

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan dasar bagi kemajuan dan kelangsungan hidup manusia. Melalui pendidikan, manusia memperoleh informasi, ilmu pengetahuan, wawasan dan keterampilan yang dapat digunakan untuk mengembangkan diri berdasarkan kemampuan yang dimilikinya.¹ Pendidikan memiliki kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang original dan inovatif dalam mengikuti perubahan zaman yang terus berlangsung.² Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif serta siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³ Pendidikan tidak akan pernah terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung secara terarah untuk mencapai tujuan tertentu.⁴ Pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.⁵ Dalam proses kegiatan belajar mengajar, yang menjadi faktor penentu tercapainya suatu pembelajaran yaitu siswa, guru, metode yang digunakan guru dalam mengajar,

¹ Sofwan Adi Putra, Daharnis dan Syahniar, *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Self Efficacy Siswa*, (Konselor, 2013), 1–6.

² Achmad Fauzi, *Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak*, (Jurnal Ilmu Pendidikan-Sosial-Budaya, 2022), 18-22.

³ Muhammad Fathurrahman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 4.

⁴ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), 39.

⁵ Haizatul Faizah dan Rahmat Kamal, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jurnal Basicedu, 2024), 467-476.

alat dan media yang digunakan serta fasilitas yang cocok dan mendukung. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, terdapat lima jenis yang menentukan keberhasilan bagi siswa yakni melibatkan siswa secara aktif, kolaborasi dan konvensional, menarik minat dan perhatian siswa serta membangkitkan motivasi belajar siswa.⁶

Pembelajaran PAI merupakan suatu usaha untuk membina dan mengasuh agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati tujuan ajaran Islam yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pedoman hidup. Pembelajaran PAI memiliki fungsi yang sangat tinggi dalam kehidupan seorang muslim, karena akan membuat dirinya memahami apa tujuan hidup di dunia ini dan bermanfaat juga untuk kehidupan akhirat kelak. Begitu pentingnya pembelajaran PAI, maka setiap guru dan siswa harus melakukan hal yang baik agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal.⁷

Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia yakni faktor sekolah, di mana rendahnya mutu pendidikan pada jenjang dan satuan pendidikan. Berdasarkan hasil pengamatan, ada faktor yang menyebabkan mutu pendidikan tidak mengalami peningkatan, salah satunya yaitu lemahnya proses pembelajaran. Adapun fakta yang dapat kita lihat di sekolah, bahwa proses pembelajaran lebih cenderung didominasi oleh guru. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa menjadi bosan, bahkan tidak sedikit dari mereka justru bermain di dalam kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Agar tercipta suasana pembelajaran yang efektif, seorang guru perlu melakukan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

⁶ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), 40.

⁷ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), 104.

Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas seseorang dalam berpikir serta kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan.⁸ Dalam konteks pembelajaran, kreativitas merujuk pada kemampuan berpikir secara kreatif, menghasilkan ide-ide baru dan menemukan solusi inovatif terhadap masalah atau tugas yang diberikan. Siswa dapat membangun cara berpikir yang lebih terencana, tersusun dan dapat menghasilkan suatu karya yang tidak terbatas pada seni, tetapi kemampuan berpikir berbeda dan berimajinasi untuk menciptakan hal-hal baru.⁹ Kreativitas belajar diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menghasilkan ide, solusi, cara baru yang inovatif dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Kreativitas belajar tidak hanya tentang menciptakan sesuatu yang baru, melainkan juga bagaimana siswa menemukan cara unik untuk memahami dan menguasai materi pelajaran.

Siswa yang memiliki kreativitas tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula. Artinya, siswa dengan kreativitas tinggi memiliki kemampuan untuk menemukan cara-cara baru, inovatif dan efektif dalam memahami dan memecahkan masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, memotivasi siswa untuk belajar lebih mendalam dan pada akhirnya memperoleh hasil belajar yang tinggi.

