

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia seperti yang kita ketahui telah banyak mengalami perubahan sistem. Undang-Undang Nomor 20 tahun ini menjelaskan bahwa Sistem Pendidikan Nasional (SPN) merupakan satu kesatuan komponen pendidikan yang saling terkait dan terpadu yang menyangkut pada tujuan pendidikan nasional. Menurut Jaja Jahari (Jahari, 2014), pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga dapat menjadi warga negara yang berakhlak mulia, berilmu, sehat, mandiri, cakap, kreatif, inovatif, demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, diharapkan pendidikan dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat maupun individu serta dapat menghasilkan tenaga profesional yang berkualitas.

Suatu bangsa dapat dikatakan mempunyai sebuah kemajuan tergantung dari kualitas sumber daya manusianya, dan pendidikan menentukan kualitas sumber daya manusianya. Pendidikan adalah arah sadar atau kepemimpinan pendidik dalam pertumbuhan jasmani dan dididik untuk membentuk kepribadian yang utama (Marimba, 1981), sedangkan dijelaskan dalam Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kearifan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Lahirnya undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, secara teoretis membawa perubahan paradigma dari pengajaran menjadi pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses dua arah antara pendidik dengan peserta didik. Dalam prosesnya, pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Konsep pembelajaran merupakan proses peran aktif peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya agar lebih luas dan mendalam dalam memperoleh pengetahuan.

Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan penting dalam mewujudkan masyarakat yang cerdas, jujur dan terbuka. Untuk itu, reformasi pendidikan harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan pembaharuan dan penataan pendidikan yang baik, kita berharap dapat menegakkan harkat dan martabat bangsa Indonesia di mata dunia. Selama beberapa tahun terakhir, pemerintah telah memperkenalkan kebijakan otonomi daerah yang baru. Kebijakan tersebut antara lain memberikan ruang lingkup yang luas bagi lembaga pendidikan, khususnya sekolah dasar, untuk mengelola sumber daya yang ada dengan mengalokasikan seluruh potensi dan prioritas sehingga dapat melakukan terobosan dalam sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

Proses pembelajaran di sekolah sangat bergantung pada pendidik. Mengingat pendidik merupakan tenaga profesional yang memiliki tugas utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai serta mengevaluasi. Selain itu pendidik juga memiliki tugas sebagai perencana, pelaksanaan serta pengevaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, jelas bahwa tugas seorang pendidik tidaklah mudah, karena pendidik harus bertanggung jawab dalam membawa peserta didik pada tarap kedewasaan serta kematangan tertentu, sehingga pendidik juga tidak hanya bertugas sebagai orang yang hanya mentransfer pengetahuan saja (*transfer of knowledge*) melainkan juga harus berusaha untuk mentransfer nilai-nilai (*transfer of values*).

Dengan demikian, seorang pendidik harus mampu mendesain dan merencanakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien tidak bisa terjadi begitu saja, melainkan harus diusahakan dan direncanakan oleh pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif serta dapat menstimulus peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karenanya kreativitas pendidik dalam merencanakan pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas.

Sejalan dengan hal tersebut, peran serta pendidik dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran sangat diperlukan. Sukadi menjelaskan bahwa Peran pendidik sebagai pengelola kelas harus mampu menciptakan suasana atau kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien serta

mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran di dalam kelas bisa berjalan dengan menarik dan kondusif (Sukadi, 2009). Sehingga terciptanya pembelajaran yang terpusat pada peserta didik atau *Student centered*.

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik merupakan cita-cita luhur sistem Pendidikan nasional di Indonesia. Konsep pembelajaran yang berpusat pada peserta didik merupakan pembelajaran aktif peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. *Active learning* yang dipersiapkan oleh pendidik diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan begitu, pembelajaran akan lebih mengalir dengan melibatkan pikiran dan emosi mereka (Dananjaya, 2017).

Pembelajaran aktif, salah satunya dapat diupayakan oleh pendidik dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran, tentunya sangat berkaitan sekali dengan prinsip-prinsip metodologis sebagai landasan psikologis dalam memperlancar proses Pendidikan, oleh karenanya pendidik harus senantiasa berikhtiar untuk mengupayakan sebaik mungkin dalam memilih dan menentukan model-model serta metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Efektifitas pendidik dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu mendorong peran serta peserta didik untuk ikut terlibat aktif dalam pembelajaran yang telah direncanakan dan dirancang oleh Pendidik demi tercapainya tujuan Pendidikan yang telah ditentukan sebelumnya.

