

Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 5 SD Al Azhar Syifa Budi Tahun Pelajaran 2024/2025

Isnaini Nur Azizah, Rizky Rahmad Widiyanto, Zulfa A'yunul Husna, Dini Mahasri, Wafi Anikmah, Siti Nureini, Moh Salimi

Universitas Sebelas Maret
isnaininuraz@gmail.com

Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

Education in the 21st Century emphasizes problem-based learning, focusing on four essential skills that students need to develop: critical thinking, creativity, communication, and collaboration. This research aims to describe the implementation of the Problem Based Learning model and to enhance students' creativity. This collaborative classroom action research was conducted in two cycles. The subjects of this study are 25 fifth-grade students from Al Azhar Syifa Budi Elementary School in Surakarta for the academic year 2024/2025. The data collection techniques used include the assessment of creative products, observation, interviews, and document analysis. Data validity was tested through source and technique triangulation. The results indicate that the implementation of the Problem Based Learning model can improve students' creativity, as evidenced by the achievement targets in Cycle I and Cycle II, which were 83.21% and 89.89%, respectively. The conclusion of this study is that the application of the Problem Based Learning model can enhance creative skills in the Pancasila Education curriculum for fifth-grade students at Al Azhar Syifa Budi in the academic year 2024/2025.

Keywords: *Problem Based Learning, Creativity, Education Pancasila*

Abstrak

Pendidikan pada abad 21 menekankan pada pembelajaran berbasis masalah, dengan empat keterampilan utama yang perlu dimiliki oleh siswa yaitu berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* serta untuk meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD Al Azhar Syifa Budi Surakarta tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu penilaian produk kreatifitas, observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan Teknik. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model problem based learning dapat meningkatkan kreativitas siswa dilihat dari ketercapaian target pada siklus I dan siklus II yaitu masing-masing berturut-turut 83,21 % dan 89,89 %. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model problem based learning dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 5 SD Al Azhar Syifa Budi tahun ajaran 2024/2025.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Kreativitas, Pendidikan Pancasila*



PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 menghadapi tantangan dan peluang baru yang memerlukan adaptasi terhadap kebutuhan dan tuntutan dunia yang semakin kompleks dan dinamis. Dalam era informasi yang berkembang pesat ini, siswa tidak hanya diharapkan untuk menguasai pengetahuan dasar, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kehidupan dan karier di masa depan, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan komunikasi. Paradigma pendidikan telah beralih dari pendekatan tradisional yang berpusat pada pengajaran menjadi pendekatan yang lebih berfokus pada pembelajaran aktif dan berbasis masalah.

Belajar merupakan aktivitas yang disengaja untuk memperbaiki kehidupan manusia. Sebuah kegiatan belajar selalu berkaitan dengan proses berpikir. Belajar juga selalu dikaitkan dengan kreativitas karena kreativitas merupakan komponen penting sebagai bentuk ekspresi mengolah sesuatu yang telah dipelajari. Kreativitas dalam kegiatan belajar berlangsung secara kontinyu untuk menunjukkan perubahan perilaku, wawasan, keterampilan maupun sikap. Tingkat kreativitas yang dimiliki oleh manusia mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan praktis, sehingga mempermudah dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan (Mukhayyaroh & Arief, 2018).

Kegiatan belajar yang ideal seharusnya dirancang dengan mempertimbangkan strategi, pendekatan serta media belajar yang diupayakan untuk merangsang minat belajar peserta didik. Dalam merancang kegiatan pembelajaran, guru perlu memerhatikan kriteria perencanaan pembelajaran. Salah satu kriteria yang harus dipenuhi adalah pemilihan model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang kreatif, efektif, dan efisien akan mempermudah pembelajaran mencapai tujuannya. Model pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran akan menjadi pedoman seorang pengajar (guru atau dosen) untuk menentukan langkah dan segala sesuatu yang diperlukan dalam kegiatan belajar tersebut (Asyafah, 2019). Dengan adanya model pembelajaran, guru memiliki pola yang akurat untuk menciptakan iklim belajar yang diinginkan. Model pembelajaran juga digunakan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi peserta didik, menentukan jawaban dari sebuah pertanyaan, serta merangsang peserta didik berpikir aktif dan kreatif (Sari & Angreni, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diketahui bahwa kreativitas siswa kelas V SD Al Azhar Syifa Budi dapat dikategorikan rendah. Hal ini dapat dilihat saat pembelajaran, siswa tampak kesulitan dalam menghasilkan ide-ide baru dan sering hanya mengikuti petunjuk yang sudah ada tanpa mencoba cara-cara berbeda. Selain itu, siswa juga terlihat kurang aktif dalam berpartisipasi dan kurang antusias ketika dihadapkan pada tugas-tugas yang memerlukan pemikiran kreatif. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan upaya memaksimalkan kreativitas siswa agar siswa dapat berkembang secara optimal dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut apabila tidak diatasi, maka akan berpengaruh pada kualitas hasil belajar peserta didik dan juga akan menghambat kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara inovatif. Maka dari itu, guru dapat memberikan variasi model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan melakukan kegiatan yang mampu meningkatkan kreativitas peserta didik khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu salah satunya dengan menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)*. Dengan diterapkannya model *Problem Based Learning* peserta didik diajak aktif untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara berkelompok yang nantinya dapat membuat produk atau karya berdasarkan permasalahan. Peserta didik kelas V SD memiliki karakteristik yang unik dan beragam, yang sangat relevan dengan penerapan model pembelajaran seperti *Problem Based Learning (PBL)*. Pada usia ini, peserta didik mulai mengembangkan

kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai hal di sekitar mereka. Mereka cenderung lebih aktif dan ekspresif, sehingga sangat cocok dengan pendekatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif (Babullah, 2023). Implementasi model *Problem Based Learning* untuk pelajaran Pendidikan Pancasila akan mengarahkan peserta didik menuju cara berpikir kritis, logis, dan sanggup untuk menemukan sumber- sumber data atau informasi yang diperoleh secara benar melalui internet, buku Pendidikan Pancasila, dan buku- buku yang disiapkan perpustakaan sekolah. Dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* juga bisa di aplikasikan untuk mengembangkan kreativitas belajar peserta didik.

Model pembelajaran merupakan suatu skema aktivitas yang mampu menyampaikan deskripsi secara analitis dalam melangsungkan pembelajaran dan memberi dukungan peserta didik dan pendidik untuk menggapai tujuan dari suatu pembelajaran yang ditentukan (Meilasari, dkk, 2020). Pada model pembelajaran terdapat aspek proses dan produk. Aspek proses menyatakan pada keadaan belajar apakah pembelajaran bisa menghasilkan kondisi yang memuaskan, menyenangkan dan memotivasi peserta didik berpartisipasi aktif pada pembelajaran dan berpikir kreatif. Kemudian pada aspek produk menyatakan pada pencapaian tujuan, apakah pembelajaran tersebut telah meningkatkan kecakapan peserta didik sesuai kriteria kemampuan atau kompetensi yang ditetapkan (Resti, 2021). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model yang digunakan untuk melatih peserta didik berpikir tingkat tinggi serta melatih berpikir kreatif untuk melahirkan ide atau gagasan ketika menghadapi masalah (Anik, 2021). Pada setiap perancangan kegiatan belajar, model *Problem Based Learning* (PBL) dapat dikolaborasi dengan berbagai materi belajar. Salah satu mata pelajaran yang mengaplikasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan pemaparan teori dan permasalahan yang muncul di lapangan, peneliti tertarik untuk bekerja sama dan berkolaborasi dengan guru kelas V SD Al Azhar Syifa Budi untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran pendidikan pancasila yang memfokuskan pada materi bab 1 sejarah lahirnya pancasila dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 5 SD Al Azhar Syifa Budi Tahun Pelajaran 2024/2025”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan kreativitas dalam Pendidikan Pancasila, (2) meningkatkan kreativitas melalui penerapan model Problem Based Learning dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penulisan artikel ini bertujuan untuk memaparkan penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 5 SD Al Azhar Syifa Budi Solo.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Al Azhar Syifa Budi Kecamatan Laweyan Kota Surakarta. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V SD Al Azhar Syifa Budi tahun ajaran 2024/2025, sebanyak 25 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru, peserta didik dan dokumen. Pendekatan penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas dengan empat tahapan prosedur penelitian yang dikemukakan oleh Arikunto, Suhardjo, & Supardi (2015) yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan penilaian produk kreatifitas, observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2015) menyampaikan bahwa pengerjaan data meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Penelitian ini menerapkan tahap-tahap model *Problem Based Learning*, capaian kreativitas peserta didik melalui penerapan model *Problem Based Learning* dengan presentase yang ditargetkan sebesar 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model Problem Based Learning pada penelitian ini menempuh lima tahap sebagaimana yang dikemukakan oleh Saputra (2021) yakni tahap orientasi masalah, pengorganisasian belajar, pembimbingan peserta didik, penyajian hasil kerja, dan evaluasi pemecahan masalah. Hasil observasi penerapan model Problem Based Learning terhadap guru dan peserta didik dari siklus I-II tersaji pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Model Problem Based Learning pada Guru dan Peserta didik pada Siklus I-II

Sumber data		Siklus	
		I	II
Guru	Persentase (%)	83,67	91
Peserta didik	Persentase (%)	82	89,33

