

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana yang paling penting untuk mewujudkan kemajuan bangsa dan negara. Seiring dengan pendidikan yang berkualitas, terciptalah sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu masalah terbesar yang dihadapi bangsa Indonesia saat ini adalah rendahnya kualitas sumber daya manusia. Kualitas Pendidikan di Indonesia masih kalah dengan negara-negara maju. Pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan kabupaten hingga perdesaan, perlu melakukan perubahan mendasar dalam sistem pendidikan dari ilmu pengetahuan. Dan proses pembelajaran terkesan dinamis dan praktis, yaitu mengembangkan proses eksplorasi dan kreatifitas siswa.

Pendidikan no. 20 tahun 2003, menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif, mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Model-model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori sebagai pijakan dalam pengembangannya. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan, teori-teori psikologis, sosiologis, psikiatri, analisis sistem, atau teori-teori lain. Biasanya mempelajari

model-model pembelajaran didasarkan pada teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merencanakan bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau di luar kelas. Model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Masalah lain dalam penggunaan metode pembelajaran adalah penggunaan metode pengajaran yang selalu ada yang dominan adalah *teaching center* yang proses belajar mengajarnya lebih berorientasi pada guru/mengajar. Guru masih dipandang sebagai satu-satunya sumber informasi/pengetahuan bagi siswa. Di kelas, Guru melanjutkan pengajaran agar proses belajar mengajar berlangsung satu arah. Peserta siswa diam, duduk manis dan mendengarkan guru. Padahal, dalam proses belajar mengajar ini, siswa menjadi pasif (pembelajaran pasif), sehingga proses perkembangan tidak berlangsung. Masalah seperti itu sepertinya masih ada sering muncul dalam pelajaran pendidikan agama kristen, baik di gereja maupun di sekolah.

Ada juga indikasi bahwa metode ini oleh karena itu, pembelajaran yang digunakan saat ini umumnya tidak memperhitungkan konteks siswa kegiatan pendidikan menjadi tidak efektif dan tidak produktif lagi. Proses pembelajaran menjadi kaku, monoton dan dipaksakan; siswa bosan dan kegiatan pendidikan

tidak memotivasi bagi siswa untuk belajar. Dan metode yang digunakan tidak terlalu berhasil dalam pengembangan siswa saja.

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu upaya yang harus dilakukan yaitu dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* adalah penggunaan berbagai jenis kecerdasan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi semua kompleksitas baru dan yang ada, dan jenis model pembelajaran yang melibatkansiswa dalam satu kegiatan. (Susanto, 2020) mengemukakan bahwa pengertian model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model *Problem Based Learning* yang ditandai dengan masalah dunia nyata sebagai konteks di mana siswa belajar kritis Mengembangkan keterampilan berpikir dan memecahkan masalah dan akuisisi pengetahuan.

(Hanif, 2019) menyatakan bahwa PBL adalah pengembangan program dan sistem pembelajaran yang mengembangkan strategi pemecahan masalah yang menantang, pengetahuan dan keterampilan mendasar, serta melibatkan siswa sebagai pemecah masalah yang aktif.

Melalui modalitas PBL, siswa tidak hanya mendengarkan, mencatat, dan mengingat materi yang diberikan guru, tetapi juga berpikir, meneliti, mengolah data, dan mengkomunikasikan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model PBL mendorong siswa untuk terbuka terhadap ide-ide pemecahan masalah baru melalui rangkaian kegiatan yang secara aktif melibatkan siswa secara langsung dalam menemukan cara untuk memecahkan masalah yang ada.

Pembelajaran berbasis masalah bertujuan agar siswa dapat berperan penting dalam pembelajaran atau belajar secara kreatif dan inovatif sebagai pembelajar mandiri melalui *Problem Based Learning* tidak mudah dipelajari.

Berbagai jenis masalah yang muncul antara lain bersumber dari guru, siswa, atau lingkungan. Biasanya, masalah yang dihadapi guru terkait dengan kurangnya penguasaan mata pelajaran, penggunaan strategi dan metode pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Sedangkan masalah yang dihadapi siswa pada umumnya berkaitan dengan kemalasan, kesulitan dalam memahami atau kurang minat dalam memahami, atau kurang minat terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan edukatif, dan menghargai siswa dalam bentuk hadiah. Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai model pembelajaran yang efektif baik di dalam maupun di luar kelas. Kegiatan pendidikan dilakukan sebagai bagian dari proses ini agar siswa termotivasi untuk melakukan aktivitas mental untuk memahami dan memperdalam konsep guna mencapai tujuan pembelajaran (Al-Fikry et al., 2018). Siswa yang berorientasi pada masalah akan mendorong mereka untuk menemukan solusi yang tepat, dan siswa berlatih menemukan solusi sendiri tanpa bantuan guru (Al-Fikry et al., 2018). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) agar siswa lebih kreatif dalam proses pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas adalah kemampuan mencipta. (Rajagukguk, 2023) menjelaskan dalam bukunya bahwa

kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide/produk baru/asli yang memiliki nilai guna, hasil dari ide/produk diperoleh melalui proses. Presentasi aktivitas atau sintesa pemikiran, yang hasilnya tidak hanya ringkasan, tetapi juga pembentukan pola baru dan kombinasi informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melakukan suatu tindakan, tidak hanya memiliki kreativitas untuk menciptakan suatu karya baru, tetapi juga mampu menghasilkan berbagai gagasan (*ideas to* memecahkan masalah) dalam menghadapi masalah. Kreativitas dapat digambarkan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru melalui berbagai proses yang bermanfaat dalam kehidupan. Dengan demikian, kreativitas sangat dibutuhkan bagi siswa dalam kehidupannya.

Di sekolah, sebagai animator, guru harus mampu menggiring siswa pada kreativitas. Beberapa model dapat digunakan untuk membimbing kreativitas siswa, salah satunya adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini tidak asing bagi dunia pendidikan. Namun masih ada guru yang belum mengetahui model ini. (Santoso, 2017) model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam perancangan tujuan pembelajaran untuk menghasilkan produk yang konkrit. Yang dibuat oleh siswa mengembangkan berbagai keterampilan, tidak hanya pengetahuan teknis atau pemecahan masalah, tetapi juga keterampilan praktis seperti menangani informasi yang tidak lengkap atau tidak akurat. menetapkan tujuan pribadi dan bekerja dalam tim pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikirnya, berinteraksi dengan lingkungan

untuk memecahkan masalah, dan melatih kemampuan psikomotoriknya. Ilmu ini juga menggunakan masalah sebagai titik tolak berpikir dan pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diharapkan dapat menciptakan produk sebagai wujud nyata dari hasil belajarnya. (Fadilah nikmatul, Roshayanti Fenny, 2023) adalah suatu bentuk pembelajaran kolaboratif dimana siswa terlibat langsung dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang spesifik untuk memecahkan masalahnya sendiri.

Model pembelajaran yang didasarkan pada aktivitas siswa dalam pemecahan masalah, dilakukan secara berkelompok/mandiri melalui tahapan-tahapan pembelajaran dengan batas waktu tertentu dalam suatu produk, yang kemudian akan untuk disajikan kepada orang lain. Sesuatu yang dibuat adalah hal atau benda baru yang jelas memiliki kekuatan ide dan ide baru yang kemudian disajikan kepada siswa dapat membantu mengembangkan kreativitasnya. Dorongan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa meningkatkan motivasi siswa untuk mengungkapkan ide dalam proses pengembangan kreativitas siswa.

Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diterapkan oleh guru Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA SWASTA HKBP SIDORAME sebagai inovasi dalam setiap murid mempelajari pelajaran agama kristen berperan aktif secara individu dan kelompok. Dan minat baca siswa sangat rendah. Para peneliti menyatakan bahwa model PBL ini sangat cocok bagi kelas XI karena siswa Kelas XI sudah sangat jenuh melihat model pembelajaran cerama, mendengarkan, dan lain-lain. sehingga peliti ingin menerapkan pelajaran agama

kristen hanya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Mereka juga akan lebih tertarik untuk belajar, yang lebih sulit dan membutuhkan pemikiran kritis. Di samping itu, ajaran pendidikan agama kristen Kelas XI SMA SWASTA HKBP SIDORAME melalui model *Problem Based Learning* menggunakan pendekatan dalam memecahkan masalah perilaku, kognitif, konstruktivis, relevan dengan karakteristik siswa dan visi misi SMA SWASTA HKBP SIDORAME.

(Tafonao, 2018) mengemukakan Pendidikan Agama Kristen adalah Pendidikan dengan melibatkan semua warga gereja agar semakin sadar akan dosa dan hidup di dalam Firman Yesus Kristus sehingga bisa melayani dan bertanggungjawab dalam persekutuan, yaitu gereja.

(Marthen Sahertian, 2019) mengemukakan Pendidikan Agama Kristen adalah pendidikan yang melibatkan semua putra-putri gereja dalam penelaahan Alkitab yang dibimbing oleh Roh Kudus. Diajarkan dan diperlukan untuk bertanggung jawab di bawah kedaulatan Allah demi kemuliaNya sebagai lambang ucapan syukur mereka yang dipilih dalam Yesus Kristus.

Ada tiga aspek yang membedakan siswa satu dengan lainnya, yaitu aspek intelektual, psikologis dan biologis. Ketiga aspek tersebut diyakini sebagai akar permasalahan yang menyebabkan keragaman sikap dan perilaku di kalangan siswa di sekolah. Ini juga tugas yang cukup sulit bagi guru untuk memimpin kelas dengan baik. Seringkali, keluhan guru dibuat hanya karena kesulitan dalam mengajar. Karena ketidakmampuan guru untuk memimpin kelas.

Tujuan pembelajaran sulit dicapai. Salah satu cara untuk mengembangkan variasi didaktis yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan alat bantu pendamping yang berbeda, baik itu variasi media simak, media simak maupun variasi media lainnya. Hal ini tentu saja tidak sembarangan dalam pengembangan bahan ajar, namun ada tujuan yang perlu dicapai yaitu meningkatkan dan mempertahankan fokus siswa terhadap pentingnya proses belajar mengajar, memastikan motivasi dapat bekerja, sikap untuk mengembangkan guru, sekolah untuk memastikan pilihan individu, dan kemudahan belajar dan mendorong siswa untuk belajar. Peran metode pengajaran adalah untuk menciptakan proses belajar mengajar yang mendukung.

Metode tersebut hendaknya mengembangkan berbagai kegiatan belajar bagi siswa yang berkaitan dengan pendidikan guru. Dengan kata lain, terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa. Dalam interaksi ini, guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau pemandu. Proses interaksi ini berjalan dengan baik ketika siswa lebih aktif daripada guru. Oleh karena itu, metode pengajaran yang baik adalah yang dapat mendukung kegiatan pendidikan siswa dan sesuai dengan kondisi pembelajaran.

Salah satu upaya yang tidak boleh ditinggalkan guru adalah bagaimana guru memahami kedudukan metode sebagai salah satu unsur yang mempengaruhi proses belajar mengajar. Sikap ini nyata dan benar-benar dipikirkan oleh guru. Dalam proses belajar mengajar, guru memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran yang disampaikan, dalam arti harus

selalu menciptakan iklim yang kondusif di lingkungan pendidikan dan menunaikan tugas-tugas semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan pendidikan.

Guru memegang peranan yang sangat sentral, baik sebagai perencana, pelaksana maupun evaluator dari proses pembelajaran. Dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai beberapa guru yang menggunakan metode ini tidak sesuai dengan isi dan tujuan pelajaran. Hasil tersebut jelas tidak mencukupi bahkan dapat merugikan semua pihak pada khususnya siswa, bahkan jika sebagian besar dari mereka tidak menyadarinya. Tidak ada perkembangan yang buruk faktor proses belajar atau kegiatan mengajar, yaitu guru, siswa, materi dan metode pembelajaran jelas mempengaruhi proses pembelajaran di buat di kelas. Kondisi ini juga mempengaruhi hasil pembelajaran terutama terlihat pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik melakukan penelitian tindakan dengan judul **“Implementasi *Model Problem Based Learning (PBL)* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pelajaran PAK di Kelas XI SMA SWASTA SIDORAME”**.

