

## Meningkatkan Kreativitas Belajar PAKBP dengan Model PBL pada Materi Manusia Diciptakan Secitra dengan Allah Fase C Kelas 5 SDN Begalon 1 Surakarta

Ade Mardiana<sup>1\*</sup>, Wuriningsih FR<sup>2</sup>, Budi Hartana<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SDN Begalon 1 Kota Surakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Dosen Sekolah Tinggi Pastoral Kateketik (STPKat) St Fransiskus Asisi Semarang, Indonesia

<sup>3</sup>Guru Pamong SMAN 1 Semarang, Indonesia

Korespondensi penulis: [nichosmada68@gmail.com](mailto:nichosmada68@gmail.com)\*

**Abstract.** Creativity is one of the dimensions in the Pancasila Student Profile. Creative students can produce original ideas, create original work and actions, and have flexibility in thinking to find alternative solutions to problems. This research is of the type Classroom Action Research. To increase students' learning creativity with the Problem-Based Learning model on human material created as an image of God in Catholic Religious Education and Character Education subjects. The subjects of this research were students at SDN Begalon 1 Surakarta City for the 2024/2025 Academic Year Phase C Class V. Data collection techniques are carried out using observation, initial tests, formative tests, and documentation. The results of this research are: 1) The application of the stages in PBL has an impact on students' ability to solve a problem creatively; 2) The average P3 Qualitative Score is from 72 to 86, in the proficient category; 3) The average cognitive score in cycle I was 80 to 88 in cycle II, in the advanced category.

**Keywords:** Creativity; Problem-Based Learning; Score Improvement

**Abstrak.** Kreatif adalah salah satu dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila. Pelajar yang kreatif mampu menghasilkan gagasan yang orisinal, menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal serta memiliki keluwesan dalam berpikir untuk mencari alternatif solusi permasalahan. Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas. Dengan tujuan meningkatkan kreativitas belajar peserta didik dengan model Problem-Based Learning pada materi manusia diciptakan sebagai citra Allah mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti. Subyek penelitian ini peserta didik SDN Begalon 1 Kota Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025 Fase C Kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes formatif dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian ini adalah (1) Penerapan tahapan-tahapan dalam PBL memberi dampak pada kemampuan peserta didik secara kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan; (2) Rata-rata skor nilai kualitatif P3 dari 72 menjadi 86, dengan kategori cakap; (3) Rata-rata nilai skor kognitif siklus I 80 menjadi 88 pada siklus II, dengan kategori mahir.

**Kata kunci:** Kreativitas; Problem-Based Learning; Peningkatan Skor

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak setiap warga negara Indonesia. Yang menjadi dasar atas hak tersebut adalah UUD RI 1945 Pasal 31 dikatakan bahwa setiap warga negara Indonesia wajib menempuh pendidikan selama 12 tahun. Terkait masalah pembiayaan ditanggung oleh negara sesuai tercantum dalam PP RI NO. 47 tahun 2008. Maka dari itu sistem pengelolaan dan penataan harus ditata sedemikian rupa agar dapat berjalan dengan baik.

Sistem pendidikan diatur dalam kurikulum. Kurikulum yang baik adalah bisa menyentuh dan dirasakan manfaatnya oleh setiap peserta didik dan mengikuti perkembangan zaman, maka kurikulum perlu mengalami perubahan-perubahan. Kurikulum yang pertama kali digunakan di Indonesia adalah kurikulum 1947 lalu berganti menjadi 1952, 1964, 1968, 1975,

1984, 1994, 1999, 2004 yang kenal dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2004 (KTSP 2006), Kurikulum 2013 dan sekarang Kurikulum Merdeka. Masing-masing kurikulum memiliki penekanannya masing-masing. Dalam kurikulum Merdeka, karakter, minat dan bakat anak ditekankan. Hal ini bertujuan agar peserta didik aktif, kreatif, inovatif dan mampu menghadapi tantangan abad ke 21 (Eka, Sejarah Perkembangan Kurikulum di Indonesia: Transformasi Menuju Pendidikan yang Lebih Berkualitas, 2023).

Karakter yang ditekankan dalam kurikulum Merdeka nampak dalam Profil Pelajar Pancasila (P3) yakni beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; mandiri; bergotong-royong; berkebinekaan global; bernalar kritis; dan kreatif. Keenam karakter dikembangkan dalam program Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yang diproses dalam lima tema proyek yakni gaya hidup berkelanjutan, kearifan lokal, bhineka tunggal ika, rekayasa dan teknologi dan kewirausahaan (Nurani, 2022). Dengan tujuan yakni:

1. Peserta didik mendapatkan kesempatan mengalami pengetahuan sebagai proses penguatan karakter sekaligus kesempatan untuk belajar dari lingkungan.
2. Peserta didik mempelajari tema yang hidup dan berkembang di masyarakat, seperti gaya hidup berkelanjutan, budaya, wirausaha dan teknologi yang diproses dalam aksi nyata sehari-hari sebagai jawaban atas tema yang berkembang sesuai dengan tahapan belajar dan kebutuhan.
3. Peserta didik terinspirasi untuk memberikan kontribusi dan dampak bagi lingkungan sekitar.

Dalam proses pembelajaran di kelas, penanaman dan penumbuhkembangan karakter peserta didik secara khusus dalam karakter kreatif, guru memainkan peranan yang penting dalam menentukan model, strategi dan cara agar peserta didik memiliki kreativitas dalam belajar. Pemilihan model pembelajaran harus dilakukan secara cermat karena akan menjadi pedoman bagi guru dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik (Pratiwi, Adi, & Octoria, 2013, pp. 338-353). Maka bisa dikatakan bahwa model pembelajaran turut serta menjadi perhatian yang penting dalam kreativitas peserta didik dalam belajar.

