimbangkan dampak bagi diri sendiri dan lingkungan	Mengevaluasi dan mempertimbangkan dampak	Menuliskan refleksi makna hidup bagi diri atau kelompok	65
8	Mengamati dari berbagai perspektif	Mengamati dari berbagai perspektif	Terlibat dalam diskusi makna hidup dengan teman kelompok	60
9	Bereksperimen dengan berbagai pilihan	Bereksperimen dengan berbagai pilihan	Terlibat dalam mengambil keputusan di dalam kelompok	69

Pada tabel 4.1 di tampilkan menunjukkan bahwa dari 17 siswa yang diamati jumlah siswa yang mendapatkan skor 4 masih di bawah 5 orang. Artinya pada pengamatan siklus 1 ini sebagian siswa belum maksimal keratifitasnya dan tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa nilai yang dihasilkan pada pengamatan Kreatifitas peserta didik berada pada nilai 56-69. Pada indikator 3,4 , 6 dan 8 peserta didik masih berada pada tingkat baru berkembang dan pada indikator 1, 2, 5,7 dan 9 peserta didik masih berada pada tingkat

layak. Melihat hasil tersebut maka dapat dikatakan peserta didik belum memiliki kreatifitas yang maksimal karena tidak ada satu indikator pun yang berada pada tingkat mahir. Dengan demikian peserta didik perlu dikembangkan lagi dan di gali lebih dalam alasan mengapa nilai mereka belum maksimal.

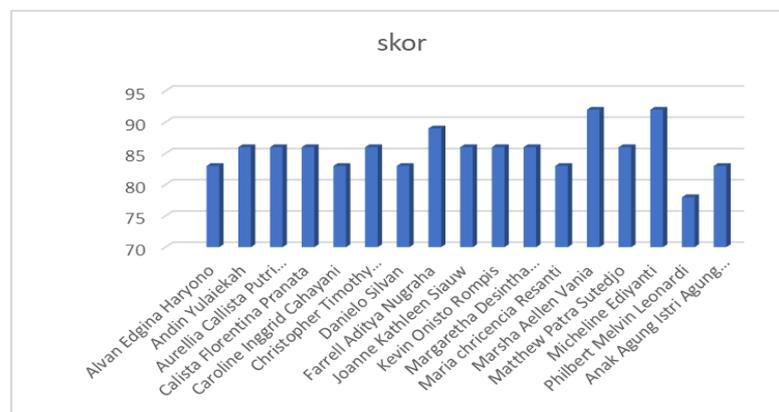
2. Siklus 2

Peneliti melakukan pengamatan terhadap variable Kreatifitas peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan tingkah laku peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar pada tanggal 3 November 2023 di kelas XI C dengan menggunakan lembar pengamatan berdasarkan indicator-indikator. Hasil dari pengamatan pada siklus 2 adalah sebagai berikut

Tabel 4.3 hasil pengamatan kreatifitas peserta didik siklus 2

NO	Nama	Indikator									jumlah	Hasil akhir skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	Alvan Edgina Haryono	3	4	4	3	3	3	3	3	4	30	83
2	Andin Yulaiekah	4	3	4	4	3	3	4	3	3	31	86
3	Aurellia Callista Putri Prasetya	4	3	3	3	3	4	4	4	3	31	86
4	Calista Florentina Pranata	4	3	4	4	3	3	3	3	4	31	86
5	Caroline Ingrid Cahayani	3	4	4	3	3	4	3	3	3	30	83
6	Christopher Timothy Manabung M	3	3	4	3	4	4	4	3	3	31	86
7	Danielo Silvan	4	3	3	3	4	3	3	3	4	30	83
8	Farrell Aditya Nugraha	4	4	4	3	4	4	3	3	3	32	89
9	Joanne Kathleen Siauw	3	4	3	4	3	4	3	4	3	31	86
10	Kevin Onisto Rompis	4	3	4	3	3	3	4	3	4	31	86
11	Margaretha Desintha Komalasari H	3	3	4	3	4	3	4	3	4	31	86
12	Maria chricencia Resanti	4	3	3	3	4	3	3	3	4	30	83
13	Marsha Aellen Vania	4	3	4	4	3	4	4	3	4	33	92
14	Matthew Patra Sutedjo	3	3	3	4	4	4	3	4	3	31	86
15	Micheline Ediyanti	4	4	4	3	3	3	4	4	4	33	92
16	Philbert Melvin Leonardi	3	3	3	3	3	4	3	3	3	28	78
17	Anak Agung Istri Agung calyana Dewi	4	3	3	3	3	3	4	4	3	30	83