Hasil belajar kognitif adalah kemampuan siswa yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual setelah menerima suatu pembelajaran.¹⁰ Hasil belajar kognitif diartikan juga sebagai kemampuan siswa dalam mempelajari suatu konsep di sekolah dan dinyatakan dalam skor melalui hasil tes untuk mengetahui

⁸ Abdul Karim Batu Bara, *Membangun Kreativitas Pustakawan di Perpustakaan*, (Jurnal Iqra', 2012), 42.

⁹ Teti Ratnawulan, dkk, *Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik di SMAN 14 Bandung*, (Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan, 2024), 474-489.

¹⁰ Esti Nur Qorimah dan Utama, *Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif*, (Jurnal Basicedu, 2022), 2056-2060.

tingkat keberhasilan dalam pencapaian pembelajaran.¹¹ Hasil belajar kognitif berisi perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan dan kemampuan berpikir. Hasil belajar akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya, karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi seseorang yang ingin mencapai hasil terbaik, sehingga akan mengubah cara berpikir dan menghasilkan perilaku kerja yang baik. Berdasarkan teori revisi Taksonomi Bloom, aspek yang terkandung dalam ranah kognitif ini yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*) dan mencipta (*creating*).¹²

Mata pelajaran PAI merupakan salah satu mata pelajaran di SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bandung. Mata pelajaran PAI memiliki tujuan untuk menanamkan syari'at Islam pada siswa, sebagai upaya mempersiapkan siswa untuk hidup di masyarakat dengan cara mempelajari, memperdalam dan memperkaya kajian tentang agama Islam, terutama menyangkut dasar-dasar keilmuan dan sebagai persiapan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar dan menerapkan setiap materi pelajaran PAI yang telah disampaikan dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan dari tujuan tersebut tidak dapat maksimal jika kualitas proses pendidikan dan pembelajaran PAI pada tingkat SD dan sederajat tidak didesain, tidak menarik dan tidak dapat menciptakan kreativitas belajar siswa. Adapun sebab rendahnya kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PAI yakni kejenuhan siswa dalam belajar, siswa terlihat tidak fokus dan bermain-main ketika pembelajaran PAI sedang berlangsung di kelas. Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan model *project based learning* dalam pembelajaran PAI, sebab model pembelajaran ini tidak hanya terpusat pada guru, namun melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

¹¹ Lusya Naimnule, dkk, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) di SMUK*, (Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan, 2016), 50-53.

¹² Cintang Meiza ari, *Premiere Educandum*, (E-Jurnal Unipma, 2017), 1–8.

Model *project based learning* adalah model pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai subjek atau pusat pembelajaran, menitikberatkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk. Artinya, siswa diberi kebebasan untuk menentukan aktivitas belajarnya sendiri, mengerjakan proyek pembelajaran secara kolaboratif sampai diperoleh hasil berupa suatu produk.¹³ Tujuan model *project based learning* yaitu untuk memberikan wawasan yang luas terhadap siswa ketika menghadapi permasalahan secara langsung dan mengembangkan keterampilan serta keahlian berpikir kritis siswa dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung. Secara garis besar, tujuan penerapan model *project based learning* yaitu untuk memberikan kebiasaan kepada siswa dalam melakukan kegiatan yang mengasah berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang diterima serta sebagai upaya untuk mengembangkan wawasan siswa.¹⁴

Peneliti melakukan wawancara dengan Guru PAI kelas IV di SDN Cileunyi 05 Kabupaten Bandung, yaitu Bapak Fikri Faizal AR, S.Pd.I., pada hari Selasa, 8 Oktober 2024. Informasi yang didapatkan yakni guru dalam mengajar belum menerapkan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Guru hanya fokus menyampaikan materi saja, sehingga tidak mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Akibatnya, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, kurang meningkatnya keaktifan, kreativitas dan keterampilan siswa. Selain berdampak pada kurangnya kreativitas siswa, nilai-nilai yang didapatkan saat penilaian sangatlah rendah. Terlihat dari hasil *assessment* formatif masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM, yaitu 76. Persentase nilai siswa yang tuntas KKM yaitu 40% dan siswa yang masih di bawah KKM yaitu 60%. Untuk mencapai KKM, siswa yang belum tuntas harus melakukan remedial terlebih dahulu.