Pada prinsipnya kegiatan pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menekankan pada aktivitas peserta didik dalam mencari, menemukan, menganalisis, dan mengevaluasi sehingga pembelajaran penuh dengan kebermaknaan (Haryanti & Febriyanto, 2017, pp. 57-63). Selain itu juga tujuan pembelajaran harus mampu mendorong peserta didik dalam berkreativitas sehingga apa yang ingin dicapai dapat tercapai. Model pembelajaran yang cocok dan sesuai dalam menumbuhkan dan membangkitkan kreativitas peserta didik salah

satunya adalah model pembelajaran Problem Based Learning (Suminar & Meilani, 2016, pp. 80-89). Model pembelajaran Problem Based Learning adalah model pembelajaran dimana peserta didik dihadapkan pada situasi harus menemukan solusi untuk suatu masalah yang tidak terstruktur, dengan sedikit atau tanpa bantuan langsung dari guru (Barrows & Tamblyn, 1980). Sehingga model Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik kreatif dan kritis (Alrebish & Al-Amro, 2017, pp. 50-58)

Konteks dan situasi sekarang ini menuntut peserta didik untuk semakin kreatif dalam menghadapi situasi yang terus berkembang dimana peserta didik harus mampu menghadapi suatu masalah dan menemukan solusi atas masalah. Hal ini selaras dengan apa yang hendak dicapai dalam Profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian penerapan model pembelajaran Problem Based Learning di dalam di kelas diharapkan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik.

Namun, dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Fase C Kelas V, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar serta kurangnya minat dan kreativitas dalam proses belajar. Peserta didik lebih condong mengantungkan kepada guru. Dimana guru menjadi sumber utama pengetahuan sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan membuat anak tidak nyaman dalam belajar. Keberadaan pesetra didik yang bisa dihitung dengan jari membuat mereka malas dalam belajar. Metode pengajaran yang kurang beragam, minimnya penggunaan media pembelajaran, tidak adanya alat peraga menjadikan pembelajaran monoton sehingga membuat peserta didik mengantuk, pasif sehingga ide-ide atau pengetahuan peserta didik maupun kreativitas tidak terungkap.

Maka perlu adanya sebuah terobosan baru agar terjadi perubahan dalam belajar di dalam kelas Agama Katolik sehingga kreativitas peserta didik bertumbuh dan berkembang. Model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) menjadi salah satu solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut. Dengan model PBL, peserta didik diajak dalam mengembangkan berkreasi, sehingga dapat membangkitkan dan meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Terdapat penelitian yang sudah menggunakan model PBL dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Maryanti, dkk tahun 2023, hasil dari penelitiannya dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas siswa yang memperoleh pembelajaran PBL berbasis multimedia lebihbaik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional (Maryanti, Qadriah, & Rista, 2023, pp. 2005-2013) dan Serly Medianita Manobe dan Krisma Widi Wardani tahun 2018, hasil dari penelitiannya

adalah melalui model Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPA dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. (Manobe & Wardani, 2018).

Sejalan dengan hal tersebut, dengan terlaksananya penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning dalam Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti (PAKBP) diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar PAKBP Fase C Kelas 5 dengan model Problem Based Learning.

## **2. KAJIAN TEORI**

### **Kreativitas Dalam Dimensi Kreatif Profil Pelajar Pancasila**

Kreativitas dipahami sebagai kemampuan dalam mencipta, memodifikasi, berkreasi dan kreatif. Kreativitas merupakan keterampilan dalam menentukan saling keterkaitan, melihat sesuatu dalam cara pandang yang baru, dan membentuk susunan yang baru atas konsep yang lebih dari satu yang telah terbentuk dalam pikiran. Setiap kreasi merupakan sebuah kombinasi baru dari ide-ide, produksi baru yang inovatif, seni, dan dapat memuaskan manusi (Evan, 1994). Kreativitas adalah hasil dari perpaduan antara pribadi dengan lingkungannya, kemampuan dalam membuat sesuatu yang baru yang didasarkan pada data, informasi yang sudah ada atau beredar sebelumnya, yakni semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu dari lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat (Utami, 2009). Maka dapat disimpulkan kreativitas adalah proses untuk membangun mental dalam menemukan ide-ide baru yang lebih luar biasa dari ide sebelumnya. Secara operasional, kreativitas dipahami sebagai kemampuan dalam meluruskan, keluwesan, dan asli berdasarkan pemikiran, serta kemampuan dalam memperkembangkan, memperkaya, membuat menjadi detail akan sebuah ide..

Kreativitas dalam kaitannya dengan pembelajaran, maka kreativitas belajar adalah kemampuan dalam membuat kombinasi-kombinasi baru berdasarkan bahan, informasi dan data yang sudah ada sebelumnya menjadi hal bermakna dan bermanfaat. Kreativitas belajar itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya melainkan produk kreativitas itu adalah sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Belajar merupakan kemampuan siswa untuk menemukan cara-cara yang baru dalam rangka menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan pembelajaran (Slameto, Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, 2003).

Dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 031/H/Kr/2024 Tentang Kompetensi dan Tema Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila terdapat 6 dimensi profil

pelajar pancasila, yakni Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; mandiri; bergotong royong; dan bernalar kritis; serta kreatif. Kreatif sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis dan banyak ide, serta banyak ide dan gagasan, orang kreatif melihat hal yang sama tetapi melalui cara berpikir yang beda, kemampuan untuk menemukan pendapat ide dan pemecahan baru (Jauhar, 2011). Kreatif berhubungan dengan memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan; bersifat (mengandung) daya cipta. Sementara, kreativitas berkaitan dengan kemampuan untuk mencipta; daya cipta; perihal berkreasi; kekreatifan Pelajar yang kreatif mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak. Maka antara kreatif dengan kreativitas memiliki hubungan yang erat, maka yang menjadi elemen kunci dari kreatif terdiri dari menghasilkan gagasan yang orisinal, dan menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal serta luwes dalam berpikir dalam menemukan solusi permasalahan yang lain.

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 031/H/Kr/2024 Tentang Kompetensi dan Tema Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila seorang pelajar yang kreatif adalah pelajar yang :

1. Menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal yang terbentuk dari ungkapan pemikiran atau perasaan yang sederhana ke yang kompleks yang bersumber dari pengalaman dan pengetahuan yang di dapat dari kehidupan nyata sehari-hari.
2. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal dalam bentuk representasi kompleks, gambar, desain, penampilan, luaran digital, dan lain-lain.
3. Memiliki pemikiran yang luwes dan tidak kaku, mampu mengidentifikasi, membandingkan gagasan-gagasan kreatifnya, serta mencari solusi alternatif saat pendekatan yang diambilnya tidak berhasil.

Kreativitas belajar peserta didik dapat bertumbuh dan berkembang dengan baik apabila mendapatkan dukungan yakni internal dalam hal ini peserta didik itu sendiri dapat berupa keterbukaan terhadap pengalaman, evaluasi berupa kemampuan dalam melihat secara detail produk yang dihasilkan ciptaan seseorang, kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain dan melakukan eksplorasi terhadap sesuatu objek, bentuk, teori atau pengkombinasian dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas belajar peserta didik juga dapat tidak bertumbuh dan berkembang karena evaluasi yang tertunda, hadiah, persaingan dan pembatasan pada lingkungan (Masganti, 2009).

Strategi yang dapat diterapkan guru dalam mengembangkan kreativitas belajar peserta didik adalah pendekatan secara pribadi guru kepada peserta didik, mendorong peserta didik agar menggali segala kemampuan maupun bakat dan guru mengajak peserta didik pada kegiatan-kegiatan yang kreatif (Masganti, 2009).

### **Problem-Based Learning**

Problem-Based Learning adalah model pembelajaran yang mengutamakan seberapa aktif peserta didik dalam berkreasi dan mahir dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi atau disodorkan. Maka bisa dikatakan model Problem-Based Learning mendorong peserta didik dalam pemecahan permasalahan dengan berpikir kritis dan berpikir kreatif. Dalam prosesnya Problem-Based Learning dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan kreativitas dalam rangka memecahkan masalah yang kontekstual (Ejin, 2016, pp. 65-71). Dalam penyajian masalah, pembelajaran Problem-Based Learning lebih cenderung menekankan pada masalah yang ada pada dunia nyata sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dimana dalam pembentukan kemampuan kreatif memerlukan pembelajaran yang bermakna (Haryanti & Febriyanto, 2017, pp. 57-63).

Maka dapat dipahami bahwa dalam proses pembelajaran Problem-Based Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa karena memang penyajian masalah bersifat kontekstual sehingga kegiatan belajar siswa dapat lebih bermakna (Putri R. W., 2017). Problem-based learning yang dalam pelaksanaannya selalu dihadapkan dengan masalah yang nyata dalam kehidupan sehari-hari, situasi yang demikian akan membuat peserta didik meningkatkan kemampuan dalam berkreasi. Hal lain yang menjadikan pembelajaran Problem-Based Learning dapat meningkatkan kemampuan dalam berkreasi siswa adalah adanya kegiatan berkelompok secara acak dimana dalam prosesnya semua anggota kelompok akan saling berbagi ide dan pengetahuannya sehingga hal tersebut akan memicu peningkatan kreatifitas dalam berpikir.

Langkah-langkah dalam pembelajaran model Problem-Based Learning (Hamruni, 2009) adalah

1. Tahap 1 : Orientasi Peserta Didik pada Masalah

Kegiatan Guru : Menyampaikan masalah kepada peserta didik untuk dipecahkan secara kelompok yang bersumber dari situasi yang nyata seperti bahan bacaan atau lembar kegiatan

Kegiatan Peserta Didik: di dalam kelompok peserta didik mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru, dari bahan bacaan yang disarankan misalnya koran atau majalah atau video.

2. Tahap 2: Mengorganisasikan Peserta Didik Untuk Belajar

Kegiatan Guru : Guru memastikan setiap peserta didik mengerti akan tugas masing-masing

Aktivitas Peserta Didik: Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah

3. Tahap 3: Membimbing Penyelidikan Individu Maupun Kelompok

Aktivitas Guru : Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan

Aktivitas Peserta Didik: Melakukan penyelidikan dari data/ referensi/ sumber sebagai bahan dalam diskusi kelompok

4. Tahap 4: Memperkaya dan Mempresentasikan Hasil Karya

Kegiatan Guru : Memantau kerja peserta didik dan mendampingi dalam pembuatan laporan agar karya yang dihasilkan masing-masing kelompok siap untuk dipresentasikan.

Aktivitas Peserta Didik: Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya

5. Tahap 5: Menganalisis Dan Menilai Proses Pemecahan Masalah

Aktivitas Guru : Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi

Aktivitas Peserta Didik: Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Selanjutnya peserta didik merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain

Setiap langkah dalam Prombel Based Learning melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah (Kamdi & dkk, 2007).