B. Identitas Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Kesulitan siswa dalam mencermati materi agama kristen
2. Rendahnya kreativitas siswa.

3. Model Pembelajaran PBL belum dilaksanakan dalam pembelajaran agama kristen.

C. Batasan Masalah

1. Model Problem Based Learning (Variabel X)

Problem Based Learning merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBL kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Alur proses Pembelajaran Berbasis Masalah dapat dilihat pada *Flowchart* berikut ini.

1. Menentukan Masalah

Menurut KBBI Masalah adalah sesuatu yg harus diselesaikan (dipecahkan). Mencari dan menganalisa permasalahan yang terjadi sehingga menemukan permasalahan yang patut untuk dicari solusi dari permasalahan yang sedang terjadi pada siswa tersebut.

2. Analiss Masalah dan Isu Belajar

(Fauziah, 2021) analisis masalah adalah penyelidikan masalah terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. (Mulyadi, 2010) isu belajar adalah suatu kondisi dimana kompetensi atau prestasi yang dicapai tidak sesuai

dengan kriteria standar yang telah ditetapkan, baik berbentuk sikap, pengetahuan, maupun keterampilan dan isu belajar saat ini seperti contoh malas belajar, pelajaran yang monoton, tidak suka dengan pembelajaran tersebut dan lain sebagainya.

3. Penemuan dan Laporan

(Wicaksana & Rachman, 2018) Penemuan adalah suatu kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri dalam menyelesaikan masalah. (Ridho, 2018) mengemukakan bahwa, Laporan adalah setiap tulisan yang berisi hasil pengolahan data informasi, serta merupakan alat komunikasi yang di dalamnya terdapat beberapa kesimpulan atau rekomendasi dari fakta atau keadaan yang telah diselidiki dan bisa lebih mengenal masalah, memberikan saran penyelesaian suatu masalah dan lain sebagainya.

4. Penyajian Solusi dan Refleksi

Penyajian solusi adalah membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan penyajian solusi dari masalah, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya. Refleksi adalah proses berpikir kembali sehingga dapat diinterpretasikan sebuah masalah yang terjadi pada siswa tersebut.

5. Kesimpulan, Interaksi, dan Evaluasi.

Kesimpulan adalah sebuah bagian yang berada diposisi paling akhir pada suatu hal, atau menjadi sebuah hasil pemecahan masalah dalam menggunakan

model PBL. Interaksi adalah satu pertalian sosial antara individu sedemikian rupa sehingga individu yang bersangkutan saling mempengaruhi satu sama lainnya (Ramadhan, 2022). Evaluasi (Ramadhan, 2022) adalah penaksiran terhadap pertemuan dan kemajuan ke arah tujuan masalah yang sudah tercapai dalam melakukan model PBL.

2. Kreativitas Siswa (Variabel Y)

Menurut David Campbell, Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat luas.

(Dinar Kharisma, 2018) mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas adalah:

1. Memiliki dorongan yang tinggi
2. Memiliki keterlibatan yang tinggi
3. Memiliki rasa ingin tau yang besar
4. Memiliki ketekunan yang tinggi
5. Penuh percaya diri
6. Cenderung tidak puas terhadap kemapanan
7. Memiliki kemandirian yang tinggi
8. Bebas dalam mengambil keputusan
9. Menerima diri
10. Memiliki intuisi yang tinggi

Dari beberapa karakteristik kreativitas yang akan penulis teliti dengan menggunakan variabel Y yaitu sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Pengertian dari rasa ingin tahu yaitu perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu; dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu dan (Ningsih, 2014) menyatakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajari, dilihat dan didengar. Seperti contoh siswa bertanya kepada Guru, antusias dalam proses pembelajaran di kelas dan lain sebagainya.

2. Memiliki dorongan (motivasi) yang tinggi

Motivasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan atau melakukan sesuatu yang menjadi dasar atau motif mengapa seseorang berperilaku atau melakukan sesuatu. Dan motivasi ini sangat berharga bagi siswa-siswi yang dalam menghadapi persoalan dalam hidup mereka.

3. Memiliki rasa keterlibatan yang tinggi

(Hidayati, 2010) keterlibatan adalah keadaan terlibat yaitu adanya keikutsertaan individu atau berperannya sikap ataupun emosi individu dalam situasi tertentu. keterlibatan siswa dalam belajar merupakan emosi positif yang ditunjukkan oleh siswa selama penyelesaian kegiatan belajar yang ditunjukkan

dengan perilaku antusias, optimis, konsentrasi dan rasa ingin tahu. Seperti contoh keterlibatan siswa yaitu aktifnya bertanya dalam kelas dan Guru memberikan hapalan kepada siswa untuk di hapal oleh siswa inilah contoh membangun siswa memiliki rasa keterlibatan yang tinggi pada diri siswa/I saat proses belajar mengajar.

4. Memiliki ketekunan yang tinggi

Menurut Kamus Besar Basaha Indonesia adalah berkeras hati dan sungguh-sungguh dalam hal bekerja, belajar dan berusaha dalam menggapai tujuan yang ingin di tujuh. Dan menurut Alkitab ketekunan adalah “sebab kamu memerlukan ketekunan, supaya sesudah kamu melakukan kehendak Allah, kamu memperoleh apa yang di janjikan itu” (Ibrani 10: 36). Maka dari ituketekunan sangatlah penting dalam kehidupan manusia dan ketekunan adalah kekerasan tekad dan kesungguhan hati. Artinya bekerja atau belajar haruslah dilakukan dengan semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang maksimal disertai dengan tekad yang kuat dan hati yang sungguh-sungguh.

5. Penuh percaya diri

(Pohan, 2016) Percaya diri adalah suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimiliki seseorang dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai tujuan dalam hidupnya. Kepercayaan diri ini sangatlah penting dalam diri manusia karena kalau manusia tidak memiliki kercayaan diri maka siswa akan lebih mudah putus asa dalam hal belajar di kelas dan seperti dalam hal mengembangkan kreativitas siswa.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dapat dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya didahului uraian tentang masalah. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Rumusan masalah umum

Sejauh mana Implementasi model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran pendidikan agama kristen di kelas XI SMA SWATA SIDORAME.

2. Rumusan masalah khusus

- a. Sejauh mana Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (menentukan masalah) dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI SMA Swasta Sidorame ?
- b. Sejauh mana Implementasi model *Problem Based Learning* (analisis masalah dan isu belajar) dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI SMA Swasta Sidorame ?
- c. Sejauh mana Implementasi model *Problem Besad Learning* (pertemuan dan laporan) dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI SMA Swasta Sidorame ?
- d. Sejauh mana Implementasi model *Problem Besad Learning* (penyajian solusi dan refleksi) dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI SMA Swasta Sidorame ?

- e. Sejauh mana Implementasi model *Problem Based Learning* (kesimpulan, interaksi, dan evaluasi) dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI SMA

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan peneliti ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas XI SMA SWASTA HKBP SIDORAME
2. Untuk mendeskripsikan hambatan dan solusi dalam implementasi *Problem Based Learning* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dalam meningkatkan kreativitas.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) serta mengembangkan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Unutuk meningkatkan keaktifan siswa-siswi baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

b. Bagi Guru

Guru dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran supaya lebih efektif dan efisien.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan penelitian dalam menemukan suatu permasalahan yang terjadi dan menggunakan model pembelajaran yang tepat ketika di sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1.1. Model Pembelajaran

Menurut (Rohmah, 2016) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajaran dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pengajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, model dan teknik. Kedua, model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas atau praktik mengawasi anak-anak.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Namun model ini menekankan bahwa membantu siswa membangun pengetahuan untuk belajar, bahwa melibatkan pembelajaran dari sumber yang sering dipandang pasif, seperti belajar dari ceramah; video, tugas membaca, film.

1.2. Pengertian Model *Problem Based Learning*.

Menurut (Prianto, 2021) *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dari sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. (Poernomo, 2016) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk belajar bagaimana belajar, bekerja secara kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah-masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu peserta didik pada pembelajaran yang dimaksud. Masalah di berikan kepada peserta didik sebelum peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan.

Menurut (Alan & Afriansyah, 2017) pembelajaran *Problem Based Learning* adalah rentetan kegiatan pembelajaran yang bertumpu suatu masalah yang nantinya akan di pecahkan. Pembelajaran berfokus pada satu konsep terpilih, sehingga siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep yang berkaitan dengan soal, tetapi juga mempelajari metode penyelesaian masalah. Masalah yang menjadi fokus pembelajaran dapat diselesaikan oleh siswa melalui kerja kelompok, sehingga dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang berbeda seperti kolaborasi dan interaksi kelompok. Keadaan menunjukkan bahwa model *problem based learning* dapat memberikan pengalaman belajar yang kaya kepada siswa. Dengan kata lain, menggunakan *problem based learning* dapat

meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari, memungkinkan mereka untuk menerapkan di dunia nyata.

Problem Based Learning (PBL) merupakan strategi pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan-permasalahan. *Problem Based Learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. Dalam sebuah kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah dunia nyata (*real world*). PBL melibatkan siswa dalam penyelidikan pilihan sendiri yang memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahamannya tentang fenomena itu.

1.3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

(Wood, 2003) menyatakan bahwa sintaks pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari lima fase utama Fase-fase tersebut merujuk pada tahapan-tahapan yang praktis yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan PBL. (Rahmadi Islam, 2018b) menyebutkan bahwa pengajaran berdasarkan masalah terdiri dari lima langkah utama yang di mulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan satu situasi masalah dandiakhiri dengan penyajian dan analaisi hasil kerja siswa. Kelima langkah tersebut dijelaskan berdasarkan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Tahap pertama : Orientasi siswa pada masalah

a. Pengertian orientasi siswa pada masalah

Masalah atau pertanyaan yang diselidiki adalah masalah yang kompleks memiliki banyak penyelesaian dan sering kali bertentangan. Selama siswa melakukan penyelidikan akan mendorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi. Adanya pembagian kelompok maka akan mempermudah siswa melakukan aktivitas penemuan, karena siswa dapat berinteraksi dengan siswa lain. Interaksi berupa tukar pendapat dan ide atau siswa yang berkemampuan rendah bertanya pada siswa yang pandai dan siswa yang pandai menjelaskannya. Pengenalan awal kepada peserta didik terkait materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, serta cakupan isi materi, kegiatan yang akan dilakukan selama proses dan permasalahan yang akan diselesaikan oleh peserta didik.

b. Tujuan orientasi siswa pada masalah

Ada beberapa tujuan orientasi siswa pada masalah yaitu sebagai berikut :

- a) Mengetahui potensi diri peserta didik
- b) Membantu peserta didik beradaptasi dalam sebuah masalah yang di hadapi oleh peserta didik di kelas atau pun di sekolah dan lingkungan sekitarnya.
- c) Menumbuhkan motivasi kepada peserta didik agar peserta didik dapat bersemangat dalam menyelesaikan masalah yang di hadapi oleh peserta didik saat di kelas mau pun di lingkungan sekitarnya.
- d) Mengembangkan interaksi positif antar peserta didik yang satu dengan yang peserta didik yang lainnya seperti membuat sebuah kelompok belajar

di kelas atau pun di lingkungan sosial peserta didik agar peserta didik dapat berorientasi dengan masalah yang di hadapinya dan dengan mudah menghadapi masalah nyata peserta didik.