Pada dasarnya belajar merupakan proses peserta didik dalam melakukan tahapan-tahapan yang saling berkaitan, tahapan tersebut dimulai dari melakukan, mengungkapkan, menganalisis dan menyimpulkan. Melakukan merupakan tahap melaksanakan tugas dalam bentuk permainan kelompok atau individu, simulasi atau tes. Pada tahap ini peserta didik dituntut untuk mengerahkan seluruh potensi yang dimilikinya baik fisik maupun mental serta emosi, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan dengan peserta lain sehingga dapat memperoleh pengalaman belajar dari apa yang mereka lakukan.

Prinsip komunikasi interaktif, terbuka serta adanya timbal balik tersebut seyogyanya mendorong pendidik untuk membuka diri terhadap materi yang akan

disampaikan, sehingga mendorong peserta didik untuk membuka hati dan pikirannya, perasaan, pendengaran, serta penglihatannya untuk senantiasa menyerap pesan-pesan yang terdapat dalam materi yang disampaikan oleh pendidik.

Pengalaman belajar yang baik, dapat mendorong peserta didik untuk belajar mengutarakan pengalamannya secara runut dan logis sesuai dengan apa yang telah mereka alami. Pengalaman yang diungkap berupa pengalaman mental, emosi dan fisik yang menyangkut dengan diri dan temannya, sehingga peserta didik dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahannya dalam proses pengenalan diri. Dengan demikian peserta didik dapat merepresentasikan pengalaman pribadinya dengan menganalisis perilaku dan nilai-nilai acuan antara emosi dan rasio serta hubungan antar pribadi peserta didik, tahapan ini dikenal dengan tahapan analisis.

Harus diakui pendidikan formal pada saat ini paling tidak memerlukan penekanan pada pengembangan pada ranah kognitif. Oleh karena itu diharapkan akan mendukung stimulasi perkembangan di bidang lain, seperti domain emosional dan psikomotorik. Terbukti dalam pengajaran di sekolah masih sedikit kegiatan yang memerlukan pemikiran divergen atau kreatif sehingga gagal merangsang pemikiran, perilaku dan perilaku kreatif pada siswa. Buat rencana solusi dan biarkan siswa secara aktif menemukan cara mereka sendiri untuk memecahkan masalah, mempromosikan keterampilan berpikir kreatif siswa saat mereka menyiapkan solusi, melibatkan peserta didik secara aktif dalam memecahkan masalah dan menemukan solusi untuk diri mereka sendiri, dan mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator.

Peran dan pengaruh guru dalam proses pendidikan dan perancangan model pembelajaran yang baik di sekolah sangat diperlukan agar siswa berhasil memperoleh keterampilan di atas. Proses pengajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa melalui kegiatan yang menyeluruh dari kegiatan mengajar guru dan bentuk belajar siswa (Sudjana, 2010). Proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas akan menentukan motivasi, keberhasilan, prestasi dan kualitas siswa. Pembelajaran berkualitas tinggi memerlukan rancangan rencana pelajaran untuk mengubah model pengajaran tradisional yang berpusat pada guru (dari berpusat

pada guru menjadi berpusat pada siswa). Siswa perlu belajar, dan cara belajarnya kurang bervariasi, hal ini menimbulkan sikap apatis di kalangan siswa terhadap pembelajaran yang berdampak pada rendahnya prestasi, negatif, dan kurang berkembangnya sikap ilmiah. Proses pembelajaran lebih menitikberatkan pada kemampuan menghafal informasi daripada memahaminya, dan tidak ingin mengaitkannya dengan fenomena dan situasi dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2013).

Berdasarkan study pendahuluan yang dilakukan di SMK Wiraswasta Cimahi Kelas XI jurusan Teknik Kendaraan Ringan terdapat permasalahan yang di temukan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam pembelajaran kesehariannya pengajar PAI di kelas XI jurusan Teknik Kendaraan Ringan guru cenderung menggunakan cara konvensional seperti halnya ceramah dalam proses belajar mengajar sehingga kurang menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi hal ini kurang sesuai dengan pernyataan diatas yang mengemukakan bahwasanya peran dan pengaruh guru dalam proses pendidikan dan perancangan model pembelajaran yang baik di sekolah sangat diperlukan agar pembelajaran berhasil. Hal ini juga berdampak pada siswa dikarenakan pengajar kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi hal ini menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran di kelas sehingga berdampak juga pada kurangnya hasil belajar siswa, hal ini dapat di lihat pada hasil nilai ujian siswa khususnya pada pokok bahasan menampilkan perilaku berkompetisi dalam kebaikan seperti terkandung dalam QS Al-Baqarah : 148 dan QS Fatir : 32 masih banyak yang di bawah KKM.