### **Manusia diciptakan Secitra Dengan Allah**

Materi Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti (PAKBP) adalah kumpulan materi yang diajarkan dalam mata pelajaran pendidikan Agama Katolik dan budi pekerti. Materi-materi tersebut dikelompok dalam elemen yang disesuaikan dengan fase. Untuk SD berada dalam fase A s.d C, SMP berada dalam fase D, dan SMA berada dalam fase E-F. Ada empat elemen dalam PAKBP yakni pribadi peserta didik, Yesus Kristus, Gereja dan Masyarakat (Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian

Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 032/H/Kr/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka). Materi yang disajikan dalam setiap elemen berbeda-beda sesuai dengan tingkatan fasenya. Walaupun berbeda materi tetapi saling berkesinambungan.

Dalam hal ini peneliti membahas pada elemen peserta didik fase C. Capaian pembelajaran elemen fase C pada akhir fase adalah peserta didik memahami dirinya sebagai citra Allah, sebagai laki-laki atau perempuan; bersyukur dengan melibatkan diri dalam kehidupan menggereja; mewujudkan iman dalam kehidupan bermasyarakat dengan menunjukkan rasa bangga sebagai warga negara Indonesia; menjunjung tinggi hati nurani; dan membangun semangat moderasi beragama sesuai teladan Yesus Kristus dan ajaran gereja. Sedangkan capaian pembelajaran setiap elemen mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti fase C agar peserta didik memahami diri sebagai perempuan atau laki-laki sebagai citra Allah yang sederajat dan saling melengkapi; memahami hak dan kewajiban dirinya sebagai warga negara dan bangga sebagai bangsa Indonesia; memahami diri sebagai warga dunia (Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 032/H/Kr/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka)

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi pada elemen peserta didik fase C kelas 5 materi Manusia Diciptakan Secitra Dengan Allah dengan capaian pembelajaran adalah peserta didik memahami diri sebagai perempuan atau laki-laki sebagai citra Allah yang sederajat dan saling melengkapi.

Manusia adalah makhluk yang secara langsung diciptakan Allah. Dalam menciptakan manusia Allah bekerja dengan membentuk manusia. Allah menganugerahi manusia dengan akal budi, hati nurani dan kehendak bebas. Tiga hal itu yang membedakan manusia dengan ciptaan Allah yang lain, baik itu hewan maupun tanaman. Dengan akal budi manusia dapat berpikir, dengan hati nurani manusia dapat melakukan perbuatan-perbuatan yang baik yang ditujukan kepada sesama manusia maupun kepada ciptaan Allah yang lain, dengan kehendak bebas manusia dapat melakukan apa saja yang disertai dengan rasa tanggung jawab (P. Herman Embuiru, 2007)

Manusia disebut puncak karya ciptaan Allah karena manusia merupakan “puncak karya Sang Pencipta”, sebab manusia menempati posisi yang unik dalam Penciptaan (Katolisitas.org, 2017), yaitu:

- a) diciptakan menurut gambaran Allah;
- b) dalam kodratnya, manusia mempersatukan dunia rohani dan jasmani;
- c) manusia diciptakan laki-laki dan perempuan;
- d) Tuhan menentukan manusia di dalam persahabatan dengan-Nya.

Dari segala ciptaan, hanya manusia yang diciptakan untuk dapat mengenal dan mengasihi Pencipta-Nya. Manusia diajak untuk turut serta ambil bagian dalam kehidupan Allah sendiri. Selain itu juga manusia diciptakan untuk mengenal dirinya sendiri dan memberikan dirinya untuk Tuhan dan sesama (Wiyanto, 2018). Itulah alasan mengapa manusia disebut sebagai puncak karya penciptaan Allah. Sebagai sebagai puncak karya ciptaan, manusia dapat melakukan tindakan yang seturut dengan keberadaannya dirinya sebagai citra Allah. Tindakan-tindakan tersebut adalah mengampuni orang-orang yang bersalah, mengasihi dan membantu orang miskin, kelaparan serta menjalin persaudaraan dengan orang-orang disekitarnya (Daviyanta & Kasmudi, 2021).

Kitab Kejadian 1: 26-27 mengisahkan tentang Allah menciptakan manusia menurut gambar dan rupa Allah. Maksud dari manusia diciptakan Allah segambar dan serupa adalah membedakan manusia dari ciptaan lainnya. Manusia adalah pribadi yang memiliki kemampuan berpikir (akal budi), merasa/perasaan (hati nurani) dan berkehendak (kehendak bebas), dengan disertai kecakapan kehidupan dan pertumbuhan moral. Kesemuanya itu membuat manusia dimampukan untuk mengasihi Allah, mencintai kebenaran, dan membenci kejahatan.

Hubungan kita sekarang dengan Kitab Kejadian 1: 26-27 adalah walaupun kita tidak diciptakan dari debu tanah, Allah tetap menciptakan kita melalui kedua orang tua kita. Melalui apa yang dimiliki oleh orang tua diwariskan kepada kita sebagai seorang anak. Sifat, karakter, keinginan untuk mengasihi dan mencintai Allah yang ada dalam diri orang tua lah diwariskan kepada kita. Tugas yang diberikan Allah kepada kita manusia adalah berkuasa atas seluruh ciptaan Allah. Berkuasa yang dimaksud adalah menjaga, memelihara dan merawat serta mempergunakannya secara bijak untuk kepentingan dan kehidupan manusia (Susetyo, 2010). Dengan akal budi, hati nurani dan kehendak bebas, manusia mengelola ciptaan Allah.