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa hasil observasi penerapan model Problem Based Learning menunjukkan peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 7,33%. Bersumber pada data hasil wawancara, diperoleh hasil bahwa guru secara konsisten dalam menerapkan model Problem Based Learning dengan baik. Konsistensi dalam hal ini terlihat dari persiapan yang matang, pemilihan masalah yang relevan, serta penerapan strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Pada langkah orientasi masalah, guru mengawali kegiatan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, orientasi, dan memberikan permasalahan yang relevan dengan materi serta kehidupan peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diajak untuk mendiskusikan permasalahan, menggali informasi awal, dan merumuskan pertanyaan yang akan dijawab selama proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam merumuskan masalah ini sangat penting, karena dapat meningkatkan rasa memiliki terhadap proses belajar. Pada tahap pengorganisasian belajar, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, membagikan lembar kerja untuk setiap kelompok, serta menjelaskan mengenai petunjuk diskusi. Pada tahap pembimbingan peserta didik, guru berperan aktif dalam memberikan arahan kepada peserta didik untuk menyelesaikan lembar kerja, memastikan bahwa setiap peserta didik memahami langkah-langkah yang perlu diambil. Setelah peserta didik menyelesaikan penyelidikan, selanjutnya yaitu tahap penyajian hasil kerja. Guru mengarahkan peserta didik dalam menyampaikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. Pada siklus I masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri ketika

mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas, kemudian pada siklus II peserta didik sudah terlihat percaya diri dalam mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Langkah terakhir yaitu evaluasi pemecahan masalah, pada langkah ini guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan materi yang telah mereka pelajari, selanjutnya guru membagikan soal evaluasi yang digunakan untuk mengukur ketercapaian peserta didik dalam pemahaman materi. Persentase pada tabel 1 menyatakan terjadinya peningkatan hasil dari siklus I sampai siklus II. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Handayani & Koeswanti (2021) menuturkan bahwa model Problem Based Learning lebih baik dari pada pembelajaran dengan model tradisional.

Kreativitas peserta didik diperoleh dari hasil karya atau produk kreatif yang telah dibuat oleh peserta didik pada siklus I dan siklus II yang telah dilaksanakan selama pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Sejarah Lahirnya Pancasila. Besemer & Treffinger (dalam Utami Munandar, 2009) mengemukakan tiga indikator produk kreatif yang diberi nama "Creative Product Analysis Matrix (CPAM)" yang terdiri dari kebaruan (novelty), pemecahan (resolution), elaborasi atau kerincian (elaboration). Pengukuran kreativitas peserta didik berdasarkan indikator yang dikemukakan oleh Besemer & Treffinger, hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Kreativitas Peserta didik

Indikator		Siklus I		Siklus II	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Kebaruan (novelty)	Persentase (%)	68,86	81,36	75,22	87,62
Pemecahan (resolution)	Persentase (%)	71	83,63	78,95	90,23
Elaborasi atau kerincian (elaboration)	Persentase (%)	73,25	84,65	79,32	92,04
Rata-rata	Persentase (%)	71,03	83,21	77,83	89,89

Berdasarkan tabel, diketahui bahwa kreativitas peserta didik dengan menerapkan model Problem Based Learning dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan pada siklus I, dan siklus II. Presentase rata-rata hasil kreativitas peserta didik yang dilakukan terhadap produk kreatif yang dibuat peserta didik mengalami peningkatan pada siklus I ke siklus II sebesar 6,68 %. Pada siklus I kreativitas peserta didik diukur dari produk kreatif yang dibuat pada materi Sejarah lahirnya Pancasila yaitu berupa produk peta konsep. Dalam produk peta konsep pada indikator kebaruan (novelty) peserta didik telah menunjukkan perkembangan yang positif. Namun, masih banyak peserta didik masih tampak ragu untuk mengekspresikan ide-ide kreatif. Pada indikator pemecahan (resolution) pada siklus I ini peserta didik belum maksimal dalam memanfaatkan waktu yang diberikan guru, dan terdapat peserta didik yang masih kebingungan dalam memanfaatkan bidang kertas dengan baik. Pada indikator elaborasi atau kerincian (elaboration), peserta didik cenderung menggunakan warna yang terbatas dan garis penghubung yang kurang bervariasi dalam produk peta konsep.