2. Tahap dua : Mengorganisasi siswa untuk belajar.

a. Pengertian mengorganisasi siswa untuk belajar

Pembelajaran ini membutuhkan pengembangan keterampilan siswa. Dengan demikian, mereka juga membutuhkan bantuan dalam merencanakan penyelidikan peserta didik dan tugas-tugas pelaporan, yang meliputi kelompok belajar peserta didik, mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar. Setelah peserta didik diorientasikan kepada situasi masalah dan telah membentuk kelompok belajar, guru dan peserta didik harus menyediakan waktu cukup untuk menyediakan sub pokok bahasa yang spesifik dan tugas penyelidikan, membimbing proses penyelidikan dapat dilakukan secara mandiri maupun kelompok (Rosa Indica Purba et al., 2023). Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan masalah tersebut.

b. ciri-ciri mengorganisasi siswa untuk belajar

a) Sekumpulan orang

Mengorganisasi harus terdiri dari dua orang yang di mana peserta didik dapat membentuk sebuah kelompok dalam hal belajar di kelas.

b) Memiliki tujuan bersama

Peserta didik disarankan memiliki tujuan yang sama satu tim tersebut untuk berusaha mencapai tujuan belajar tiap-tiap anggota satu tim tersebut.

c) Adanya kerjasama

Tiap anggota harus kerjasama dan berkoordinasi satu sama lain untuk mempermudah dalam mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran dikelas.

d) Memiliki aturan

Dalam tim atau kelompok belajar peserta didik memiliki aturan atau batasan-batasan tertentu yang harus dipatuhi dan tdi terapkan pada tiap-tiap anggota kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas.

e) Memiliki pembagian tugas

Setiap kelompok harus memiliki pembagian tugas-tugas masing-masing atau membagikan tugas tiap-tiap anggota agar setiap anggota dapat bekerja satu sama lain dengan efektif dan efisien sesuai kemampuan yang peserta didik miliki.

3. Tahap tiga : Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.

a. Pengertian membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

Pada tahap ini, guru mendorong untuk mengumpulkan informasi atau guru mendorong mengeluarkan semua ide dan menerima sepenuhnya ide tersebut. Guru kemudian mengajukan pertanyaan yang mendorong siswa untuk memikirkkan kelayakan hipotesis dan pemecahan peserta didik serta tentang

kualitas informasi yang telah peserta didik kumpulkan. Guru terus-menerus mendorong dan mencontohkan pertukaran ide secara bebas dan jika perlu, mendorong studi lebih lanjut tentang masalah tersebut. melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Selain itu guru membantu menyediakan bantuan yang dibutuhkan peserta didik :

- a. Peserta didik mengumpulkan informasi untuk membangun ide peserta didik sendiri dalam memecahkan masalah yang akan dihasilkan
- b. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok mencari solusi terkait dengan masalah yang telah diidentifikasi
- c. Guru membagikan lembar kerja
- d. Peserta didik melakukan penyelidikan melalui lembar kerja dengan menugaskannya di luar pembelajaran
- e. Guru membimbing penyelidikan yang dilakukan peserta didik.

b. Fungsi membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

Menurut (Zaini, 2015) menjelaskan bahwa dasar pemikiran pembimbing disekolah, bukan semata-mata terletak pada ada atau tidaknya landasan hukum atau ketentuan dari atas, namun yang lebih penting adalah menyangkut upaya memfasilitasi siswa dalam memecahkan masalahnya, agar mampu mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik. Fungsi ini meliputi pula bantuan untuk memiliki kegiatan-kegiatan disekolah, antara lain membantu menempatkan anak dalam kelompok belajar :

a) Fungsi penyaluran

Fungsi penyaluran adalah fungsi membimbing dalam membantu menyalurkan peserta didik dalam memilih program pendidikan yang ada di sekolah memilih jurusan sekolah. Fungsi ini meliputi pula bantuan untuk memiliki kegiatan-kegiatan di sekolah, antara lain membantu menempatkan anak dalam kelompok belajar.

b) Fungsi penyesuaian

Fungsi penyesuaian ini adalah fungsi membimbing dalam membantu peserta didik untuk memperoleh penyesuaian pribadi yang sehat. Dalam berbagai teknik pembimbingan yang dilakukan oleh para guru-guru, dan siswa dibantu menghadapi dan memecahkan sebuah masalah dan kesulitan-kesulitannya. Dan fungsi ini dapat membantu siswa dalam usaha mengembangkan dirinya secara optimal.

c) Fungsi adaptasi

Fungsi adaptasi adalah membimbing dalam rangka membantu staf sekolah, khususnya guru dalam mengadaptasikan program pengajaran dengan ciri khusus dan kebutuhan pribadi peserta didik. Dalam fungsi ini kemampuan pembimbing menyampaikan data tentang ciri-ciri, kebutuhan minat dan kemampuan, serta kesulitan siswa kepada guru. Dengan data guru berusaha untuk merancang pengalaman belajar bagi para peserta didik sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan bakat pada peserta didik, cita-cita, kebutuhan, dan minatnya.

4. Tahap empat : Mengembangkan dan menyejikan hasil karya.

a. Pengertian mengembangkan dan menyejikan hasil karya

Mengembangkan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi siswa yang unggul yang semakin bermanfaat bagi sekiranya dan untuk meningkatkan kualitas peserta didik sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik pada peserta didik. Guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah dan membantu siswa menanggapi kesulitan kegiatan ini berguna untuk mengetahui hasil pemahaman dan penguasaan siswa terhadap masalah yang berkaitan materi yang di pelajari (Rosa Indica Purba et al., 2023). Dan guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.

b. Karakteristik dalam mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Karakteristik pengembang dalam kualitas pembelajaran sebagai berikut :

- a. Pemecahan masalah berkaitan dengan upaya inovasi atau penerapan teknologi dalam pembelajaran

Peserta didik wajib tau masalah yang ingin dipecahkan dalam contoh pengembangan yaitu masalah nyata yang berkaitan dengan inovatif atau pun penerapan teknologi dalam sebuah kegiatan pembelajaran peserta didik agar dapat

mencapai kualitas belajar siswa dan dapat menerapkan PBL dalam masalah tersebut dan agar lebih mudah menyelesaikan masalah tersebut.

b. Untuk menunjang keefektifan pencapaian kompetensi peserta didik

Mengembangkan metode ini dengan belajar secara efektif dengan adanya pembentukan sebuah kelompok belajar agar dapat menyelesaikan sebuah masalah. Dan peserta didik juga tau dimana kelemahan dan kelebihan dari belajar efektif ini dengan metode PBL yang dilakukan di kelas.

c. Perlunya dokumentasi dan laporan

Setelah beberapa tahap dilakukan oleh peserta didik maka siswa perlu dalam membuat sebuah dokumentasi atau laporan agar mengetahui apakah model PBL cocok dilakukan dalam pembelajaran di kelas atau untuk mengevaluasi dari model PBL tersebut. Seperti contohnya peserta didik menyelesaikan masalah dengan kelompok belajarnya dan dari kelompok belajar mereka dapat memecahkan masalah baik itu masalah pelajaran atau pun masalah lingkungan sosial peserta didik.

5. Tahap lima : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

a. Pengertian Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir peserta didik, disampaikan keterampilan penyelidikan dan keterampilan intelektual yang peserta didik gunakan. (Li et al., 2017) menyatakan suatu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui

keefektifan pembelajaran. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Sintak operasional Problem Based Learning (Rahmadi Islam, 2018a) mencakup sebagai berikut :

- a. Pertama-tama siswa disajikan suatu masalah
- b. Siswa mendiskusikan masalah dalam tutorial *Problem Based Learning* dalam sebuah kelompok kecil. Mereka mengklarifikasi fakta-fakta suatu kasus kemudian mengidentifikasi sebuah masalah. Mereka *membrainstorming* gagasan-gagasannya dengan berpinjak pada pengetahuan sebelumnya. Kemudian, mereka mengidentifikasi apa yang mereka butuhkan untuk menyelesaikan masalah serta yang mereka tidak ketahui. Mereka menelaah masalah sebuah. Mereka juga mendesain suatu rencana tindakan untuk menggarap masalah.
- c. Siswa terlibat dalam studi independen untuk menyelesaikan masalah diluar bimbingan guru. Hal ini bisa mencakup : perpustakaan, database, website, masyarakat, dan observasi.
- d. Siswa kembali paa tutorial *Problem Based Learning*, lalu saling sharing informasi, melalui *peer teaching* atas masalah tertentu.
- e. Siswa menyajikan solusi atas masalah.
- f. Siswa *mereview* apa yang mereka pelajari selama proses pengajaran selama ini. Semua ynag berpartisipasi dalam proses tersebut terlibat dalam *review* pribadi, *review* berpasangan, dan *review* berdasarkan bimbingan

guru, sekaligus melakukan refleksi atas kontribusinya terhadap proses tersebut.

Berdasarkan langkah-langkah *Problem Based Learning* di atas dapat menggambarkan bahwa pemecahan masalah dapat membantu siswa belajar lebih baik dan siswa dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah sekaligus menguasai pengetahuan sesuai dengan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Sehingga namanya belajar tidak hanya mengingat, meniru dan mencontohkan. Begitu pula dalam PBL yang namanya “masalah” tidak sekedar “latihan” yang diberikan setelah contoh soal di sajikan.

b. Indikator menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Indikator menganalisis proses pemecahan masalah sebagai berikut:

a). Menganalisis elemen/ unsur(analisis bagiab-bagian materi)

Pada tahap ini guru memberikan soal berupa masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, peserta didik di tugaskan dengan memecahkan masalah yang terkait. Hal ini bertujuan agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang akan diterapkan pada proses pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat menganalisis apa menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran.

b). Analisis hubungan(identifikasi hubungan)

Pada tahap ini peserta didik di haruskan menganalisis hubungan tiap unsur yang ada serta menganalisis antara hubungan tersebut, baik itu bersifat kausalitas, hal yang mempengaruhi, penghambat, dan lain-lain. Pada tahap ini indikatornya.

1.4. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

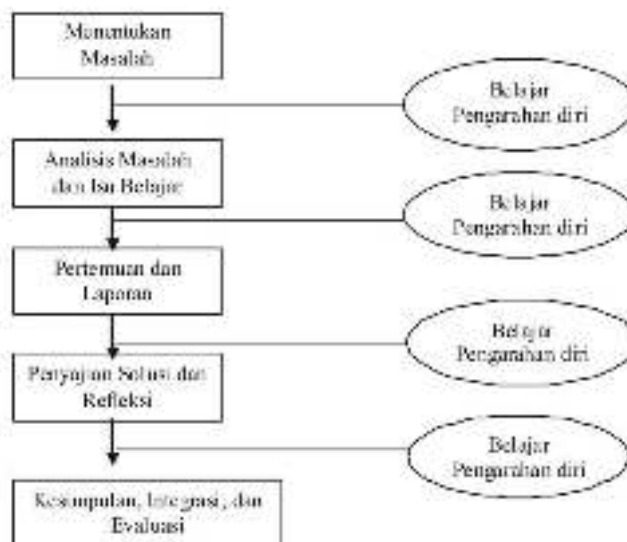
Pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaa berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada (Tan, 2000). Karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah adalah sebagai berikut :

- a) Permasalahan menjadi *starting poin* dalam belajar
- b) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak tertstruktur
- c) Permasalahan membutuhkan perspekif ganda (*multiple perspective*)
- d) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identitas kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar
- e) Belajar pengaruh diri menjai hal yang utama
- f) Pemanfaat sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBL
- g) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif
- h) Pengembangan keterampilan bertanya (keterampilan *Inquiry*) dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan pengupasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- i) Keterbukaan proses dalam PBL meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar

j) PBL melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar

Dari karakteristik di atas, maka kelebihan diterapkannya model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah siswa dapat berlatih berpikir kritis terhadap suatu permasalahan yang ada, mampu merumuskan masalah, dan mampu menemukan solusinya. Adapun kekurangan dalam model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagian siswa belum tentu memiliki pengalaman yang nyata dalam menghadapi permasalahan tersebut sehingga siswa kesulitan dalam memecahkan masalah itu. Jadi, kurangnya siswa dalam berlatih memecahkan soal-soal dapat menyebabkan soal-soal itu sulit diidentifikasi dan pada akhirnya sulit untuk diselesaikan.