### **3. METODE**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus, dengan masing-masing siklus satu pertemuan dengan tahapan-tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data secara kualitatif yaitu dengan observasi atau pengamatan selama proses pembelajaran yang berlangsung untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kreativitas peserta didik. Sedangkan analisis data secara kuantitatif yaitu dengan melakukan tes awal dan

tes formatif siklus I dan siklus II untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik yang kemudian diolah dengan menggunakan Ms.Excel.

Sumber data dalam penelitian ini adalah pengamatan dan tes terhadap keadaan pembelajaran yang sebenarnya yang mengandung informasi yang relevan dengan kegiatan penelitian. Data penelitian yang dikumpulkan bersumber dari siswa Fase C Kelas 5 tahun ajaran 2024/2025, selain itu melalui peristiwa yaitu berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti di kelas V dan melalui dokumen yang berisi modul ajar, nilai siswa serta, dokumentasi selama pembelajaran. Teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes dan dokumentasi.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Hasil Pra Siklus

##### a. Hasil Pengamatan Dimensi Kreatif dalam Karakter Profil Pelajar Pancasila

**Tabel 1.** Prosentase Indikator P3 Pra Siklus

No	Indikator	Nomor Soal	Skor
1	Mengembangkan gagasan yang ia miliki untuk membuat kombinasi hal yang baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.	1	62,5
		2	50,0
		3	50,0
		4	25,0
		5	62,5
		6	62,5
		7	50,0
		8	50,0
		9	62,5
		10	62,5
2	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi dan mengkritisi karya dan tindakan yang dihasilkan.	11	62,5
		12	75,0
		13	75,0
		14	50,0
		15	62,5
		16	62,5
Rerata			57,5

**Tabel 2.** Data Observasi Dimensi P3 Kreatif Siklus I

No	Nama Peserta didik	Indikator Penilaian															Skor	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Ivan Brahmantio Arzenta	3	2	2	1	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	60	Mulai Berkembang
2	Anyer Rivkavana	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	65	Mulai Berkembang
	Skor	62,5	50,0	50,0	25,0	62,5	62,5	50,0	50,0	62,5	62,5	62,5	75,0	75,0	50,0	62,5	57,5	Mulai Berkembang

**Tabel 3.** Data Nilai Observasi Dimensi Kreatif P3 Pra Siklus

No	Nilai Kualitatif	Pra Siklus
1	Belum berkembang	
2	Mulai berkembang	2
3	Berkembang Sesuai Harapan	
4	Sangat berkembang	

Berdasarkan tabel 2 dan 3, rerata skor dimensi kreatif 57,5 dengan kategori mulai berkembang.

- b. Hasil capaian prestasi belajar materi manusia diciptakan sebagai citra Allah PAKBP

**Tabel 4. Data Aspek Kognitif Pra Siklus**

No	Nama	Skor	Kategori
1	Ivan Brahmantio	73	layak
2	Arzenta Anyer Rivkayana	70	Cakap
	Rata-Rata	72	layak

Berdasarkan tabel 4, rerata peserta didik pra siklus 72 dengan kategori layak

- c. Refleksi

Dalam Pra Siklus peneliti melakukan pembelajaran konvensional yang berfokus pada hafalan dan pengulangan materi. Dimana peserta didik kurang dilibatkan dalam pemecahan masalah, diskusi maupun mencari konsep dari sumber-sumber lain. Keberadaan peserta didik sebagai obyek sehingga kreativitas peserta didik dalam belajar tidak diangkat. Hasil yang diperoleh dengan pembelajaran konvensional dari segi dimensi kreatif peserta didik berada dalam kategori mulai berkembang dengan skor 57,5 dan dari segi aspek kognitif berada dalam kategori layak dengan rata-rata skor 72.

### Hasil Siklus 1

- a. Hasil Pengamatan Dimensi Kreatif dalam Karakter Profil Pelajar Pancasila

**Tabel 5. Rentang nilai Dimensi Kreatif P3**

Rentang	Kategori
90-100	SB (Sangat Berkembang)
70-89	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
50-69	MB (Mulai Berkembang)
40-59	BB (Belum Berkembang)

**Tabel 6. Prosentase Indikator P3 di Siklus I**

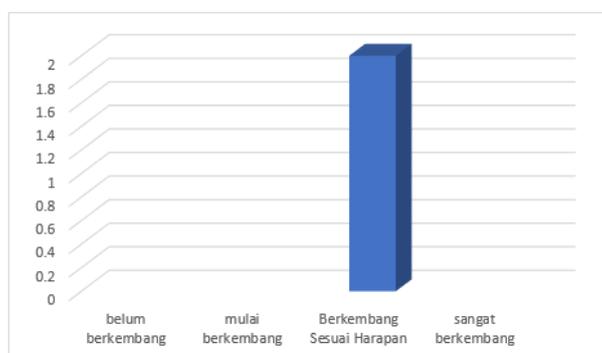
No	Indikator	Nomor Soal	Skor
1	Mengembangkan gagasan yang ia miliki untuk membuat kombinasi hal yang baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.	1	87,5
		2	50,0
		3	75,0
		4	50,0
		5	87,5
		6	62,5
		7	75,0
		8	75,0
		9	75,0
		10	87,5
2	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi dan mengkritisi karya dan tindakan yang dihasilkan.	11	75,0
		12	87,5
		13	75,0
		14	50,0
		15	62,5
	Rerata		72