Diagram 4.2 hasil pengamatan kreatifitas peserta didik siklus 2



Tabel 4.4 hasil pengamatan sesuai indikator

NO	sikap	indikator	Butir Instrumen	Nilai
1	Mengekplorasi pikiran	Mengekplorasi pikiran dengan mampu menemukan makna kehidupan dari alkitab	Menuliskan dan mencari sumber literatur dari alkitab	90
2		Mengekplorasi pikiran dengan mampu menemukan makna kehidupan ajaran Gereja	Menuliskan sumber literatur dari ajaran Gereja	82
3		Mengekplorasi pikiran dengan mampu menemukan makna kehidupan santo/santa atau tokoh tertentu	Menuliskan sumber literatur dari santo/santa atau tokoh tertentu	90
4	Mengekpresikan pikiran dalam bentuk karya	Mengekpresikan pikiran dalam bentuk menulis semua hasil diskusi	Menulis hasil diskusi di buku catatan	82
5		Mengekpresikan pikiran dalam bentuk terlibat membuat karya digital untuk hasil diskusi	Ikut terlibat membuat karya digital untuk menampilkan hasil diskusi	84
6	Mengekpresikan pikiran dalam bentuk tindakan	Mengekpresikan pikiran dalam bentuk menyampaikn hasil diskusi di depan kelas	Ikut terlibat menyampaikn hasil diskusi di depan kelas	87
7	Mengevaluasi dan mempertimbangkan dampak bagi diri sendiri dan lingkungan	Mengevaluasi dan mempertimbangkan dampak	Menuliskan refleksi makna hidup bagi diri atau kelompok	87
8	Mengamati dari berbagai perspektif	Mengamati dari berbagai perspektif	Terlibat dalam diskusi makna hidup dengan teman kelompok	82
9	Bereksperimen dengan berbagai pilihan	Bereksperimen dengan berbagai pilihan	Terlibat dalam mengambil keputusan di dalam kelompok	87

Berdasarkan hasil pengamatan pada tabel 4.3 terdapat banyak kenaikan nilai kreatifitas pada anak pada beberapa indikator. Pada tabel 4.4 hasil pengamatan berdasarkan indikator juga menunjukkan hal yang sama yaitu kenaikan nilai kreatifitas. Pada siklus 1 rata-rata nilai kreatifitas anak adalah 62,5 sedangkan pada siklus 2 nilai rata-rata kreatifitas anak naik menjadi 80,2.

B. pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data dari siklus I sampai pada siklus II dapat dikatakan bahwa berpikir kreatif dapat ditingkatkan dengan pendekatan Problem Based Learning berbantuan Youtube. Pendekatan ini membuat siswa lebih peka terhadap masalah yang ada. hal ini mempunyai dampak yang signifikan terhadap kemampuan berpikir siswa. Problem Based Learning berbantuan Youtube membimbing siswa untuk mandiri dan kreatif. Siswa tidak lagi selalu memberikan jawaban dari guru, tetapi siswa merespons sesuai dengan informasi dan pengalaman yang diterimanya

Diagram 4.3 perbandingan hasil siklus

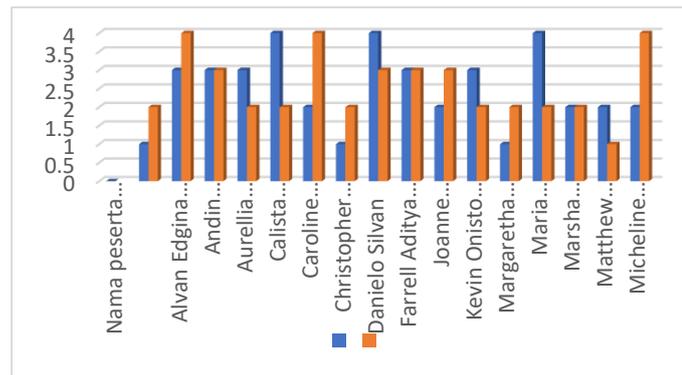
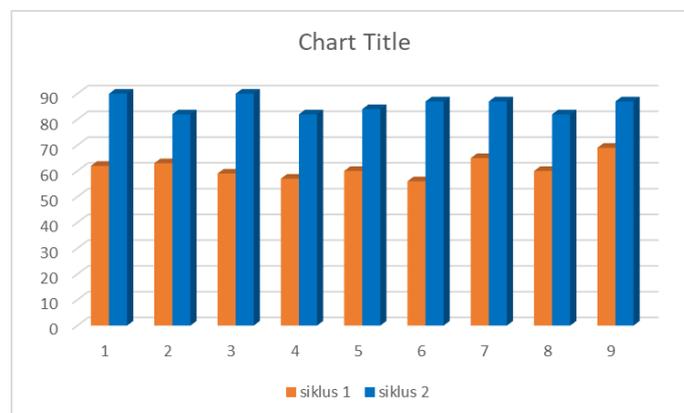