¹³ Damayanti Nababan, dkk, *Strategi Pembelajaran Project Based Learning (PJBL)*, (Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 2023), 706-719.

¹⁴ Putri Dewi Anggraini, *Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Peningkatan Keaktifan Siswa*, (Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 2021), 292-299.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bandung kelas IV, kurangnya kreativitas belajar dan rendahnya nilai PAI dikarenakan proses pembelajaran yang monoton sehingga membuat siswa menjadi jenuh untuk mengikutinya. Proses pembelajaran masih belum membuat siswa senang dalam belajar dikarenakan masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang variatif yakni ceramah, konvensional, tanya jawab dan penugasan. Dengan menggunakan model tersebut mengakibatkan siswa kurang aktif dalam belajar, siswa kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya di depan guru maupun di depan teman-temannya dan siswa masih takut untuk menjawab pertanyaan guru, hanya beberapa siswa saja yang aktif bertanya atau memberikan pendapat sehingga dalam proses pembelajaran hasil belajarnya kurang maksimal. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran mendukung siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri, sehingga pembelajaran akan berpusat pada siswa. Guru bertugas sebagai mediator dan fasilitator yang membantu agar proses belajar siswa berjalan dengan baik.

Melihat hal yang diuraikan di atas, dalam pembelajaran PAI dibutuhkan suatu model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PAI. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa yaitu model *project based learning*. Karena model *project based learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat kepada siswa, melibatkan semua siswa tanpa harus ada perbedaan status sehingga dapat melatih kemampuan berkomunikasi antar siswa, siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran dengan membuat suatu proyek, sehingga siswa menjadi tertarik dalam mengikuti pelajaran PAI.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, peneliti menganggap model *project based learning* cocok digunakan pada pembelajaran PAI, karena selain melibatkan guru juga melibatkan siswa. Dengan demikian, peneliti mencoba menggunakan model *project based learning* dengan harapan ada peningkatan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran PAI.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Project Based Learning* bagi Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian di Kelas IV SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merumuskan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model *project based learning* bagi peningkatan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana pengaruh model *project based learning* bagi peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bandung?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bnadung?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengidentifikasi “Penerapan Model *Project Based Learning* bagi Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian di Kelas IV SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bandung)”. Secara khusus, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk:

1. Menganalisis proses penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bandung.

2. Menganalisis pengaruh penerapan model *project based learning* bagi peningkatan kreativitas belajar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bandung.
3. Menganalisis pengaruh penerapan model *prpject based learning* bagi peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bandung.
4. Menganalisis respon siswa terhadap penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran Penedidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bnadung?

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini dirumuskan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, manfaat penelitian ini yaitu untuk memberikan informasi kepada masyarakat umum mengenai model *project based learning* sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat menciptakan pembelajaran aktif dan kreatif di dalam kelas, memberikan teori baru tentang pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa, menambah wawasan dalam bidang penelitian dan sebagai rujukan untuk penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Mendapatkan suasana belajar yang baru dan memberikan kesempatan kepada siswa agar semakin aktif dan kreatif saat kegiatan pembelajaran.
2. Menumbuhkan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa setelah kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

1. Mampu menghidupkan suasana kelas dengan menggunakan model *project based learning*.

2. Menambah kreativitas guru dalam mengajar dengan menggunakan model *project based learning*.
- c. Bagi Sekolah
 1. Memberikan sumbangan pemikiran dalam menumbuhkan mutu dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *project based learning*.
 2. Sebagai tolak ukur untuk meningkatkan program pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi.
- d. Bagi Peneliti
 1. Meningkatkan kapasitas keilmuan dan menambah wawasan peneliti selaku praktisi pendidikan.
 2. Menambah pengalaman selaku guru dengan menerapkan model *project based learning* dalam pembelajaran.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dimaksudkan sebagai penegasan mengenai batasan-batasan objek. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu “Penerapan Model *Project Based Learning* bagi Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian di Kelas IV SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bandung)”.