**Tabel 7.** Data Observasi Dimensi P3 Kreatif Siklus I

No	Nama Peserta didik	Indikator Penilaian															Skor	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Ivan Brahmantio	4	2	3	2	3	2	3	3	2	4	3	4	3	2	2	70	Berkembang Sesuai Harapan
2	Arzenta Anyer Rivkayana	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	73	Berkembang Sesuai Harapan
Skor		87,5	50,0	75,0	50,0	87,5	62,5	75,0	75,0	75,0	87,5	75,0	87,5	75,0	50,0	62,5	72	Berkembang Sesuai Harapan

**Tabel 8** Data Nilai Observasi Dimensi Kreatif P3 Siklus 1

No	Nilai Kualitatif	Siklus Pertemuan 1
1	Belum berkembang	
2	Mulai berkembang	
3	Berkembang Sesuai Harapan	2
4	Sangat berkembang	



**Diagram 1.** Data Nilai Observasi Dimensi Kreatif P3 di Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa pada siklus I pertemuan 1, 2 peserta didik berada dalam kategori berkembang sesuai harapan dengan rerata nilai 72 dalam menerapkan karakter profil pelajar pancasila dimensi kreatif.

- b. Hasil capaian prestasi belajar materi manusia diciptakan sebagai citra Allah PAKBP KKTP 1-2

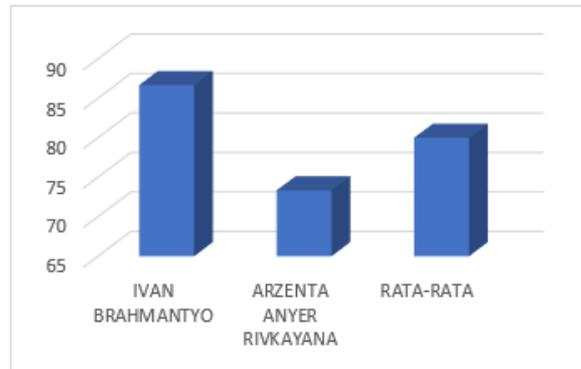
Data tes hasil belajar aspek kognitif materi manusia diciptakan sebagai citra Allah PAKBP model PBL diperoleh nilai dari asesmen formatif yang dilakukan setelah proses pembelajaran. Berikut data hasil belajar manusia diciptakan sebagai citra Allah.

**Tabel 9.** Kategori dan Rentang Nilai Kognitif

Kategori	Rentang Nilai
Baru Berkembang	0-50
Layak	51-70
Cakap	71-85
Mahir	86-100

**Tabel 10.** Data Aspek Kognitif Siklus I

No	Nama	Skor	Kategori
1	Ivan Brahmantio	87	Mahir
2	Arzenta Anyer Rivkayana	73	Cakap
Rata-Rata		80	Cakap



**Diagram 2.** Data Hasil Belajar Manusia diciptakan secitra dengan Allah di Siklus I

Dari tabel. 10 diatas dapat dilihat rata-rata nilai siklus I 80 dengan kategori Cakap.

c. Refleksi

Penerapan PBL dalam pembelajaran sudah dijalankan sesuai tahapan yang ada dan sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan yakni 3 JP. Secara keseluruhan, kreatif (kreativitas) peserta didik yang diproses dalam tahapan dalam PBL berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Dalam tahap membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dan tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya, guru perlu mendorong peserta didik agar:

- a. Berani dalam menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan atau kata-kata dalam mendapatkan jawaban atas permasalahan yang disajikan.
- b. Dengan hati yang terbuka secara aktif bertukar pendapat dan menerima masukan dengan teman terkait dalam penyempurnaan materi yang dipresentasikan.
- c. Dalam hal kognitif kategori cakap sudah berada dalam tahap baik. Dalam hal ini agar mendapatkan kategori mahir guru perlu melakukan pendampingan secara pribadi dengan peserta didik agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

### Hasil Siklus II

- a. Hasil pengamatan kreativitas belajar dalam Karakter Profil Pelajar Pancasila dimensi kreatif

Data observasi yang diperoleh pada saat proses pembelajaran tentang kreativitas peserta didik dalam belajar PAKBP karakter Profil Pelajar Pancasila dimensi kreatif, elemen: 1) menghasilkan gagasan yang orisinal, dengan indikator mengembangkan gagasan yang ia miliki untuk membuat kombinasi hal yang baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya, 2) menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal dengan indikator mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan

kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi dan mengkritisi karya dan tindakan yang dihasilkan.

**Tabel 11.** Rentang nilai Dimensi Kreatif

Rentang	Kategori
90-100	SB (Sangat Berkembang)
70-89	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
50-69	MB (Mulai Berkembang)
40-59	BB (Belum Berkembang)

**Tabel 12.** Prosentase Indikator P3 di Siklus 2

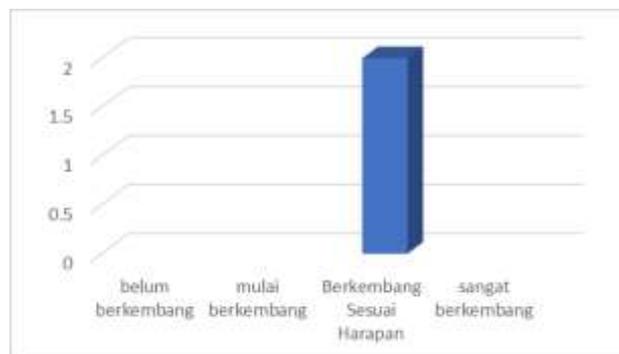
No	Indikator	Nomor Soal	Skor
1	Mengembangkan gagasan yang ia miliki untuk membuat kombinasi hal yang baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.	1	100
		2	75
		3	75
		4	100
		5	87,5
		6	100
		7	75
		8	100
		9	62,5
		10	87,5
2	Meneksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi dan mengkritisi karya dan tindakan yang dihasilkan.	11	87,5
		12	75,0
		13	100
		14	75
		15	87,5
Rerata			86