Diagram 4.4 perbandingan pengamatan berdasarkan indikator



Terjadi peningkatan skor pada pengamatan elemen kreatif pada indikator 9 indikator dari siklus I ke siklus II. Dari data tersebut tampak peningkatan nilai pada lembar pengamatan tahapan siklus I ke siklus II. Dalam pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan Youtube sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti kelas XI C menjadi lebih kreatif

Pada indikator 1 Terjadi peningkatan skor pada siklus I yaitu 66 serta siklus II yaitu 90. Dari data tersebut tampak peningkatan nilai pada lembar pengamatan tahapan siklus I ke siklus II yaitu 24 point. Pada indikator 2 Terjadi peningkatan skor pada siklus I yaitu 65 serta siklus II yaitu 82. Dari data tersebut tampak peningkatan nilai pada lembar pengamatan tahapan siklus I ke siklus II yaitu 17 point. Pada indikator 3 Terjadi peningkatan skor pada siklus I yaitu 59 serta siklus II yaitu 90. Dari data tersebut tampak peningkatan nilai pada lembar pengamatan tahapan siklus I ke siklus II yaitu 31 point. Pada indikator 4 Terjadi peningkatan skor pada siklus I yaitu 56 serta siklus II yaitu 82. Dari data tersebut tampak peningkatan nilai pada lembar pengamatan tahapan siklus I ke siklus II yaitu 26 point. Pada indikator 5 Terjadi peningkatan skor pada siklus I yaitu 62 serta siklus II yaitu 84. Dari data tersebut tampak

peningkatan nilai pada lembar pengamatan tahapan siklus I ke siklus II yaitu 22 point. Pada indikator 6 Terjadi peningkatan skor pada siklus I yaitu 56 serta siklus II yaitu 87. Dari data tersebut tampak peningkatan nilai pada lembar pengamatan tahapan siklus I ke siklus II yaitu 31 point. Pada indikator 7 Terjadi peningkatan skor pada siklus I yaitu 66 serta siklus II yaitu 87. Dari data tersebut tampak peningkatan nilai pada lembar pengamatan tahapan siklus I ke siklus II yaitu 11 point. Pada indikator 8 Terjadi peningkatan skor perspektif pada siklus I yaitu 60 serta siklus II yaitu 82. Dari data tersebut tampak peningkatan nilai pada lembar pengamatan tahapan siklus I ke siklus II yaitu 22 point. Pada indikator 9 Terjadi peningkatan skor pada indikator bereksperimen dengan berbagai pilihan pada siklus I yaitu 66 serta siklus II yaitu 87. Dari data tersebut tampak peningkatan nilai pada lembar pengamatan tahapan siklus I ke siklus II yaitu 21 point

KESIMPULAN

Problem Based Learning berbantuan Youtube dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, karena menuntut peserta didik untuk mampu menemukan solusi untuk permasalahan yang dihadapinya sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir kreatifnya. Pada siklus I, peneliti telah melakukan perencanaan terlebih dahulu yang dilanjutkan dengan pelaksanaan, kemudian tahapan pengamatan dan tahap refleksi. Dari hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I, telah didapatkan hasil pengamatan dimensi kreatif peserta didik yaitu 62,5 point maka, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I masih belum tercapai tujuan penelitian, dikarenakan masih dibawah harapan peneliti. Maka dari itu peneliti menganalisis kekurangan-kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran dan hal-hal yang menyebabkan masih banyaknya peserta didik yang belum maksimal berdasarkan catatan lapangan dan pengamatan. Sehingga peneliti lebih mempersiapkan perencanaan yang akan dilakukan pada siklus II.