Alur proses pembelajaran berbasis masalah dapat dilihat pada *flowchart* berikut ini.



1.5. Tujuan *Problem Based Learning*

Tujuan pembelajaran PBL ada tiga, yaitu membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah, memberi kesempatan pada siswa mempelajari pengalaman-pengalaman dan peran-peran orang dewasa, dan memungkinkan siswa meningkatkan sendiri kemampuan berpikir mereka dan menjadi siswa mandiri. Adapun tujuan PBL (Lubis, 2019) yaitu penguasaan isi belajar dari disiplin dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. PBL juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih yang lebih luas, keterampilan memakai informasi, kolaborasi dan belajar tim dan keterampilan berpikir refleksi dan evaluatif.

1.6. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Model Problem Based Learning memiliki kelebihan yang berbeda-beda dengan model-model pembelajaran lainnya. Berikut ini kelebihan diantaranya sebagai berikut :

- a) Pembelajaran berbasis masalah merupakan teknik yang cukup baik untuk mempermudah peserta didik memahami isi pembelajaran.
- b) Pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan tantangan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya dalam menemukan informasi dan pengetahuan baru.

- c) Pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- d) Melalui suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, peserta didik mampu memecahkan suatu permasalahan.
- e) Dengan di terapkannya model PBL, pembelajaran yang berlangsung akan melatih tingkat berpikir kritis serta mengembangkan kemampuan peserta didik dengan tujuan untuk beradaptasi dengan pengetahuan baru.
- f) Pembelajaran berbasis masalah dapat membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan yang mereka miliki untuk memahami permasalahan yang ada dalam kehidupan nyata.
- g) Pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan yang peserta didik miliki terhadap dunia nyata
- h) Pembelajaran berbasis masalah digunakan oleh guru untuk membantu mengembangkan pengetahuan baru peserta didik.
- i) Model PBL digunakan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mengembangkan konsep-konsep belajar secara terus-menerus, karena masalah tidak ada henti-hentinya. Ketika seorang individu menyelesaikan satu permasalahan, masalah lainnya muncul, dan tentu diperlukannya penyelesaian secepatnya.

Dari paparan diatas mengenai Kelebihan Model Problem Based Learning yaitu pembelajaran yang dapat membuat siswa-siswi aktif karena berusaha dan mencari solusi dalam proses pemecahan masalah, siswa-siswi dapat meningkatkan kemampuan untuk berkomunikasi serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan dapatt meningkatkan motivasi belajar yang kuat, jadi siwa-siswi tidak mudah bosan dalam melakukan kegiatan belajar di dalam kelas.

1.7. Kelemahan Model *Problem Based Learning*.

Mendeskripsikan kelemahan model *Problem Based Learning* yaitu :

- a. Siswa yang tidak mempunyai minat belajar yang tinggi dan kurangnya rasa percaya diri pada siswa cenderung memilih iam dan tidak melakukan apa-apa karena dirinya takut merasa gagal atau salah.
- b. Peserta didik tidak akan belajar apa yang mereka pelajari jika mereka tidak memahmai mengapa mereka harusberusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari. Jadi jika siswa belum mengerti konsep tersebut maka akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran.
- c. Pembelajaran model *Problem Based Learning* membutuhkan waktu yang lama atau panjang, karena peserta didik membutuhkan cukup waktu lama dalam mencari solusi dan memecahkan masalah yang di berikan.

1.8. Kemampuan Pemecahan Masalah

Orang yang terampil memecahkan masalah akan mampu berpacu dengan kebutuhan hidupnya, menajadi pekerja yang lebih produktif, memahami isu-isu

kompleks yang berkaitan dengan masyarakat global. Langkah-langkah memecahkan masalah menurut Supinah dan Sutanti adalah sebagai berikut:

a. Memahami Masalah

Peserta didik harus dapat menentukan hal-hal atau apa yang diketahui dan hal-hal apa yang ditanyakan. Hal tersebut dimaksudkan untuk mempermudah dalam memahami masalahnya dan mempermudah mendapatkan gambaran umum penyelesaiannya, peserta didik juga dituntut untuk mengetahui apa yang ditanyakan, yang akan menjadi arah pemecahan masalah.

b. Merencanakan Cara Penyelesaian

Tahap ini peserta didik dapat menentukan strategi yang sesuai untuk memecahkan masalah yang dialami peserta didik.

c. Melaksanakan Rencana

Melaksanakan rencana pemecahan masalah dengan setiap kali mengecek kebenaran di setiap langkah dalam pemecahan masalah peserta didik.

d. Menafsirkan atau mengecek hasil

Peserta didik harus memeriksa hasil yang diperoleh. Apakah hasil tersebut sudah sesuai dengan masalahnya. Hal itu menentukan langkah selanjutnya pada evaluasi atau bisa menarik kesimpulan dari permasalahan yang dialami oleh peserta didik dan dapat memecahkan masalah peserta didik.

2.1. Pengertian Kreativitas Siswa

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individual dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan di pengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berupa di dalam individual maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Belajar menurut Nana sudjana, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, baik pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya serta daya penerimanya. Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia dan berlangsung seumur hidup dengan demikian belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merupakan prilakunya, jadi hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Pembelajaran kreativitas merupakan salah satu dari kegiatan yang mendukung belajar mandiri. Belajar kreativitas adalah sikap yang memungkinkan seseorang menghasilkan ide baru dan mengembangkannya lebih lanjut sebuah pengalaman yang jarang dimiliki siswa lain. Seseorang dengan sikap kreatif lebih cenderung bertindak mandiri.

Belajar adalah proses internal yang kompleks, terlibat dalam proses internal yang meliputi unsur afektif yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interaksi, apresiasi, dan menyesuaikan perasaan sosial. beberapa prinsip dalam belajar yaitu pertama, belajar berarti mencari makna. makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami. Kedua, konstruksi makna, adalah proses yang terus-menerus. Ketiga, belajar bukanlah tindakan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, melainkan perkembangan itu sendiri. Keempat, hasil di pengaruhi oleh pengalaman subjek dengan dunia fisik dan lingkungannya. Kelima, hasil belajar tergantung pada apa yang di ketahui siswa tentang belajar.

Dengan demikian dalam belajar kreatif harus melibatkan komponen-komponen pengalaman belajar yang paling menyenangkan dan paling menyenangkan dan paling tidak menyenangkan lalu menemukan bahwa pengalaman dalam proses belajar kreatif sangat mungkin berada di antara pengalaman-pengalaman belajar yang sangat menyenangkan, pengalaman-pengalaman yang sangat memberikan kepuasan kepada kita dan sangat bernilai bagi kita. Jadi dengan demikian kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membentuk kombinasi yang baru dalam belajarnya. (Wicaksana & Rachman, 2018) mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas sebagai berikut :

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar

a. Pengertian memiliki rasa ingin tahu yang besar

Mengemukakan bahwa rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang telah di pelajari, dilihat, dan didengar (Yohanes 16: 13-14). Rasa ingin tahu sangat penting dalam proses pembelajaran, (Jannah, 2018) bahwa rasa ingin tahu akan membuat peserta didik jadi pemikir yang aktif, pengamatan yang aktif, yanga kemudian akan memotivasi siswa untuk mempelajari lebih mendalam sehingga akan membawa kepuasan dalam dirinya dan meniadakann rasa bosan untuk terus belajar. Ada faktor tertentu yang mempengaruhi rasa ingin tau yaitu susunan sistem saraf sentar yang berpusat di otak, disamping sistem saraf perifer yang ada pada seluruh tubuh manusia. secara psikologis, otak manusia juga harus senantiasa dilatih secara terus-menerus sehingga memiliki ketajaman (Filipi 4 :6).

Sehingga manusia senantiasa memiliki sifat rasa ingin tahu. Sejak dini setelah manusia dapat mengenal lingkungan sekitarnya, sehingga muncullah berbagai pertanyaan seperti contoh : bagaimana suasana itu terjadi, mengapa demikian dan benda apa itu. Rasa ingin tahu ini menjadikan manusia tidak puas jika belum mengetahui atau mendapatkan sebuah jawaban dari pertanya tentang suatu hal. Rasa ingin tahu merupakan faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar. Beberapa faktor dapat mempengaruhi perkembangan rasa ingin tahu seseorang.

Berikikut ini yang membedakan rasa ingin tahu menjaditiga tipe, yaitu :

- a) *Physical curiosity*, merupakan sikap ingin tahu karena adanya dorongan dari dalam diri sendiri.
- b) *Social curiosity*, sikap ingin tahu tipe sosial adalah rasa ingin tahu yang ditimbulkan karena stimulus dari lingkungan sosial.
- c) *Intellectual curiosity*, sikap ingin tau yang timbul karena diperolehnya informasi yang di lihat dan di dengar.

Guru harus mampu menumbuhkan maupun mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik selama proses pembelajaran di kelas. Sebenarnya tidak sulit membangun rasa ingin tahu seseorang terhadap sesuatu karena pada dasarnya setiap orang pastilah memiliki rasa ingin tahu dalam dirinya, sama halnya dengan peserta didik yang sedang menghadapi suatu materi pembelajaran dikelas. Banyak cara yang dapat dilakukan seperti beberapa contoh berikut :

- a) Membuat pertanyaan-pertanyaan yang menggelitik atau memancingn daya imajinasi peserta didik.
- b) Menunjukkan bahwa pelajaran agama itu menarik dan penting.

b. Faktor memiliki rasa ingn tahu yang besar

Rasa ingin tahu juga mempengaruhi proses belajar. Dengan rasa ingin tau, seseorang dapat fokus dengan mudah, dan akan fokus pada apa yng mereka pelajari karena rasa ngin tau membuat melakukan yang terbaik untuk mempelajari detail suatu hal. Tentu saja rasa ingin tau membuat individu merasa perlu bertanya, seperti halnya rasa lapar mendorong mereka untuk makan. Anak-anak dianggap lebih aktif dalam mencapai informasi tentang apa yang mereka pelajari

dan individu belajar lebih baik sesuatu berdasarkan rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu merupakan salah satu faktor yang dapat mendorong proses belajar anak. Dengan rasa ingin tahu anak lebih fokus dan berkonsentrasi bahkan tanpa disadari. Oleh karena itu rasa ingin tau dari faktor yang menunjang belajar anak, baik itu di kelas, di masyarakat, maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Rasa ingin tahu siswa ditandai dengan empat gejala yaitu sebagai berikut :

- a) Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran, yaitu siswa mencari sumber informasi lain di luar pembelajaran, seperti di perpustakaan, di majalah, atau pun di internet.
- b) Membaca atau mendiskusikan alam yang baru saja terjadi, diskusi bisa dilakukan dengan teman sebaya atau orang yang sekiranya lebih paham, seperti orang tua.
- c) Bertanya tentang beberapa peristiwa sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar atau baru saja terjadi, pertanyaan tersebut akan tercipta pada pemikiran anak sesuai informasi yang ia dapatkan.
- d) Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pembelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas. Pertanyaan yang ditanyakan akan bisa disebabkan informasi yang ia dapatkan dari sumber luar yang ia rasa masih terkait dengan mata pelajaran yang sedang ia pelajari.