2. Batasan Penelitian

Batasan penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting dalam menentukan pokok permasalahan yang akan dibahas. Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian, maka perlu adanya batasan masalah. Batasan penelitian ini yaitu:

- a. Penerapan model *project based learning* di kelas IV SD Negeri Cileunyi 05
- b. Kemampuan pembelajaran difokuskan pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa.

- c. Mata pelajaran yang dijadikan bahan penelitian yaitu pelajaran PAI dan Budi Pekerti.
- d. Pokok bahasan yang akan digunakan yaitu tentang mengenal dan memahami Asmaul Husna: Al-Malik, Al-Aziz, Al-Quddus, As-Salam, Al-Mu'min.
- e. Penelitian dilakukan pada kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol di SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bandung.

F. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini mengkaji tentang penerapan model *project based learning* bagi peningkatan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Penggunaan model pembelajaran yang kurang melibatkan siswa untuk belajar lebih aktif akan menyebabkan hasil belajar kognitif siswa kurang memuaskan. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran, yang dapat mengurangi kesempatan mereka untuk mengembangkan pemahaman mendalam dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Ketika siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, siswa cenderung lebih sedikit mengolah informasi, siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif, sehingga mereka tidak terlatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah atau menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam konteks yang lebih luas.¹⁵ Maka dari itu, model *project based learning* memiliki pengaruh yang sangat penting dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa, diantaranya siswa menjadi lebih aktif dalam memecahkan masalah, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata sehingga siswa memperoleh

¹⁵ Siti Nurhamidah dan Kun Nurachadijat, *Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa*, (JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran, 2023), 44.

pengetahuan dan keterampilan baru, melatih kolaborasi siswa dan memberi kesempatan siswa untuk mengorganisasi proyek.¹⁶

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.¹⁷ Selain itu, model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir yang melibatkan aktivitas guru dan siswa.¹⁸ Secara umum, model pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan yang harus dilakukan. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya mengajar guru, karena model pembelajaran berhubungan erat dengan kemampuan guru dalam mengorganisir kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran harus selaras dengan materi yang disampaikan, kondisi lingkungan, karakteristik siswa dan yang lainnya.

Model *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek diperkenalkan oleh seorang filsuf Amerika John Dewey pada tahun 1916. Dewey berpandangan bahwa siswa hendaknya aktif belajar berdasarkan pengalaman, kegiatan belajar hendaknya sesuai kebutuhan dan minat siswa, berhubungan dengan dunia nyata dan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal.¹⁹ Model *project based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang dilakukan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar. Model pembelajaran ini membutuhkan kreativitas untuk

¹⁶ Deby Fauzi Asidiqi, *Model Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa*, (Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi, 2024), 128.

¹⁷ Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati, *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*, (Mageran: CV. AE Grafika, 2017), 96.

¹⁸ Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), 56.

¹⁹ Rahma Siska Utari, *Penerapan Project Based Learning pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Program Studi Pendidikan Matematika*, (Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas PGRI Palembang, 2018), 417–419.

membuat suatu produk yang tepat guna dari integrasi pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya.²⁰

Menurut Bie, model *project based learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberikan peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, puncaknya menghasilkan produk karya siswa yang bernilai dan realistis.²¹ Model *project based learning* diartikan juga sebagai model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diberikan tugas untuk mengembangkan topik pembelajaran dengan melakukan kegiatan proyek yang realistis. Penerapan pembelajaran berbasis proyek ini mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, berpikir kritis dan analitis kepada siswa.²²

Tujuan model *project based learning* yaitu memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, membuat siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber untuk menyelesaikan tugas dan meningkatkan kolaborasi siswa khususnya pada PjBL yang bersifat kelompok.²³ Menurut Trianto, tujuan model *project based learning* yakni memberikan wawasan yang luas terhadap siswa ketika menghadapi permasalahan secara langsung dan mengembangkan

²⁰ Nadilla Noor Fitriyani dan Sintiya Nur Ajizah, *Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa dalam Mata Pelajaran PAI Kelas II Di SDN 2 Handapherang-Ciamis*, (Jurnal Kreativitas Mahasiswa, 2024), 15.