Siklus II dilaksanakan dengan beberapa tahapan, sama seperti pada siklus I, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setelah semua tahapan dilakukan, peneliti telah menganalisa hasil penelitian melalui catatan lapangan dan dimensi kreatif siswa. Hasil refleksi menyatakan bahwa siswa yang mencapai 80,2 point. data tersebut memperlihatkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 17,7 point. Berdasarkan deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan Problem Based Learning berbantuan Youtube dalam pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti dengan

menerapkan profil pelajar pancasila elemen kreatif SMA Sedes Sapientiae Semarang yang dibuktikan melalui meningkatnya dimensi kreatif siswa pada hasil pengamatan di setiap siklus.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan dimensi kreatif profil pelajar pancasila pada Siswa kelas XI SMA Sedes Sapientiae Semarang, bagi guru Model pembelajaran *Problem Base Learning* dapat mendorong peserta didik aktif dan lebih kreatif. Maka pendidik sebaiknya menetapkan masalah yang menarik bagi peserta didik, agar peserta didik dapat berperan aktif dan merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Serta lebih banyak menggunakan metode pembelajaran ini agar pembelajaran semakin berkualitas. Bagi Peserta Didik diharapkan dapat berperan aktif untuk menumbuhkan kreatifitas, sehingga pembelajaran semakin berwarna dan menyenangkan. Bagi Kepala Sekolah agar dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menerapkan model pembelajaran *Problem base learning* berbantuan youtube berupa fasilitas sekolah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal.

DAFTAR REFERENSI

- Deny Setiawan,S.Kom. *Rahasia Mendapat Dollar dari Youtube*. Jakarta:Elex Media Komputindo.2016
- Saifuddin, M.Ag. *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis Dan Praktis* .Yogyakarta: Deepublish, 2016
- Munandar, S C U. *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004
- Abdul Rahmad. *Pengantar Pendidikan Teori, Konsep Dan Aplikasi*. Gorontalo : Ideas Publishing., 2014
- Depdiknas . *Undang-undang RI No.20 tahun 2003*.tentang sistem pendidikan nasional, 2003
- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran
- Budi, Agustinus., wawancara tanggal 16 Oktober 2023 metode mengajar guru, ,2023
- Amanda, Aurelia. wawancara tanggal 16 Oktober 2023 pengaruh metode mengajar ceramah, 2023

- Imaduddin, M.C. & Utomo, U.H.N. 2012. *Efektivitas Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika pada Siswa Kelas VIII*. Humanitas, (Online). Vol. 1, No. 9, (<http://journal.uad.ac.id>, diakses 16 Oktober 2023)
- Purnamaningrum, A., S. Dwiastuti, R.M. Probosari, & Noviawati. 2012. “*Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X-10 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*”. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 4 (3): 39-5.
- Liliasari. *Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Konseptual Tingkat Tinggi Calon Guru IPA*. Prosiding Seminar Nasional 23 Pebruari 2000. Malang: Dirjen Dikti Depdiknas – JICA-IMSTEP. 2000
- Liliawati, Winny dan Puspita, Erna. *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Fisika 2010. Bandung, 2010
- Daryanto. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Buku yang cerdas dan mencerdaskan. 2009
- Sitompul, R. *Memacu potensi kreatif melalui pembelajaran*. *Pelangi Pendidikan*, 10 (3): 93-97, 2003
- Arnyana, I.B.P. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran Biologi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Negeri Singaraja*. XXXIX (3), 496-515, 2006
- Munandar, U.). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1992
- Ambarjaya, Beni. *Model-model Pembelajaran Kreatif*. Tinta Emas: Bandung, 2008
- Guilford, J.P.. *Way Beyond the IQ*, Buffalo. Creative Learning Press, 1977
- Hawadi, R.A. *Kreativitas*. Jakarta: Grasindo, 2001
- SK Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No.009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Arends, R.I. *Learning to Teach (Sixth Edition)*. New York: McGraw Hill Co. Inc, 2004.
- Ibrahim, M. & Nur, M. (2005). *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Unesa-University Press.

Awang, H. & Ishak, R. (2008). *Creative Thinking Skill Approach Trough Problem Based Learning: Pedagogy and Practice in the Engineering Classroom*. International Journal of Human and Social Science, 3(1), 18-23