2. Memiliki dorongan (motivasi) yang tinggi

a. Pengertian memiliki dorong (motivasi) yang tinggi

(Kusumaningsih & Riauunto, 2021) yang ada pada seseorang merupakan kekuatan pendorong yang akan mewujudkan suatu perilaku guna mencapai tujuan kepuasan dirinya (Yesaya 41 :10). Motivasi membicarakan tentang bagaimana cara mendorong semangat peserta didik dalam hal untuk mencapai tujuannya, agar mau belajar dengan memberikan secara optimal kemampuan dan kreatif peserta didik guna mencapai keberhasilan peserta didik. Rangsangan ini akan menciptakan dorongan pada peserta didik untuk melakukan kreativitas. Menurut Berelson dan Steiner yang dikutip oleh Wahjosumidjo motivasi adalah suatu usaha sadar untuk memengaruhi perilaku seseorang supaya mengarah tercapainya tujuan peserta didik.

Dengan demikian dapatlah dikatakan motivasi pada dasarnya adalah kondisi mental seseorang yang mendorong dilakukannya suatu tindakan memberikan kekuatan yang mengarah kepada pencapaian tujuan, kebutuhan memberi kepuasan atau pun mengurangi ketidak seimbangan. Oleh karena itu tidak akan ada motivasi jika tidak dirasakan adanya kebutuhan dan kepuasan serta ketidak seimbangan.

b. ciri-ciri memiliki dorongan (motivasi) yang tinggi

Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a). Tekun menghadapi tugas
- b). Ulet menghadapi kesulitan belajar (tidak lekas putus asa)
- c). Menunjukkan minat terhadap pembelajaran
- d). Lebih senang bekerja mandiri

- e). Dapat mempertahankan pendapatnya
- f). Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- g). Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

3. Memiliki rasa keterlibatan yang tinggi

a. Pengertian memiliki rasa keterlibatan yang tinggi

Menurut (Hidayati, 2010), keterlibatan adalah keadaan terlibat yaitu adanya keikutsertaan individu atau berperannya sikap ataupun emosi individu dalam situasi tertentu (Matius 20 : 28). Menurut (H Kara, 2014) keterlibatan siswa dalam belajar merupakan investasi psikologis yang dikarenakan siswa dalam proses belajar dan pemahaman mengenai suatu pengetahuan serta keterampilan yang menjadi tujuan dari kegiatan akademik. keterlibatan tingkat kepentingan kelompok dalam membangun kreativitas peserta didik saat di kelas.

b. Aspek-aspek memiliki rasa keterlibatan yang tinggi

(H Kara, 2014) keterlibatan siswa dalam belajar terdiri dari tiga aspek-aspek, yaitu :

a) Keterlibatan perilaku

Mencakup siswa memiliki usaha untuk dapat menguasai suatu pengetahuan, interaksi, ketekunan dalam menjalankan kegiatan akademik untuk mencapai keberhasilan akademik.

b) Keterlibatan emosi

Menggambarkan emosi positif siswa pada proses pembelajaran. Keterlibatan emosi mencakup siswa antusias, menikmati, senang dan puas penting karena dapat menumbuhkan rasa keterlibatan siswa terhadap instansi pendidikannya serta dapat mempengaruhi kesediaan siswa untuk belajar kreatif.

c) Keterlibatan kognitif

Merupakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas mencakup, siswa memperhatikan atau fokus, berpartisipasi dan memiliki kesediaan untuk berusaha melebihi standar yang dimiliki untuk mengembangkan kreativitas dalam diri peserta didik.

c. faktor yang mempengaruhi keterlibatan yang tinggi.

Membagikan faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan yang tinggi menjadi 2 faktor besar yaitu :

a). Faktor eksternal (lingkungan)

faktor eksternal atau faktor lingkungan yang dimana peserta didik dapat memberikan partisipasi kepada peserta didik lainnya dalam kelas, serta tugas yang diberikan guru juga memungkinkan untuk pengembangan diri. Agar terbentuknya rasa keterlibatan yang tinggi kepada peserta didik.

b). faktor internal

faktor internal ini mencakup kebutuhan peserta didik yang berisi tentang kebutuhan untuk keterkaitan, kebutuhan untuk berkompetensi dalam dunia akademik atau pun di kelas.

4. Memiliki ketekunan yang tinggi

a. Pengertian memiliki ketekunan yang tinggi

Menurut (Septiani, 2019) ketekunan adalah keras hati, bersungguh-sungguh, dan ketekunan dan kesungguhan (Lukas 8 :15). Ketekunan merupakan kemampuan seseorang untuk fokus pada pekerjaan yang digeluti sehingga mampu menghasilkan mana karya. Dan bahwa orang yang bersifat tekun di tunjukkan dengan kesungguhan dalam berusaha dan tetap bersemangat dalam menjalankan segala sesuatu (1 Tesalonika 1 : 3). Jadi, dapat disimpulkan bahwa ketekunan merupakan kemampuan seseorang dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan apa yang di inginkan.

b. Ciri-ciri memiliki ketekunan yang tinggi

Menurut (Septiani, 2019) menyebutkan bahwa ciri-ciri ketekunan seseorang yaitu sebagai berikut :

- a) Tidak menunda-nunda waktu penyelesaian pekerjaan/ pelajaran
- b) Selalu memanfaatkan kesempatan yang ada
- c) Selalu berusaha untuk sukses dalam melaksanakan tugas
- d) Tidak pernah puas dengan hasil yang di peroleh
- e) Selalu ingin mencoba pekerjaan/ pelajaran yang lebih menantang.

Sikap tekun dalam keseharian diantaranya lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

- 1) Lingkungan keluarga yaitu menyelesaikan tugas rumah menjadi tugas rutin dan berusaha menyelesaikan tugas pekerjaan rumah sendiri tanpa ketergantungan kepada orang lain.
- 2) Lingkungan sekolah yaitu menjalankan peraturan sekolah dengan tertib, menyelesaikan tugas sekolah dengan baik, mendengarkan nasehat dari guru dan mematuhi perintah dari guru-guru yang ada di sekolah.
- 3) Lingkungan masyarakat yaitu turut serta secara aktif dalam kegiatan sosial di tengah-tengah masyarakat, menjaga ketertiban dan ketenangan di lingkungan sekitar, bersikap peduli kepada masyarakat dan gemar menolong orang lain di lingkungan sekitar.

c. Manfaat memiliki ketekunan yang tinggi

Setiap ketekunan pasti membawakan hasil suatu karya baik di dalam sekolah maupun pekerjaan. Ketekunan juga bertujuan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Ketekunan harus ditanamkan kepada siswa sejak usia dini. Sehingga siswa menjadi terbiasa dengan ketekunan, dan bukan kemalasan. Ketekunan menjadikan siswa lebih maju dan selalu ingin belajar hal yang baru. Siswa yang tekun memiliki karya yang lebih tinggi di bandingkan dengan siswa yang malas. Manfaat lainnya yaitu dapat mengubah kegagalan menjadi sebuah peluang bagi siswa-siswi tersebut. Ada beberapa

faktor untuk mengubah kegagalan menjadi suatu peluang, yaitu sebagai berikut ;

- 1) Daya saing (produktivitas)
- 2) Kreativitas
- 3) Motivasi
- 4) Mengambil resiko
- 5) Belajar
- 6) Merangkul
- 7) Selalu ingin berubah
- 8) Sikap tahan banting dan keuletan.

d. Faktor-faktor memiliki ketekunan yang tinggi

Faktor-faktor yang mempengaruhi ketekunan seseorang yaitu :

- 1) Dorongan dari dalam ketekunan sangat memerlukan dorongan dari dalam diri seseorang karena salah satu dorongan dalam diri untuk belajar dan dorongan dalam diri berupa kesadaran untuk menekuni satu kegiatan yang membuat hasil belajar menjadi maksimal.
- 2) Kemampuan berkonsentrasi tingkat tinggi seseorang memiliki tingkat konsentrasi tingkat tinggi pasti dapat menekuni suatu kegiatan. Ketekunan tidak dapat dilakukan oleh orang yang tidak berkonsentrasi dalam menekuni suatu kegiatan. Ketekunan dilakukan oleh orang yang ingin membuat dirinya maju, berhasil.
- 3) Semangat tidak pernah menyerah

4) Daya tahan siswa-siswi dalam proses pembelajaran di kelas.

5. Penuh percaya diri

a. Pengertian penuh percaya diri

(Pertiwi, 2019) percaya diri merupakan suatu sikap atau perasaan yakin akan kemampuan diri sendiri sehingga orang yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam tindakan-tindaknya, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginannya dan bertanggung jawab atas perbuatannya, hangat dan sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan berprestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangannya seperti ada tertulis di **Filipi 4:13** dan **Kolose 3 : 1-3** mengenai tentang bagaimana kita harus penuh percaya diri.

b. ciri-ciri penuh percaya diri

Menurut (Ii, 2006) seseorang yang memiliki kepercayaan diri memiliki ciri-ciri :

- a) Dapat bertindak dengan tegas dan tidak ragu-ragu.
- b) Mempunyai kepercayaan diri tidak takut mengalami kegagalan.
- c) Kegagalan yang diamai di pandang sebagai suatu pengalaman yang sangat bermanfaat bagi masadepannya.
- d) Orang yang bersangkutan memiliki sikap yang optimis.
- e) Kreatif
- f) Memiliki harga diri.

c. faktor-faktor penuh percaya diri

Faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri adalah sebagai berikut :

a) Kemampuan pribadi

Kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengembangkan diri dimana individu yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam tindakannya, tidak tergantung dengan orang lain dan mengenal kemampuan diri.

b) Interaksi sosial

Mengenal bagaimana individu dalam berhubungan dengan lingkungannya bertoleransi dan dapat menerima dan menghargai orang lain.

c) Konsep diri

Individual memandang dan menilai dirinya sendiri secara positif atau negatif, mengenal kelebihan dan kekurangannya.

Percaya diri adalah pola asuh yang di berikan oleh keluarga sebagai lingkungan sosial yang paling kecil sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan juga adanya faktor dari dalam individu itu sendiri berupa kemampuan pribadi, interaksi sosial dan juga konsep diri.

d. Manfaat penuh percaya diri

Menurut (Reza et al., 2020) menjelaskan bahwa rasa percaya diri dapat memberikan dampak positif pada peserta didik sebagai berikut :

a). Emosi. Jika seseorang memiliki rasa percaya diri yang tinggi, maka ia akan lebih mudah mengendalikan dirinya di dalam suatu keadaan yang di hadap oleh peserta didik, dan peserta didik dapat menguasai dirinya untuk bertindak tenang.

b). Konsentrasi. Peserta didik yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi, maka peserta didik tersebut akan lebih mudah memusatkan perhatiannya pada hal tertentu tanpa merasa terlalu khawatir akan hal-hal lainnya yang mungkin akan merintangi rencana tindakannya.

2.2. Meningkatkan Kreativitas Siswa

Tanggung jawab guru untuk memahami siswa dan berusaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan kemampuan siswa. Selain itu guru juga harus melatih siswa untuk merangsang kreativitasnya, karena kompetisi untuk kesuksesan akademik sangat bermanfaat bagi kehidupan mereka. Menurut (Hamdani, 2018), dalam mengembangkan kreativitas siswa guru perlu menyediakan kondisi-kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya penambahan aspek keluwesan, keaslian, dan kuantitas dari kreativitas yang dimiliki oleh para siswa. Langkah-langkah dalam mengembangkan kreativitas siswa yaitu :

1. Mengklasifikasikan jenis-jenis masalah yang akan di sajikan kepada siswa
2. Mengembangkan dan menggunakan keterampilan-keterampilan pemecahan masalah
3. Memberikan ganjaran bagi prestasi belajar yang kreatif

Langkah-langkah tersebut merupan cara untuk mempermuda siswa agar mampu mengembangkan kreativitas siswa. Siswa yang kreatif perlu diberikan *reward*

untuk memotivasi siswa agar kemampuan kreativitas peserta didik dapat terus dikembangkan. Mengemukakan untuk meningkatkan kreativitas siswa, terdapat saran-saran yang harus dilakukan oleh guru, antara lain :

1. Guru harus menghargai kreativitas anak
2. Bersikap terbuka terhadap gagasan baru
3. Guru mengakui dan menghargai adanya perbedaan individual
4. Guru bersikap menerima dan menunjang anak
5. Guru menyediakan pengalaman belajar yang berdiferensiasi
6. Mengikutsertakan anak dalam mengambil bagian dalam merencanakan pekerjaan sendiri dan pekerjaan kelompok.