²¹ Amsal Alhayat, dkk, *The Relevances of The Project Based Learning (PjBL) Learning Model with Kurikulum Merdeka Belajar*, (DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 2023), 109.

²² Teti Ratnawulan, dkk, *Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik di SMAN 14 Bandung*, (Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan, 2024), 478.

²³ Utomo, dkk, *Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Sikap Ilmiah pada Mahasiswa PGSD*, (EDUKARYA: Educational Journal of Bhayangkara, 2020), 1–12.

keterampilan serta keahlian berpikir kritis siswa dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung.²⁴

Adapun langkah-langkah model *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek antara lain sebagai berikut:

1. Memulai dengan pertanyaan esensial (*start with the essential question*). Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan esensial inilah yang akan menjadi sentral dalam *project based learning*.
2. Mendesain perencanaan proyek (*design a plan for the project*). Perencanaan dilakukan secara kooperatif antara siswa dalam kelompoknya, dengan bantuan guru sebagai fasilitator. Pada tahap ini, siswa secara kooperatif merencanakan sebuah proyek untuk menyelesaikan pertanyaan yang telah dirumuskan pada tahap pertama. Agar tepat dalam membuat perencanaan proyek, maka dilakukan penggalian informasi yang terkait dengan pertanyaan. Proses ini dilakukan melalui pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek. Pada tahap ini siswa melakukan penyelidikan konstruktivis (*constructivism investigation*).
3. Menyusun jadwal (*create a schedule*). Siswa secara kooperatif menyusun jadwal dengan aktivitas-aktivitas belajar dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas tersebut dilakukan berdasarkan waktu yang telah disepakati bersama.
4. Monitoring siswa dan perkembangan proyek (*monitor the students and the progress of the project*). Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek.

²⁴ Putri Dewi Anggraini dan Siti Sri Wulandari, *Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Peningkatan Keaktifan Siswa*, (JPAP: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, 2021), 292–299.

Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Guru memberikan bantuan terbatas, memfasilitasi dan memotivasi siswa dalam menyelesaikan proyek.

5. Menilai hasil (*assess the outcome*). *Outcome* dapat dimaknai sebagai keseluruhan hasil (produk) selama aktivitas menjalankan proyek. Dengan demikian, tahap ini dilakukan setelah proyek selesai dijalankan. *Outcome* dinilai untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi dan mengetahui kemajuan masing-masing siswa.
6. Evaluasi (*evaluate the experience*). Pada akhir proses pembelajaran, siswa dengan bantuan guru melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Pada tahap ini, guru dan siswa mengadakan refleksi selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) dan kesimpulan untuk menjawab permasalahan yang diajukan.²⁵

Setiap model pembelajaran ada kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan model *project based learning* yaitu meningkatkan motivasi siswa menjadi tertantang untuk menyelesaikan tugas, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah nyata melalui kegiatan proyek, meningkatkan kolaborasi dan lebih memiliki kebebasan dalam menyelesaikan proyek serta meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber melalui berpikir kritis. Sedangkan kekurangan model *project based learning* yaitu memerlukan banyak waktu yang cukup panjang, karena harus diselesaikan proses kegiatan yang cukup kompleks untuk menyelesaikan masalah, memerlukan pendalaman materi yang lebih baik, sehingga siswa dituntut untuk berpikir kreasi dan menciptakan sendiri kegiatan ataupun karya yang dihasilkan serta banyak peralatan yang harus disediakan, sehingga memerlukan biaya yang cukup banyak.²⁶

²⁵ Rahma Siska Utari, *Penerapan Project Based Learning Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Program Studi Pendidikan Matematika*, (Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas PGRI Palembang, 2018), 417-419 .

²⁶ Arya Hasan As'ari, dkk, *Project Based Learning dalam Pendidikan Agama Islam*, (Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora, 2022), 183.

Kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk menemukan cara-cara yang baru dalam rangka menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan pembelajaran.²⁷ Pada hakikatnya, kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan maupun hasil nyata yang secara signifikan berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.²⁸ Kreativitas menjadi aspek penting dalam pendidikan, karena memungkinkan individu untuk mengaktualisasikan dirinya, menemukan solusi baru dalam pemecahan masalah dan meningkatkan kepuasan hidup.

Adapun faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas dalam proses belajar, yaitu:

- a. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan;
- b. Situasi yang mendorong timbulnya banyak pertanyaan;
- c. Situasi yang mendorong menghasilkan sesuatu;
- d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian;
- e. Sesuatu yang menekankan inisiatif diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas belajar yaitu:

1. Adanya kebutuhan dan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui;
2. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan;
3. Diferensiasi antara bekerja dan bermain;
4. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial;
5. Tidak menghargai terhadap fantasi/khayalan.²⁹

²⁷ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Grasindo, 2006), 41.

²⁸ Rana Rafidah, dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 165/1 Singkawang*, (Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2024), 2150.

²⁹ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 53.

Seseorang yang telah memiliki kreativitas dalam dirinya akan menunjukkan suatu sikap. Adapun indikator kreativitas belajar antara lain sebagai berikut:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar;
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot;
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul;
- d. Mampu menyatakan pendapat spontan dan tidak malu-malu;
- e. Memiliki pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain;
- f. Memiliki daya imajinasi yang kuat;
- g. Mampu mengajukan pemikiran dan gagasan yang berbeda dari orang lain (orisinal);
- h. Mampu bekerja sendiri;
- i. Senang mencoba hal-hal baru
- j. Mampu mengembangkan suatu gagasan.³⁰

Menurut Mudjiono, hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak belajar dengan tindak mengajar. Hasil belajar diberikan dalam bentuk nilai, biasanya di pengaruhi oleh kemampuan siswa dan bagaimana aktivitas siswa di dalam belajar.³¹ Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.³² Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Secara eksplisit, ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Apapun jenis mata pelajarannya selalu menggunakan tiga aspek tersebut, akan tetapi memiliki penekanan yang berbeda. Untuk aspek kognitif

³⁰ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 252.

³¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 3-4.

³² A. Jihad dan Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Presindo, 2012), 14.

lebih menekankan pada teori, aspek psikomotorik menekankan pada praktik dan kedua aspek tersebut selalu mengandung aspek afektif.³³

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) seperti kemampuan berpikir, mengingat, mengembangkan intelektual dan keterampilan intelektual. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl membagi indikator hasil belajar kognitif menjadi enam tingkatan, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang tertinggi, yakni mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6).³⁴

Berdasarkan indikator hasil belajar kognitif di atas, maka hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dalam diri sendiri dan faktor yang datang dari luar diri atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri sendiri yakni kemampuan yang dimiliki. Faktor kemampuan sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan pencapaian belajar. Hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki dan 30% dipengaruhi oleh faktor dari luar atau faktor lingkungan.³⁵