**Tabel 13.** Data Observasi Dimensi Kreatif P3 Siklus 2

No	Nama Peserta didik	Indikator Penilaian														Skor	Keterangan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			15
1	Ivan Brahmantio	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	3	3	87	BSH
2	Arzenta Anyer Rivkayana	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	85	BSH
	Skor	100,0	75,0	75,0	100,0	87,5	100,0	75,0	100,0	62,5	87,5	87,5	75,0	100,0	75,0	87,5	86	

**Tabel 14.** Data Observasi Nilai Kualitatif Dimensi Kreatif P3 Siklus 2 Pertemuan 2

No	Nilai Kualitatif	Siklus Pertemuan 1
1	Belum berkembang	
2	Mulai berkembang	
3	Berkembang Sesuai Harapan	2
4	Sangat berkembang	



**Diagram 3.** Data Observasi Nilai Kualitatif P3 di Siklus 2 Pertemuan 2

Dari data diatas diketahui bahwa pada siklus 2 pertemuan 2 peserta didik berada dalam kategori berkembang sesuai harapan dalam menerapkan karakter profil pelajar pancasila dimensi kreatif.

b. Hasil capaian prestasi belajar materi manusia diciptakan sebagai citra Allah PAKBP KKTP

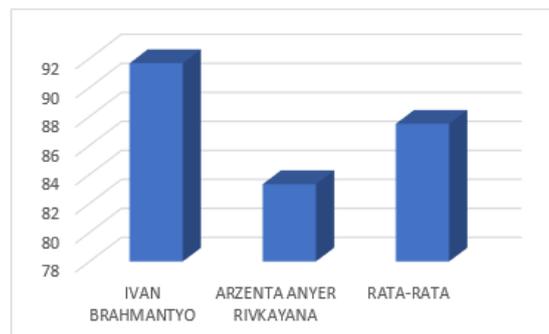
Data tes hasil belajar aspek kognitif materi manusia diciptakan sebagai citra Allah PAKBP model PBL diperoleh nilai dari asesmen formatif yang dilakukan setelah proses pembelajaran. Berikut data hasil belajar manusia diciptakan sebagai citra Allah.

**Tabel 15. Rentang Nilai Kognitif**

Kategori	Rentang Nilai
Baru Berkembang	0-50
Layak	51-70
Cakap	71-85
Mahir	86-100

**Tabel 16. Data Aspek Kognitif Siklus 2**

No	Nama	Skor	Kategori
1	Ivan Brahmantio	92	Mahir
2	Arzenta Anyer Rivkayana	83	Cakap
	Rata-Rata	88	Mahir



**Diagram 4. Data Hasil Belajar Manusia diciptakan Secitra dengan Allah di Siklus 2**

Berdasarkan tabel 11 dan diagram 4 diatas capaian belajar dapat dilihat rata-rata nilai siklus II 88 dengan kategori mahir kategori mahir.

c. Refleksi

Dalam penanaman kreativitas peserta didik, guru perlu mendampingi secara perlahan-lahan agar peserta didik dapat membuat sebuah rangkuman yang sesuai dengan harapan dari tujuan pembelajaran. Dalam hal kognitif, agar peserta didik lebih bersemangat lagi guru perlu memberikan apresiasi kepada peserta didik dalam bentuk reward. Dengan harapan agar peserta didik dalam hal kognitif semakin meningkat lagi.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian dan obeservasi terhadap kreativitas belajar PAKBP dengan model PBL pada materi manusia diciptakan secitra dengan Allah fase C kelas 5 pada siklus I dan siklus II dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Penerapan tahapan-tahapan dalam PBL telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada. Masing-masing siklus baik itu siklus I maupun siklus II 3 JP x 35 menit.
- b. Kreativitas peserta didik yang terjadi pada pada Pra Siklus rata-rata skor 57,5 %. Skor rata-rata kuantitatif Pra Siklus ke Siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan. Hal ini nampak dari nilai rata-rata skor kuantitatif siklus I 72 % dan siklus II 86 %. Kreativitas peserta didik dalam siklus I pada indikator satu nomor soal 2 (Saya senang menuangkannya ide atau gagasan dalam bentuk tulisan maupun kata-kata), 4 (Saya aktif bertukar pendapat dengan teman terkait materi yang disampaikan dalam pembelajaran) dan indikator dua nomor soal 14 (Saya senang menuangkannya ide atau gagasan dalam bentuk tulisan maupun kata-kata) berada dalam kategori belum berkembang. Pada siklus ke II, pada indikator satu nomor soal 2 (Saya senang menuangkannya ide atau gagasan dalam bentuk tulisan maupun kata-kata), 4 (Saya aktif bertukar pendapat dengan teman terkait materi yang disampaikan dalam pembelajaran) dan indikator dua nomor soal 14 (Saya senang menuangkannya ide atau gagasan dalam bentuk tulisan maupun kata-kata) terjadi peningkatan yakni berada dalam kategori berkembang sesuai harapan dan sangat berkembang.
- c. Berdasarkan rerata perbandingan nilai kognitif dari siklus I ke siklus II hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan di mana nilai kognitif siklus 1 dengan rerata 80 dan nilai kognitif siklus II dengan rerata 88.