Guru dalam upaya meningkatkan kreativitas harus mampu mengajak siswa bersikap terbuka kepada guru dan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga dalam hal ini guru akan mudah mengenali karakteristik siswa sehingga pembentukan keterampilan dan kreativitas dalam diri siswa akan dapat dikembangkan. Hal yang harus dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah sebagai berikut :

1. Memiliki topik masalah yang mampu mengajak siswa untuk kreatif dan berpikir luas dalam menyelesaikan suatu permasalahan
2. Menggunakan keterampilan-keterampilan dalam pemecahan masalah
3. Mengikutsertakan siswa dalam menyusun dan merencanakan kegiatan-kegiatan belajar.

2.3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kreativitas Siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar di kategorikan dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan menghambat. Faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas belajar adalah:

1. Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan serta keterbukaan.
2. Situasi yang menimbulkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
3. Situasi yang mendorong menghasilkan sesuatu.
4. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
5. Sesuatu yang menekankan inisiatif diri.
6. Kewibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativita secara lebih luas.
7. Posis kelaiuran.
8. Perhatikan dari orang tua terhadap minat anaknya, stimuli dari lingkungan sekolah dan motifasi diri.

Kreativitas belajar dan konteks ini, berarti para siswa diharapkan mampu membuat koneksi (keterkaitan) atas diri mereka sendiri untuk hadir dan menghasilkan kombinasi-kombinasi baru, untuk mengaplikasikan imajinasi dalam bahasa yang mereka gunakan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar antara lain :

a. Faktor internal siswa.

faktor internal siswa adalah yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis(jasmaniah), dan aspek psikologis (rohaniah). Aspek fisiologis (jasmaniah) meliputi

kesempurnaan fungsi secara panca indera terutama otak, karena otak adalah sumber dan menara pengontrol kegiatan badan manusia. Aspek psikologis (rohaniyah) dalam belajar, akan memberikan andil yang penting. Faktor akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara opyimal.

b. Faktor eksternal siswa.

Faktor eksternal siswa terditi dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Lingkungan sosial sekolah seperti guru, para staf administrasi, teman-teman sekelas dapat mempengaruhi kreativitas belajar seorang siswa. Lingkungan non sosial seperti gedung sekolah dan letaknya.

c. Faktor instrumental

Yang terdiri dari gedung atau sarana fisik kelas, alat pengajaran, media pengajaran, guru dan kurikulum atau materi pengajaran serta sterategi belajar mengajar yang digunakan akan mempengaruhi proses belajar dan kreativitas belajar.

2.4. Ciri-ciri Kreativitas Siswa

Berikut ini ada beberapa ciri yang mencerminkan kreativitas alamih anak adalah sebagai berikut:

1. Senang menjelajahi lingkungannya.
2. Mengamati dan memegang segalah sesuatu, mendekati segalah tempat atau pojok, seakan-akan pengalaman.

3. Rasa ingin tahu yang besar
4. Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru
5. Senang melakukan eksperimen
6. Jarang merasakan bosan dan selalu ingin melakukan macam-macam hal yang ingin dilakukan
7. Mempunyai imajinasi yang tinggi

Dari ciri-ciri anak kreatif diatas ada yang memiliki dampak negatif ada juga memiliki dampak positif. Karena rasa ingin tahu seorang anak besar sehingga membuat anak selalu melakukan eksperimen, yang terkadang eksperimen bisa membahayakan dan bisa juga eksperimen menguntungkan seorang anak-anak yang dimana mereka dapat mengetahui hal-hal yang baru mereka tahu.

2.5. Karakteristik dan indikator Kreativitas Siswa.

(Yusuf & Ulumul, 1992) mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas adalah :

1. Memiliki dorongan yang tinggi
2. Memiliki keterlibatan yang tinggi
3. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
4. Memiliki ketekunan yang tinggi
5. Cenderung tidak puas terhadap kemapanan

6. Penuh percaya diri
7. Memiliki kemandirian yang tinggi
8. Bebas dalam mengambil keputusan
9. Menerima diri sendiri
10. Senang humor
11. Memiliki intuisi yang tinggi
12. Cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks
13. Toleran terhadap ambiguitas
14. Bersifat sensitif.

Mengacu pada beberapa pendapat di atas, indikator kreativitas belajar siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Memiliki dorongan yang tinggi
2. Memiliki keterlibatan yang tinggi
3. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
4. Penuh percaya diri atau percaya kepada diri sendiri
5. Memiliki kemandirian yang tinggi
6. Senang mencari pengalaman baru
7. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
8. Memiliki inisiatif
9. Enerjik dan ulet dan memiliki ketekunan yang tinggi
10. Cenderung kritis terhadap orang lain
11. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya
12. Selalu ingin tahu atau memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

13. Menyukai tugas-tugas yang menjemuk atau hal-hal yang kompleks
14. Memiliki disiplin diri yang tinggi
15. Memiliki kemandirian yang tinggi
16. Memiliki kemampuan berpikiran divergen yang tinggi
17. Memiliki memori dan atensi yang baik
18. Memiliki wawasan yang luas.

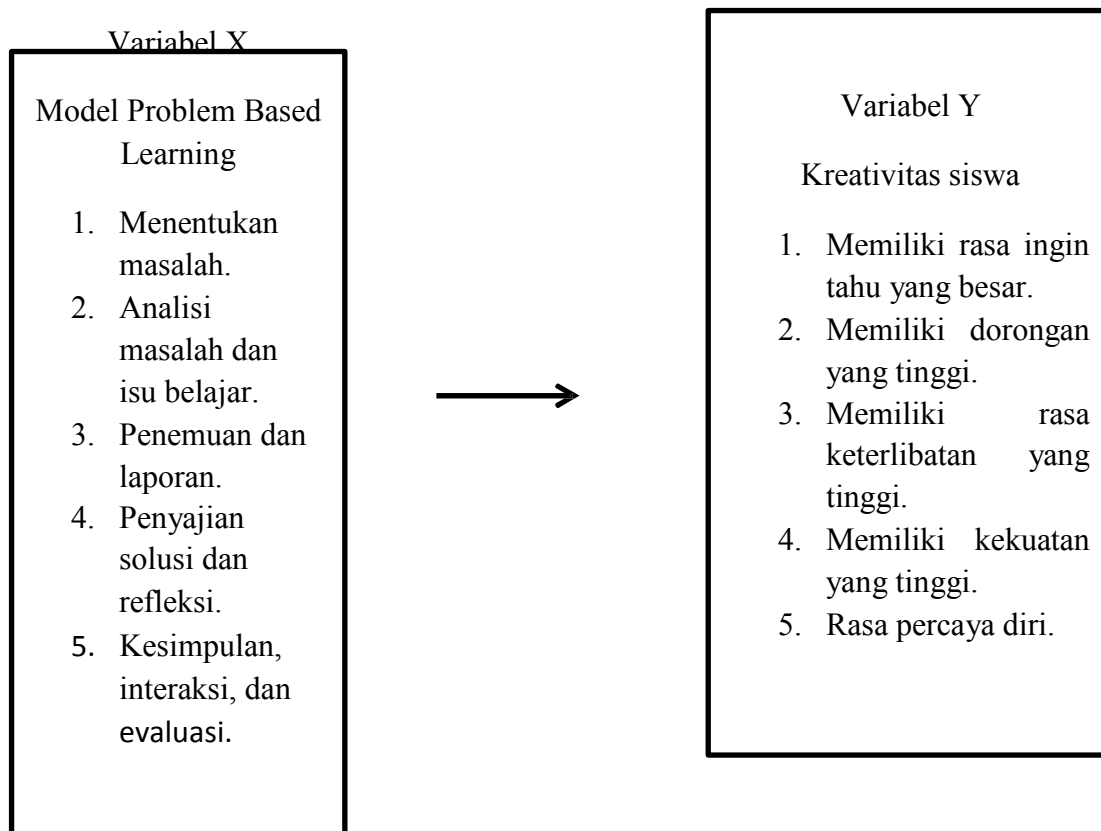
3.1. Pengertian Pendidikan agama Kristen

Pendidikan agama kristen merupakan tugas dan tanggung jawab gereja dalam pelayanan bagi jemaat Tuhan. Dengan pendidikan agama kristen warga jemaat diperlengkapi untuk mampu menyoroti berbagai masalah hidup sedemikian rupa dan menjadi warga gereja yang setia pada Tuhan dalam pelaksanaan tugas masing-masing-masing sesuai dengan kontes hidupnya tersebut. Menurut Warner PAK adalah Proses pengajaran dan pembelajaran yang berdasarkan Allah, berpusat pada Kristus, dan bergantung kepada Roh Kudus yang membimbing setiap pribadi pada semua tingkat pertumbuhan melalui pengajaran masa kini kearah pengenalan dan pengalaman rencana dan kehendak Allah melalui Kristus dalam setiap aspek kehidupan, dan melengkapi mereka bagi pelayanan yang efektif, yang berpusat pada Kristus sang Guru Agung dan perintah yang mendewasakan pada murid.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah suatu kerangka yang dapat berupa naratif atau grafis yang dapat menunjukkan variabel kunci atau menggambarkan konseptual

dari dugaan atau asumsi hubungan yang ada di antara mereka untuk di pelajari. Kerangka konseptual adalah keterkaitan antara teori-teori atau konsep yang mendukung dalam penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun sistematis penelitian. Kerangka konseptual menjadi pedoman peneliti untuk menjelaskan secara sistematis teori yang digunakan dalam penelitian. Melalui model *problem based learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran PAK di kelas XI SMA Swasta Sidorame dapat digambarkan kerangka konseptual sebagai



C. Hipotesa

Hipotesis yakni adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis maka dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Dan (Susilana, 2015) menyatakan bahwa hipotesis berasal dari perkataan hipo (hypo) dan tesis (thesis). Hipo berarti kurang dari, sedangkan tesis berarti pendapat. Jadi hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara, belum benar-benar berstatus sebagai suatu tesis.

Berdasarkan hubungan variabel dalam kerangka pemikiran, maka dibuat hipotesa sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh model PBL dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran PAK di kelas XI SMA Swasta Sidorame Medan.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model PBL dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran PAK di kelas XI SMA Swasta Sidorame Medan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metode berasal dari kata *methodos* (Yunani) yang dimaksud adalah cara atau menuju suatu jalan. Dan metode ini merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan. Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data, baik berupa data primer maupun sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan terdapat suatu kebenaran yang diperoleh.

Penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan analisis dan konstruksi yang dilakukan secara metodologis, sistematis, kontsisten. Menarik kesimpulan dari pembahasan, bahwa system dan metode yang digunakan untuk memperoleh informasi atau bahan materi suatu pengetahuan ilmiah yang disebut dengan “metodologi ilmiah”.