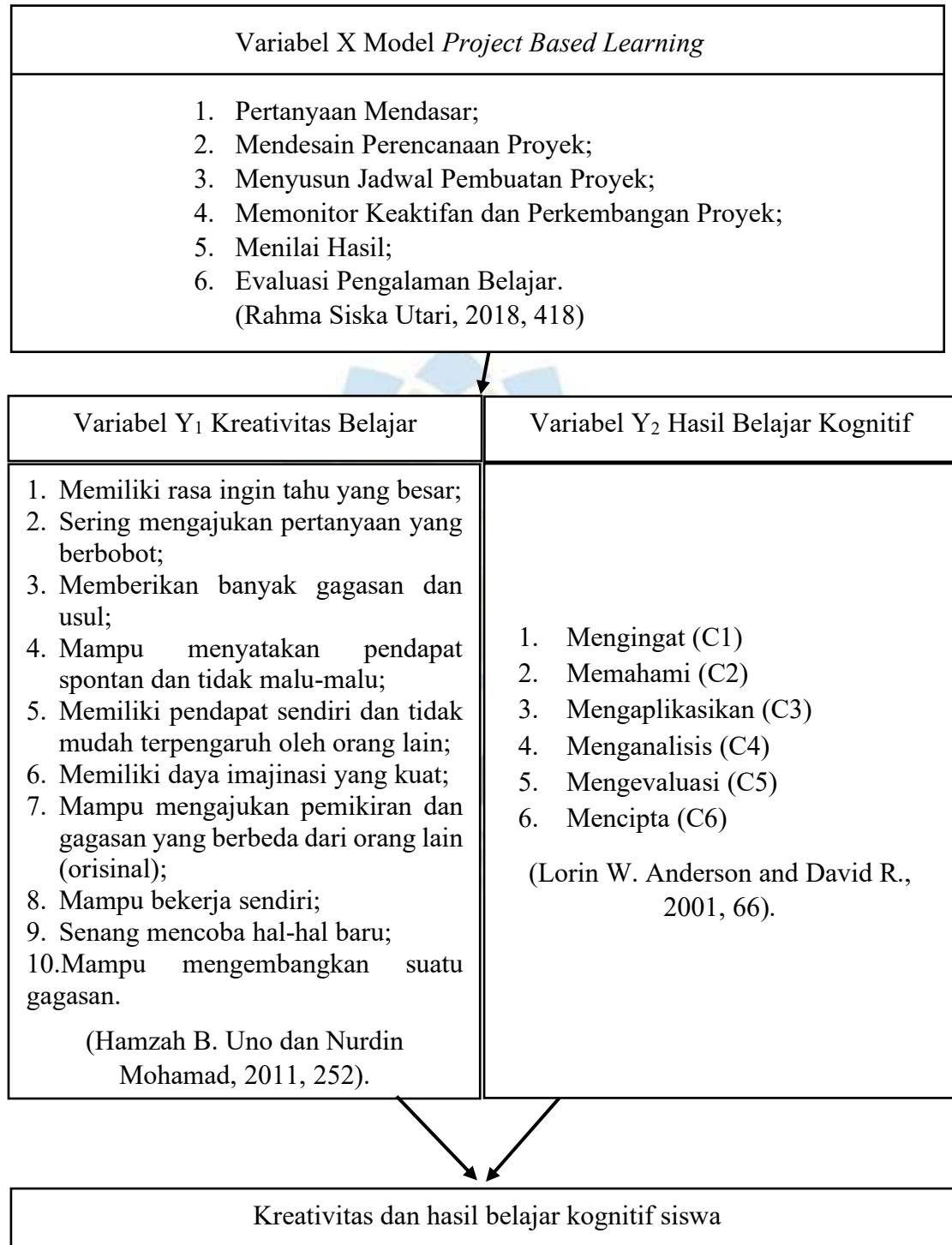
Kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar saling berkaitan, karena dalam kegiatan belajar mengajar terdapat tujuan yang akan dicapai. Siswa yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan dari tidak paham menjadi paham setelah belajar. Hasil belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah dilakukan evaluasi pembelajaran. Berikut ini langkah-langkah penelitian tentang Penerapan Model Project Based Learning u bagi Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar

³³ Siti Aliyah Nadwa, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Membaca Al Qur ' an Melalui Teknik Mind Mapping*, (Jurnal Pendidikan and Islam, 2017), 43–65.

³⁴ Lorin W. Anderson and David R. Krathwohl, *A Taxonomy For Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, (New York: Addison Wesley Longman, 2001), 66.

³⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 39.

Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IV di SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bandung secara skematis digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1
Skema Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan asumsi atau dugaan sementara mengenai suatu hal atau permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan data atau informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang valid dan reliabel dengan menggunakan cara yang sudah ditentukan.³⁶ Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, kebenaran dapat dibuktikan dengan melibatkan tiga variabel, yaitu penerapan model *project based learning* (variabel X), kreativitas (variabel Y₁) dan hasil belajar kognitif (variabel Y₂). Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H_a: Penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas IV SD Negeri Cileunyi 05 Kabupaten Bandung.



³⁶ Syarifudin Hidayat Sedarmayanti, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: CV. Mandar Maju, 2002), 108.