Pada siklus II kreativitas peserta didik diukur dari produk kreatif yaitu berupa produk pop up. Pada indikator kebaruan (novelty) peserta didik menunjukkan

keberanian yang lebih besar dalam mengekspresikan ide-ide kreatif. Produk pop-up yang dihasilkan tidak hanya lebih menarik secara visual, tetapi juga mengandung elemen inovatif yang membuat informasi lebih mudah dipahami. Pada indikator yang kedua yaitu pemecahan (resolution) peserta didik mulai lebih efisien dalam menggunakan waktu dan lebih mampu memanfaatkan bahan ajar, seperti buku tambahan dan sumber digital yang disediakan oleh guru. Pada indikator elaborasi atau kerincian (elaboration), peserta didik menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam menyajikan isi produk pop-up. Peserta didik lebih teliti dalam merinci informasi yang disajikan, menambahkan detail yang relevan untuk setiap elemen dalam pop-up serta menggunakan teks yang jelas dan ringkas, serta gambar atau ilustrasi yang mendukung penjelasan, sehingga informasi menjadi lebih mudah dipahami.

Model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dilihat dari ketercapaian target pada siklus I dan siklus II. Ketercapaian tersebut terjadi karena kontribusi aspek pembentuk kreativitas berpikir terealisasi dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan ide-ide kreatif siswa berkembang dengan baik. Kreativitas siswa pada penelitian ini termanifestasi dalam bentuk produk hasil akhir pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Widiasari (2019), di mana potensi kreativitas siswa berkembang melalui pengaplikasian sintaks-sintaks PBL (Problem Based Learning) secara tepat. Melalui implementasi PBL, guru memfasilitasi siswa belajar sesuai dengan karakteristik dan kecenderungan gaya belajarnya. Hal tersebut mengakibatkan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Proses PBL membantu siswa mengkonstruksi permasalahan dan materi pembelajaran menjadi sebuah pengalaman dan pengetahuan bermakna yang saling berkaitan. Proses ini mendukung siswa berkomunikasi dan menghasilkan karya kreatif. Kreativitas siswa dikembangkan dengan permasalahan yang diberikan. Permasalahan mengembangkan kemampuan siswa memecahkan masalah dan mencari solusi permasalahan.

Proses pembelajaran Problem Based Learning memberikan siswa ruang untuk berperan aktif, kebebasan berpikir kreatif, berpartisipasi aktif. Penelitian yang dilakukan oleh Syaifullah, dkk (2021) menegaskan bahwa Model *Problem Based Learning* (PBL) mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah nyata. Dalam pendekatan ini, peserta didik didorong untuk berpikir kritis dan berinovasi saat mencari solusi, serta bekerja sama dalam kelompok untuk berbagi ide dan perspektif. *Problem Based Learning* memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai sumber informasi, yang memperluas wawasan dan meningkatkan kreativitas peserta didik. Selain itu, proses refleksi dan umpan balik dari guru dan teman sebaya membantu peserta didik memahami kekuatan dan kelemahan diri sendiri, mendorong perbaikan berkelanjutan. *Problem Based Learning* tidak hanya meningkatkan hasil akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan kreatif yang penting bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan di masa depan.

SIMPULAN

Penerapan Problem Based Learning pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Al Azhar Syifa Budi Solo dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dilihat dari hasil penelitian selama 2 siklus. Hasil observasi peserta didik dan guru dari siklus I mendapatkan hasil rata-rata sebesar 82,8% dan hasil rata-rata siklus II sebesar 90,2%. Dari hasil observasi, peningkatan dari siklus 1 dan 2 sebesar 7,33%. Kemudian hasil kreativitas peserta didik mengalami peningkatan pada siklus I ke siklus II sebesar 6,68 %. Peningkatan hasil kreativitas ini dipengaruhi oleh penerapan PBL dalam pembelajaran guna mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Babullah, R. (2023). Pengaruh Perkembangan Kognitif terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SDN Pelita Jaya Kota Sukabumi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3). <https://doi.org/10.62007/joupi.v1i3.72>
- Handayani, A & Koeswanti, H., N. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349-1355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>
- Meilasari Meilasari, S., Damris, M., dan Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *Bioedusains: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(2), 195-207.
- Melani Khalimatu Sa'diyah, D.A. (2022). Penanaman Nila-nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 9940-9945.
- Mukhayyaroh, I. A., & Arief, S. (2018). Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar. *Economic Education Abalysis Journal*, 7(1), 1-14.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Resti Ardhiyanti, E.S. (2021) *Problem Based Learning: Apa dan Bagaimana*. Diffraction, 27-35.
- Saputra, H. (2021). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(3), 1-9. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/GD8EA>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Varidika*, 30(1), 79-83.
- Syaifullah, dkk. (2021). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Kelas V SD Negeri 03 Tadang Palie. *Global Science Education Jurnal*, 3(2), 173-178.
- Widiasari, F.O. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII C Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Islam 1 Surakarta. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan and Call for Papers (SNPIK) 12019, 2019*, ps 45-51.