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah dalam penerapan model Problem Based Learning dalam meningkatkan Kreativitas pada pembelajaran PAK di kelas XI SMA Swasta HKBP Sidorame dan untuk menjelaskan bagaimana.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif dengan metode true eksperimen. Metode penelitian eksperimen kuantitatif adalah metode eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu yang lain dalam kondisi yang terkendali (Setia, 2014). Penelitian ini berusaha menjawab pengaruh penerapan dan perlakuan yang diberikan penggunaan model pembelajaran PBL dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar PAK kelas XI SMA Swata HKBP Sidorame. Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini disajikan sebagai

berikut :

Tabel 1

Rancangan Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Tes
Eksperimen	Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan Model PBL dalam meningkatkan Kreativitas siswa menggunakan metode eksperimen.	Tes
Kontrol	Pembelajaran dilakukan dengan metode pembelajaran konvensional.	Tes

C. Desain Penelitian.

Eksperimen ini dirancang yang menggunakan desain Posttest-only Control Design. Adapun desain penelitian ini secara bagan sebagai berikut :

E	X	O
K		O

Keterangan :

E = Kelas Esperimen

K = Kelas Kontrol

X = Perlakuan yang diberikan

O₁ = Tes akhir dari kelas eksperimen dengan perlakuan

O₂ = Tes akhir dari kelas kontrol tanpa perlakuan

Dalam Penelitian ini akan dilakukan 3 kali pertemuan tatap muka, dan 2 kali pertemuan lagi digunakan untuk tes, guna melihat implementasi dalam meningkatkan kreativitas siswa yang menerapkan model PBL dengan hasil belajar siswa yang tidak menerapkan model PBL. Dalam satu kali pertemuan memiliki waktu 2 jam pelajaran.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas XI SMA Swasta Sidorame Medan tahun ajaran T/A 2023-2024.

Penulisan menentukan lokasi penelitian di SMA Swasra Sidorame Medan dengan alasan sebagai berikut.

- a) Lokasi Penelitian tidak jauh dari kos penulis, sehingga pengamatan dapat dilakukan dengan lebih cermat dan teliti.
- b) Penulis memiliki kenalan di sekolah tersebut sehingga membantu proses pengambilan data
- c) Untuk menghemat waktu dan uang
- d) Menurut seorang guru kristen di sekolah tersebut, masalah tersebut tidak diselidiki di sekolah tersebut.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (Harys, 2020) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Adapun yang akan menjadi populasi dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas MIPA & IPS XI SMA Swasta HKBP Sidorame Medan.

2. Sampel Penelitian

Sampel (Harys, 2020) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. sedangkan ukuran sampel merupakan suatu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel itu harus representatif dalam arti segala karakteristik populasi hendaknya tercerminkan pula dalam sampel yang ambil. Mengatakan apabila subjek dari penelitian kurang dari 100 orang lebih baik diambil seluruhnya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Berdasarkan pendapat di atas, karena jumlah siswa kelas XI MIPA & IPS SMA Swasta HKBP Sidorame Medan keseluruhnya adalah 25 orang, maka populasi langsung menjadi sampel sebanyak 25 orang.

F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu sikap atau nilai dari orang. Kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan masalah dengan menjelaskan secara singkat indikator variabel bebas (X) dan variabel terkait (Y), sebagai berikut :

1. Implementasi Model *Problem Based Learning* (PBL) (Variabel bebas)

a. Menentukan masalah

Menentukan masalah adalah dimana peserta didik dapat mengenal masalah dengan baik dan menganalisis sebuah masalah yang akan dipecahkan atau dicari solusi dari permasalahan peserta didik dan untuk mengetahui akar dari permasalahan siswa dan dapat mengetahui apa yang menjadi masalah peserta

didik dan dapat mendalami sebuah masalah yang dialami peserta didik dan peserta didik harus membentuk suatu kelompok belajar agar masalah peserta didik dapat terpecahkan dengan baik.

b. Analisis Masalah dan Isu Belajar

Analisis masalah adalah yang dimana siswa menganalisis masalah yang dihadapi oleh peserta didik agar dapat memecahkan masalah dengan baik dan siswa dapat menyelidiki masalah dengan baik, menyusun strategi dalam menyelesaikan masalah. Dan isu belajar adalah siswa mampu mempelajari isu-isu yang beredar pada saat ini seperti isu belajar malas mengerjakan tugas dan bagaimana cara peserta didik agar tidak terikat oleh isu-isu belajar yang negatif itu dan sebagai Guru harus mampu membimbing siswa dalam hal belajar dalam hal memecahkan masalah yang dengan positif dan siswa mampu bersikap baik kepada sesamanya.

c. Penemuan dan Laporan

Penemuan dan pelaporan adalah membentuk suatu kegiatan-kegiatan kreatif dalam menyelesaikan sebuah masalah agar siswa tidak bosan dalam melakukan sebuah pemecahan masalah dan juga dapat mencatat dari hasil penemuan tersebut. Dan peserta didik dapat mengembangkan dirinya dalam memecahkan masalah tersebut dan siswa mendapatkan sebuah ilmu yang berguna bagi dirinya dan hasil laporan tersebut dapat diberitaukan kepada Guru agar siswa dapat dibimbing Guru dengan baik tanpa ada kesesatan.

d. Penyajian Solusi dan Refleksi

Penyajian solusi dan refleksi adalah mencari solusi dari masalah dan proses berpikir kembali artinya siswa mampu mencari solusi dari permasalahan yang dialaminya dan Guru juga membantu siswa dalam mencari solusi atas masalah peserta didik. Dan siswa harus mampu mengingat kembali apa yang sudah dibimbing oleh Guru untuk kelak siswa mendapatkan masalah lagi sudah paham menyelesaikan masalah tersebut dengan baik.

e. Kesimpulan, Interaksi, dan Evaluasi.

Siswa harus mampu menarik kesimpulan dari menyelesaikan masalah yang dimana kesimpulan tersebut menjadi jawaban dari penyelesaian masalah siswa. Setelah menarik kesimpulan siswa mampu mengkomunikasikan kepada teman-teman atau pun Guru atas hasil yang sudah tercapai atau atas masalah yang sudah terpecahkan dengan baik, sehingga siswa dapat mengevaluasi masalah yang ada dalam diri siswa dan memperbaiki cara menyelesaikan masalah dengan baik. Dengan mengevaluasi siswa mampu mengetahui kemampuannya dalam belajar di kelas atau bersosialisasi di lingkungan sekitarnya.

2. Kreativitas Siswa (variabel Terikat)

a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Rasa ingin tahu membuat siswa lebih peka untuk mengamati berbagai peristiwa di sekitarnya dan dapat mendorong siswa untuk menggali pengetahuannya lebih dalam lagi. Sehingga rasa ingin tahu dapat mengatasi kebosanan siswa dalam belajar. Ketika jiwa siswa dipenuhi dengan rasa ingin tahu tentang sesuatu hal, mereka akan mempelajarinya dengan antusias. Oleh karena

itu, rasa ingin tahu siswa harus dibangkitkan dan dikembangkan. Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar. Rasa ingin tahu yaitu sebagai sebuah keinginan untuk memperoleh informasi baru dan pengalaman sensori yang memotivasi sikap untuk melakukan eksplorasi.

b. Memiliki dorongan (motivasi) yang tinggi.

Motivasi (Ingsih, 2013) adalah suatu faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu, oleh karena itu motivasi sering kali diartikan pula sebagai faktor pendorong perilaku seseorang. Motivasi adalah serangkaian dorongan atau daya penggerak yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar untuk melakukan aktivitas belajar sehingga menimbulkan perubahan apa yang menjadi tujuan siswa sehingga dapat tercapai pembelajaran siswa. Lingkungan keluarga juga dapat mempengaruhi terbentuknya suatu dorongan (motivasi) yang tinggi seperti contoh orang tua siswa memberikan motivasi kepada siswa agar siswa tersebut semangat dalam mencapai apa yang ingin dicapai oleh siswa dan guru juga berperan penting dalam membentuk motivasi siswa agar tetap dalam mencapai tujuan siswa seperti contoh membentuk siswa aktif dalam belajar mengajar atau dalam melakukan kegiatan yang siswa senangi, meningkatkan antusias siswa untuk belajar dan semangat guru dalam mengajar di kelas, guru juga memberikan kata-kata motivasi dalam mencapai kesuksesan agar siswa dapat terdorong semangat dalam mencapai tujuannya, dan guru memberikan sebuah contoh apa-apa saja yang siswa dapat jika siswa sukses dan

tercapai apa yang siswa inginkan sehingga siswa memiliki dorongan (motivasi) yang tinggi dalam belajar.

c. Memiliki rasa keterlibatan yang tinggi.

Keterlibatan ini sering digunakan untuk menggambarkan kesediaan untuk berpartisipasi dalam kegiatan siswa di sekolah. Kata keterlibatan diartikan sebagai keikutsertaan atau ikut terlibat, ikut berperan aktif dalam kondisi tertentu, perilaku, pengetahuan siswa. Guru juga dapat rasa keterlibatan yang tinggi dalam diri siswa seperti contoh guru membuat kelompok belajar dan memberikan tugas kelompok dalam membuat sebuah karya yang kreatif sehingga siswa dapat keterlibatan antara siswa yang satu dengan yang siswa lain untuk terciptanya sebuah karya yang kreatif dibutuhkan siswa yang harus memiliki rasa keterlibatan yang tinggi dari dalam diri siswa tersebut. Dan keterlibatan ini sebagai sarana untuk membantuk siswa memahami komponen positif dan negatif dari keterlibatan siswa, keterlibatan positif yaitu dimana siswa membuat perencanaan dalam pembelajaran di kelas seperti seberapa bisa peserta didik membuat rencana untuk mengerjakan sebuah tugas rumah yang diberikan oleh guru, pengelolaan tugas siswa yang dimana siswa harus bijak dalam memanfaatkan waktu belajarnya dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan siswa juga harus pandai dalam mengatur jadwal belajar siswa, dan siswa harus memiliki kegigihan dalam dirinya agar siswa dapat memecahkan suatu masalah dalam belajar.

d. Memiliki ketekunan yang tinggi.

(Septiani, 2019) ketekunan dalam pembelajaran secara mandiri memiliki dampak yang kuat pada tingkat pencapaian yang dicapai oleh siswa, dengan meningkatkan hubungan antara ketekunan dengan proses belajar dari siswa. Dan ketekunan adalah upaya bersinambungan untuk mencapai tujuan tertentu tanpa mudah menyerah hingga meraih keberhasilan yang sangat diidam-idamkan. Ketekunan merupakan suatu proses usaha keras sebagai bentuk keberhasilan siswa dalam melawan kemalasan siswa dan kebiasaan menunda-nunda siswa dalam belajar.

e. Penuh percaya diri.

Kepercayaan diri dapat diartikan sebagai suatu kepercayaan terhadap diri sendiri yang dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupannya serta bagaimana orang tersebut memandang dirinya secara utuh dengan mengacu pada konsep diri (Mukrimaa et al., 2016). Adanya sikap siswa yakin akan kemampuannya dalam melakukan apa pun yang ingin dicapai contoh seperti siswa ingin membuat suatu karya kreativitas siswa maka siswa harus memiliki percaya diri dalam membuat atau menciptakan karya kreativitasnya yang sangat luar biasa, dan siswa harus yakin terhadap tindakan yang siswa lakukan di kelas dan bertanggung jawab terhadap tindakannya dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain. Individu yang memiliki kepercayaan diri mempunyai ciri-ciri : toleransi, tidak mudah terpengaruh oleh perkataan sekelilingnya, selalu bersikap optimis dan dinamis, serta memiliki dorongan prestasi yang kuat.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap kegiatan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan

- a) Observasi awal (wawancara) ke sekolah
- b) Konsultasi dengan pendidik mata pelajaran Pendidikan agama Keristen kelas XI SMA Swasta HKBP Sidorame Medan
- c) Membuat perangkat pembelajaran
 - I. RPP oleh Validor
 - II. Pedemoan penskoran
- d) Uji Instrumen penelitian

2. Tahap pelaksanaan, melakukan kegiatan pembelajaran.

- a) Kelas eksperimen

Dalam kelas eksperimen peneliti melaksanakan penerapan pembelajaran menggunakan model PBL dengan meningkat kreativitas siswa secara bertahap yaitu dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan.

- 1) Pertemuan pertama, peneliti menjelaskan model PBL dalam meningkatkan kreativitas siswa dan melaksanakan model PBL pada materi yang telah ditentukan.
- 2) Pertemuana kedua, peneliti melaksanakan penerapan model PBL dalam miningkatkan kreativitas siswa pada materi yang telah di tentukan.