## **5. SIMPULAN**

Hasil penelitian dalam meningkatkan kreativitas belajar PAKBP dengan model PBL pada materi manusia diciptakan secitra dengan Allah Fase C kelas 5 di SDN Begalon 1 Surakarta yang dilakukan selama 2 siklus yakni siklus I dan siklus II disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Model PBL dalam materi manusia diciptakan secitra dengan Allah.

Pembelajaran dengan model PBL pada mata pelajaran PAKBP materi manusia diciptakan sebagai citra Allah telah dilaksanakan sesuai tahapan-tahapan dalam PBL baik dalam siklus I maupun siklus 2. Masing-masing siklus dengan waktu 3 x 35 menit yang dilaksanakan

pada jam ke 5 s.d 7. Dalam siklus I tahap ke 3 dan ke 4 dalam PBL peserta didik mengalami kebingungan karena data yang ditunjukkan internet sangat banyak, selain itu juga pesetra didik harus merangkum jawaban yang banyak menjadi poin-point yang harus dipresentasikan. Dalam siklus II masalah yang terjadi di tahap 3 dan 5 dapat teratasi walaupun tidak seburuk dalam siklus I.

2. Peningkatkan kreativitas belajar PAKBP peserta didik Fase C Kelas 5 dengan model PBL. Rata-rata skor kreativitas pesetra didik dalam Pra Siklus 57,5 %, Siklus I 72 % dan siklus II 86 %. Artinya ada peningkatan kreativitas peserta didik dari Pra Siklus ke Siklus I ke siklus II. Peningkatan ini disebabkan karena peserta didik maupun guru belajar dari kekurangan pada Pra Siklus, Evaluasi hasil Pra Siklus diterapkan dalam Siklus I dan evaluasi Siklus I diterapkan dalam Siklus II
3. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAKBP materi manusia diciptakan secitra dengan Allah.  
Rata-rata skor nilai kognitif peserta didik dari Pra Siklus, Siklus I ke Siklus II terjadi peningkatan dimana Pra Siklus rata-rata skor nilai 72, Siklus I rata-rata skor nilai 80, siklus II rata-rata skor 88.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alrebish, S. A., & Al-Amro, A. S. (2017). Development and Validation of the Motivation for Tutoring Questionnaire in Problem-Based Learning Programs. *Healt Professions Education*, 50-58.
- Bakhri, S., & Supriyadi. (2011). Peran Problem-Based Learning (PBL) dalam Upaya Peningkatan Higher Order Thinking Skills (HOTS) Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY 2017*. Yogyakarta.
- Barrows, & Tamblyn. (1980). *Problem Based Learning: An Aproach to*. New York: Springer.
- Daviyanta, F., & Kasmudi, M. D. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Kelas V*. Jakarta: PT. Global Offset Sejahtera.
- Deuterokanonika, A. (2006). *diterjemahkan oleh Konferensi Wali Gereja*. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia.
- Ejin, S. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sdn Jambu Hilir Baluti 2 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Pendidikan*, 65-71.
- Eka. (2023, Agustus 1). *Sejarah Perkembangan Kurikulum di Indonesia: Transformasi Menuju Pendidikan yang Lebih Berkualitas*. Retrieved September 2, 2024, from GuruInovatif: <https://guruinovatif.id/artikel/sejarah-perkembangan-kurikulum>
- Evan, J. R. (1994). *Berpikir Kreatif Dalam Pengambilan Keputusan dan Manajemen*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hamruni. (2009). *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Haryanti, Y. D., & Febriyanto, B. (2017). Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendas*, 57-63.
- Haryanti, Y. D., & Febriyanto, B. (2017). Model problem based learning membangun kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Cakrawala Pendas*, 57-63.
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi PAIKEM Dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Prakarya.
- Kamdi, W., & dkk. (2007). *Model- model Pembelajaran Inovatif*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Katolisitas.org. (2017, Juli 1). *Allah Pencipta Langit dan Bumi*. Retrieved Oktober 2, 2024, from Katolisitas.org: <https://www.katolisitas.org/allah-pencipta-langit-dan-bumi/>
- KGK. (2007). *diterjemahkan oleh P. Herman Embuiru, SVD*. Ende: Nusa Indah.
- Manobe, S. M., & Wardani, K. W. (2018). Peningkatan Kreativitas Belajar IPA Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 SD. *Didaktika Dwija Indria*, 159-171.
- Maryanti, Qadriah, L., & Rista, L. (2023). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Multimedia. *Lebesgue*, 2005-2013.
- Masganti, d. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing.
- Nurani, D. (2022). *Edisi Serba-Serbi Kurikulum Merdeka Kekhasan Sekolah Dasar*. Jakarta: Puskunjar.
- Pratiwi, A. A., Adi, W., & Octoria, D. (2013). Pengaruh Model Problem Based Learning dan Cooperative Learning Metode Jigsaw terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Sebelas Maret*, 338-353.
- Putri, R. W. (2017). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Tambaksari Kabupaten Ciamis Tahun Ajaran 2016/2017*. Surakarta: Tidak Diterbitkan.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suminar, S. O., & Meilani, R. I. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Pendidikan Manajemen Perkantoran*.
- Susetyo, I. N. (2010). *Tesis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Menyelesaikan Magister Humaniora*. Malang: Sekolah Tinggi Filsafat Teologi Widya Sasana. Retrieved from Perpustakaan Ordo Karmel Indonesia.
- Utami, M. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiyanto, A. (2018). *Apa Arti dan Tujuan Manusia Diciptakan Menurut Gambar Allah ?* Retrieved from <https://www.katolisitas.org/unit/apa-arti-dan-tujuan-manusia-diciptakan-menurut-gambar-allah/>.