3) Pertemuan ketiga, penelitian melaksanakan Post-test disesuaikan dengan indikator kemampuan belajar materi yang telah ditentukan dalam bentuk pilihan ganda.

b) Kelas Kontrol

Dalam kelas kontrol penelitian melaksanakan penerapan model ceramah secara bertahap yang dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu sebagai berikut :

- 1) Pertemuan pertama, peneliti melaksanakan metode ceramah pada materi yang telah ditentukan.
- 2) Pertemuan kedua, peneliti melaksanakan penerapan metode ceramah pada materi yang telah ditentukan oleh peneliti
- 3) Pertemuan ketiga, peneliti melaksanakan posttest dengan memberikan yang disesuaikan dengan indikator kemampuan belajar materi yang telah ditentukan dalam bentuk pilihan ganda.

3. Tahap Penyelesaian

Pada tahap ini penelitian melakukan rekap data, setelah diperoleh hasil *posttest* siswa, berikutnya data dianalisis kemudian melakukan pembahasan dan menarik kesimpulan.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu bagi penelitian di dalam menggunakan metode pengumpulan data guna mengukur fenomena alam atau sosial yang

diamati, agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah si peneliti.

Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas isi. instrumen soal yang akan diberikan kepada siswa disaat post-test terlebih dahulu divalidkan oleh validator ahli. Validator ahli yang digunakan penulis adalah Guru PAK di SMA Swasta HKBP Sidorame Medan.

1. Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini berupa butir-butir soal pilihan berganda untuk mengukur peningkatan kreativitas siswa dalam melakukan model PBL di kelas.
2. Pedoman observasi aktivitas belajar siswa- siswi.

Dalam pemberian skor terhadap jawaban tes yang diberikan siswa memiliki alternatif ketentuan sebagai berikut:

Aspek Yang Diukur	Respon/Jawaban Siswa Terhadap Tes Uraian	Skor
Memiliki rasa ingin tahu yang besar.	Memberikan sebuah gagasan/ide pemecahan masalah	1
	Memberikan lebih dari satu gagasan/ide dalam menyelesaikan masalah tetapi terdapat gagasan yang salah	2
	Memberikan lebih dari satu gagasan/ide untuk menyelesaikan permasalahan dan semua jawaban benar	3
Memiliki dorongan yang tinggi.	Memberikan sebuah gagasan/ide pemecahan masalah	1
	Memberikan memberikan gagasan/ide yang bervariasi dalam menyelesaikan masalah	2

	tetapi diantaranya ada gagasan yang salah	
	Memberikan gagasan/ide yang bervariasi dalam menyelesaikan permasalahan dengan jawaban yang benar	3
Memiliki rasa keterlibatan yang tinggi	Memberikan gagasan sebagai hasil dari pemikiran sendiri tetapi gagasan tidak sesuai	1
	Memberikan gagasan sebagai hasil dari pemikiran sendiri tetapi gagasan yang diberikan kurang tepat.	2
	Memberikan gagasan sebagai hasil dari pemikiran sendiri serta jawaban yang diberikan benar	3
Memiliki kekuatan yang tinggi.	Menambah, memperluas suatu gagasan dalam menyelesaikan masalah tetapi tidak sesuai atau tidak benar	1
	Menambah, memperluas suatu gagasan dalam menyelesaikan masalah tetapi kurang tepat	2
	Menambah atau memperluas suatu gagasan dengan benar	3
Rasa percaya diri.	Meyakinkan atas gagasan peserta didik dalam memecahkan sebuah masalah	1
	Menyakinkan atas ide-ide yang ada di benak peserta didik dalam memecahkan sebuah masalah	2
	Menyakinkan atas ide gagasan peserta didik agar percaya atas ide-ide/ gagasannya dan dapat memecahkan masalah	3

I. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan pengumpulan data dalam penelitian ilmiah adalah prosedur sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan. Pemilihan satu jenis metode pengumpulan data kadang-kadang dapat memerlukan lebih dari satu jenis instrumen. Sebaliknya satu jenis instrumen dapat digunakan untuk berbagai jenis metode. Metode tes digunakan untuk memperoleh data evaluasi hasil belajar Pendidikan Agama Kristen siswa dengan metode eksperimen atau dengan metode ceramah, tanya jawab, dan tugas. Pengujian dilakukan untuk kedua kelas sampel dengan tes yang sama. Hasil pengolahan data ini guna untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian.

- a. Teknik Observasi, diartikan sebagai pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan. Melalui observasi ini penganalisis dapat memperoleh pandangan-pandangan mengenai apa yang sebenarnya dilakukan, dan melihat langsung keterkaitan antara pembuat keputusan dan mencatat yang dilakukan terhadap objek observasi.
- b. Dokumentasi, dokumentasi digunakan untuk mendapatkan gambaran kegiatan dalam sebuah proses pembelajaran dalam penerapan model PBL dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dokumentasi ini nantinya digunakan juga sebagai bukti hasil penelitian yang berupa gambaran foto kegiatan saat penelitian berlangsung di lapangan atau di sekolah.
- c. Penggunaan Tes, Instrumen yang berupa tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Untuk mengukur kemampuan dasar tes antara lain yaitu tes mengukur inteligensi

(IQ), tes minat, tes bakat khusus dan sebagainya. Sebelum tes digunakan dalam penelitian diadakan uji coba instrumen tes terdahulu yang dimana bertujuan agar diperoleh instrument yang baik, yaitu mmemenuhi kriteria valid dan reliable.

a) Validitas Instrumen Tes

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat ke validitas atau kesahan instrumen . uji validitas dalam suatu tes digunakan untuk mengukur apa yang hendak di ukur peneliti. Dalam penelitian ini peneliti akan menguji instrumen tes dengan pengujian validitas isi (*content valiidity*) dan dalam menentukan validitas isi digunakan rumus *Product Moment* yaitu :

Relibilitas Instrumen Tes

Relibilitas adalah suatu instrumen cukup bisa dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Bahwa realibilitas adalah sejauh mana suatu hasil pengukuran dapat dipercaya. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dipercaya juga. Pada penelitian ini instrumen akan dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha* dimana:

$$r_{11} = (1 - \frac{1}{n})$$

keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas tes

n = banyak butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 = bilangan konstanta

S_i^2 = jumlah varians skor tiap-tiap item

S_t^2 = varians total

J. Teknik Analisis Data

Analisis Data Tes

Analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Tes digunakan untuk mengetahui kreativitas siswa dalam belajar memecahkan masalah. Data kreativitas siswa didapat dengan memeriksa lembar jawaban siswa, kemudian dianalisis untuk melihat hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran model PBL dalam eksperimen. Adapun kriteria dalam kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

A. Menentukan Rataan Sampel

Menentukan nilai rata-rata (mean) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$- \quad \underline{\Sigma}$$

Keterangan:

= Mean (Rata-rata)

= Nilai sampel

n = Jumlah sampel

B. Menghitung Standar Deviasi Sampel

Standar deviasi ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$\sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n}}$$

Keterangan:

SD = Standar deviasi

N = Banyak peserta didik

\sum = Jumlah skor total distribusi x

\sum = Jumlah kuadrat skor total distribusi

C. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan teknik Liliefors dengan prosedur sebagai berikut:

1. Menyusun skor peserta didik dari skor yang rendah ke skor yang tinggi.
2. Data hasil belajar diubah ke bentuk

Dengan menggunakan rumus:

$$\frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan:

x_i = Data ke-i

\bar{x} = Rata-rata skor

s = Standar deviasi

3. Untuk setiap angka baku dihitung dengan menggunakan daftar distribusi normal dan dihitung peluang dengan rumus:

$$\left(\quad \quad \left(\quad \quad \right) \right)$$

4. Menghitung proporsi $\left(\quad \right)$ dengan rumus:

$$\left(\quad \quad \text{-----} \quad \quad \right)$$

5. Menghitung selisih $\left(\quad \right)$ $\left(\quad \right)$ kemudian menentukan harga mutlaknya.

6. Mengambil harga mutlak terbesar dari selisih itu disebut $\quad \quad \quad$.

7. Selanjutnya Pada taraf nyata $\quad \quad \quad$ dicari harga $\quad \quad \quad$ pada daftar nilai kritis L untuk uji Liliefors. Dengan kriteria:

Jika $\quad \quad \quad$ maka data berdistribusi normal.

Jika $\quad \quad \quad$ maka data tidak berdistribusi normal.

4. Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas hanya digunakan pada uji parametris yang menguji perbedaan antara dua kelompok atau beberapa kelompok yang berbeda subjeknya atau sumber datanya. Rumus yang digunakan untuk uji homogenitas adalah:

$$\text{-----}$$

Kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $\quad \quad \quad$ maka $\quad \quad \quad$ diterima

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka ditolak

Dimana F_{tabel} didapat dari daftar distribusi F dengan peluang α ,
sedangkan derajat kebebasan k_1 dan k_2 masing-masing sesuai dengan dk
pembilang = k_1 dan dk penyebut = k_2 pembilang dan taraf nyata $\alpha =$
0,05.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis dapat diterima kebenarannya atau ditolak. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- : Tidak ada pengaruh signifikan model Problem Based Learning dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran PAK di kelas XI SMA Swasta Sidorame Medan
- : Ada pengaruh signifikan model Problem Based Learning dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran PAK di kelas XI SMA Swasta Sidorame Medan

Jika kedua data normal dan homogen, rumus yang digunakan untuk menghitung t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_p^2}{n_1} + \frac{s_p^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

: Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen

: Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol

: Jumlah siswa dalam kelas eksperimen

: Jumlah siswa dalam kelas kontrol

: Varians nilai hasil belajar kelas eksperimen

: Varians nilai hasil belajar kelas kontrol

Kriteria pengujiannya adalah diterima jika $-\frac{t_{\alpha/2, dk}}{\sqrt{\frac{s_p^2}{n_1} + \frac{s_p^2}{n_2}}} < t < \frac{t_{\alpha/2, dk}}{\sqrt{\frac{s_p^2}{n_1} + \frac{s_p^2}{n_2}}}$ dengan

$t_{\alpha/2, dk}$ diperoleh dari daftar distribusi t dengan dk = ($n_1 + n_2 - 2$), peluang

dan $\alpha = 0,05$. Untuk harga t lainnya H_0 ditolak.

1. Jika kedua data normal dan tidak homogen rumus yang digunakan untuk menghitung t adalah sebagai berikut:

$$\frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Kriteria pengujian adalah diterima jika:

$$-\frac{t_{\alpha/2, dk}}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} < t < \frac{t_{\alpha/2, dk}}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Dengan:

$$\bar{x}_1 = \frac{\sum x_1}{n_1} \quad \bar{x}_2 = \frac{\sum x_2}{n_2}$$

$$s_1^2 = \frac{\sum x_1^2}{n_1} - \left(\frac{\sum x_1}{n_1}\right)^2 \quad s_2^2 = \frac{\sum x_2^2}{n_2} - \left(\frac{\sum x_2}{n_2}\right)^2$$

t, α dipakai dari daftar standar deviasi dengan peluang α dan dk =

6. Analisis Regresi Linier

Mengatakan “Untuk mendapatkan hubungan fungsional antara dua variabel atau mendapatkan pengaruh variabel bebas dengan variabel kontrol, maka digunakan persamaan regresi: ”.

Untuk mencari a dan b digunakan rumus:

$$a = \frac{\sum (Y - aX) / \sum X}{\sum X^2 / \sum X}$$

$$b = \frac{\sum (X - aY) / \sum Y}{\sum Y^2 / \sum Y}$$

Menguji keberartian koefisien model regresi adalah menguji pengaruh model Problem Based Learning terhadap hasil belajar. Untuk menguji keberartian koefisien regresi sederhana dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

tidak ada keberartian regresi

terdapat keberartian regresi