Maka dari itu dapat diketahui bahwa rata-rata keaktifan dan hasil belajar siswa di SMK Wiraswasta Cimahi Kelas XI jurusan Teknik Kendaraan Ringan dapat dikatakan masih di bawah standar yang diharapkan, sehingga kurang dapat memenuhi KKM yang berlaku di sekolah, dapat diketahui pula bahwa mengajar dengan cara ceramah secara terus menerus dinilai kurang sesuai dengan karakteristik siswa SMK pada pembelajarannya terdapat praktek serta pembuatan project sesuai bidang kejuruannya masing-masing yang dimana pada saat ini siswa cenderung di tuntut untuk aktif dan kreatif agar mendapatkan hasil yang di inginkan, dikarenakan pada prakteknya guru hanya lebih menuntut dalam

penyelesaian tugas sehingga kurang memperhatikan motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran, jika model ini digunakan secara konsisten dapat membuat siswa tidak aktif dalam pembelajaran, sehingga membuat proses pengajaran menjadi tidak efektif.

Banyak hal yang bisa dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Ini termasuk: mengembangkan model pembelajaran, dll. Akan tetapi proses yang lebih banyak dipelajari terkait dengan inisiatif, kreativitas, motivasi siswa, dan hasil belajar siswa merupakan model pembelajaran yang selama ini digunakan oleh pendidik. Sampai saat ini, cukup banyak sekolah di kelasnya yang menerapkan model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru sehingga mengakibatkan menurunnya kreativitas siswa. Hal ini membuat tujuan pembelajaran tidak dapat dikomunikasikan. Meskipun banyak cara yang dapat dilakukan, seperti mengubah paradigma pembelajaran, namun dalam kegiatan pembelajaran guru tidak hanya sebagai pusat, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk lebih proaktif, sehingga lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, harus ada dukungan model pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang menuntut guru lebih kreatif dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dibelajarkan didalam kelas. Model pembelajaran yang baik dapat dilihat dari dua aspek yaitu proses dan produk. Dari segi proses mengacu pada apakah pembelajaran dapat menciptakan situasi belajar yang menarik dan mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan berpikir kreatif. Dari segi produk mengacu pada apakah pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan kemampuan. Oleh karena itu, setiap guru yang ingin belajar di kelas terlebih dahulu harus menyiapkan model pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan gurunya, dan model pembelajaran yang dapat merangsang semangat dan keaktifan belajar siswa, sehingga tujuan pendidikan dapat tersampaikan.

Untuk melakukan ini, guru menggunakan model pembelajaran *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek. Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek ini, siswa dapat lebih aktif, kreatif, dan berani mendorong peserta didik untuk meningkatkan keberanian dalam mengungkapkan

pendapat serta kemampuan untuk bekerja sama dalam memecahkan suatu permasalahan yang tentunya berkaitan dengan materi yang sedang mereka pelajari, sehingga dapat menghasilkan sebuah produk atau karya yang dibuat oleh peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian pada Siswa Kelas XI di SMK Wiraswasta Kota Cimahi)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Wiraswasta Cimahi?
2. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Wiraswasta Cimahi dengan model pembelajaran *Project Based Learning*?
3. Bagaimana perbedaan keaktifan belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Wiraswasta Cimahi dengan model pembelajaran *Project Based Learning*?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Wiraswasta Cimahi dengan model pembelajaran *Project Based Learning*?
5. Bagaimana perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Wiraswasta Cimahi dengan model pembelajaran *Project Based Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Wiraswasta Cimahi.

2. Untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Wiraswasta Cimahi dengan model pembelajaran *Project Based Learning*.
3. Untuk mendeskripsikan perbedaan keaktifan belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Wiraswasta Cimahi dengan model pembelajaran *Project Based Learning*.
4. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Wiraswasta Cimahi dengan model pembelajaran *Project Based Learning*.
5. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Wiraswasta Cimahi dengan model pembelajaran *Project Based Learning*.

D. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan teori untuk kegiatan-kegiatan inovasi pembelajaran, penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu dan menambah wawasan bagi pengkaji inovasi pembelajaran. Sebagai *khazanah* ilmu pengetahuan dan referensi ilmiah dalam penelitian lanjutan pada kasus yang hampir sama untuk dikembangkan lebih mendalam sehingga dapat melakukan sesuatu yang lebih baik, efektif dan efisien.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan kontribusi pada berbagai pihak, diantaranya:

a. Peneliti

- 1) Dapat meningkatkan pengetahuan dalam melakukan penelitian di sekolah.
- 2) Untuk meningkatkan profesionalisme. Agar dapat menjadi pendidik/guru yang professional dalam hal mengajar.
- 3) Dapat meningkatkan pengetahuan dalam proses belajar mengajar.

b. Siswa

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
- 2) Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.
- 4) Meningkatkan respon peserta didik.

c. Guru

- 1) Guru lebih mudah menyampaikan materi pada peserta didik.
- 2) Guru menjadi lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran di sekolah.
- 3) Guru merasa lebih percaya diri.

d. Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pengajar.
- 2) Mengembangkan mutu sekolah.
- 3) Dapat menjadi masukan dan pertimbangan terhadap guru pada masa yang sama.

E. Kerangka Pemikiran

Visi Pendidikan Nasional adalah memberdayakan semua warga negara Indonesia, sehingga dapat berkembang menjadi manusia berkualitas yang mampu bersaing dalam menjawab tantangan jaman. Proses pemberdayaan peserta didik dalam pembelajaran membutuhkan Guru yang dapat memberikan keteladanan, membangun kemauan (motivasi), mengembangkan potensi, meningkatkan prestasi dan kreatifitas peserta didik melalui desain model pembelajaran yang efektif.

Proses pembelajaran perlu didesain, dilaksanakan, dinilai dan diawasi agar dapat terlaksana dengan efektif dan efisien (Rusman, 2014). Prinsip dasar dalam

mendesain pembelajaran adalah “*Athoriqatu ahammu minal-maddah, walmudarrisu ahammu minatthoriqah waruhul mudarrisu ahammu min mudarrisi nafsihi*” yang artinya: metode/model pembelajaran lebih penting dari materi/pelajaran, Guru lebih penting dari metode/model pembelajaran, dan ruh/jiwa Guru lebih penting dari Guru itu sendiri (Padi, 2018). Guru dalam proses pembelajaran disamping harus menguasai materi, ia dituntut untuk memiliki strategi dan kemampuan dalam mendesain model pembelajaran yang baik dan efektif sebagai alat yang menentukan hasil dan kualitas suatu pembelajaran.

Desain pembelajaran yang meletakkan landasan bahwa peranan Guru tidak lebih sebagai fasilitator, suatu posisi ideal yang sesuai dengan prinsip konstruktivistik. Sebagai fasilitator, Guru memiliki konsekuensi langsung sebagai perancang, model, pelatih dan pembimbing (Dangnga & Muis, 2015). Desain model pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan individual serta karakter peserta didik dapat membangkitkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran *project based learning* bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran PjBL adalah pembelajaran yang menawarkan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Melalui pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat.

Menurut patton dalam (Suherti, 2017) pembelajaran berbasis proyek mengacu pada siswa merancang, merencanakan dan melaksanakan proyek yang menghasilkan output yang disajikan sebagai produk. Model pembelajaran berbasis proyek juga didefinisikan sebagai pembelajaran yang berupaya menghubungkan teknologi dengan masalah sehari-hari siswa atau proyek sekolah. Pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan investigasi. Siswa melakukan penyelidikan sendiri atau bekerja dengan kelompoknya sendiri sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan yang bermanfaat bagi perkembangannya.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* menurut Altabani (2014: 52-53) adalah:

1. Mulailah dengan pertanyaan dasar
Pilih topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan mulailah dengan mendalami dasar-dasar memancing pengetahuan dan respon.
2. Perencanaan aturan kerja proyek
Rencananya mencakup konten tentang aturan permainan, serta pilihan aktivitas yang dapat mendukung menjawab pertanyaan dasar.
3. Mengawasi perkembangan proyek siswa
Tahapan ini dilakukan dengan memfasilitasi mahasiswa dalam setiap prosesnya.
4. Penilaian hasil pekerjaan proyek
Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik mengukur pencapaian tolak ukur, memberikan umpan balik tentang tingkat pemahaman yang telah dicapai siswa.
5. Evaluasi pengalaman belajar siswa
Di akhir sesi edukasi, siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang telah dilakukan.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* adalah jenis pembelajaran yang menuntut siswa untuk berperan aktif dan kreatif sehingga pada akhirnya mencapai hasil atau produk yang berasal dari pengetahuan siswa, pembelajaran ini memerlukan kolaborasi yang baik antara siswa dan guru. Dengan model pembelajaran *project based learning* dapat membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitifnya.

keaktifan adalah aktivitas fisik dan mental, yaitu tindakan dan pemikiran merupakan satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2016). Oleh karena itu, hak pilihan adalah kegiatan berbuat dan berpikir, yang meliputi dua rangkaian tubuh dan pikiran yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Nana Sudjana (2010:61) menyatakan bahwa kegiatan siswa dapat dilihat dari beberapa hal sebagai berikut:

1. Berpartisipasi dalam penyelesaian tugas belajar.
2. Berpartisipasi dalam pemecahan masalah.

3. Bertanya kepada siswa lain atau guru jika Anda tidak mengerti masalah yang mereka hadapi.
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru.
6. Menilai kemampuannya dan hasil yang didapat.
7. Melatih diri untuk memecahkan masalah atau sejenisnya.
8. Kesempatan untuk menggunakan atau menerapkan apa yang dipelajari saat menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapi.

Berpikir tidak dapat didefinisikan dalam arti terbatas. Setiap aktivitas jiwa menggunakan bahasa dan pemahaman selalu melibatkan pemikiran. Menurut Costa (Hassoubah, 2016), berpikir umumnya dianggap sebagai proses kognitif, tindakan mental untuk memperoleh pengetahuan. Proses berpikir terkait dengan perilaku lain dan membutuhkan partisipasi aktif dari seseorang yang melakukannya. Sedangkan menurut Purwanto (2011: 43) “berpikir adalah suatu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan”.

Hasil belajar kognitif memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Aspek kognitif diarahkan pada kemampuan berpikir, meliputi kemampuan intelektual sederhana seperti hafalan hingga kemampuan memecahkan masalah (Hayati, 2014: 11).

Menurut Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl (2010: 99) tingkat klasifikasi atau indikator hasil belajar kognitif, sebagai berikut:

1. Mengingat, yaitu kemampuan seseorang untuk mengambil kembali pengetahuan dari ingatan jangka panjang, baik pengetahuan faktual, prosedural, konseptual, metakognitif, atau kombinasi beberapa pengetahuan.
2. Memahami, yaitu kemampuan seseorang untuk mengkonstruksi makna dari informasi yang dipelajari, baik lisan, tertulis, maupun grafis.
3. Mengaplikasikan, yaitu kemampuan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan suatu program dalam bidang tertentu atau dalam situasi tertentu.

4. Menganalisis, yaitu kemampuan seseorang untuk mendeskripsikan atau mendeskripsikan secara detail.
5. Mengevaluasi, yaitu kemampuan seseorang untuk menilai, menimbang dan membuat pilihan atau keputusan yang tepat terhadap kriteria atau standar.
6. Mencipta, yaitu proses penggabungan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu atau pola baru.

Adapun dalam proses kognitif memiliki kategori tersendiri, diantaranya yaitu:

1. Kategori mengingat, yaitu proses pengenalan dan penarikan kembali.
2. Kategori memahami, yaitu proses menjelaskan, memberi contoh, mengelompokkan, meringkas, membandingkan dan menjelaskan.
3. Kategori mengaplikasikan, yaitu proses eksekusi dan implementasi.
4. Kategori menganalisis, yaitu proses pembedaan, pengorganisasian dan kepemilikan.
5. Kategori mengevaluasi, yaitu proses pemeriksaan dan kritik.
6. Kategori mencipta, yaitu proses memerankan, merencanakan dan memproduksi.

Menurut Muhibbin Syah (2013:129), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

1. Faktor internal, meliputi: (a) Faktor fisiologis, yaitu kondisi fisik seseorang; (b) Faktor psikologis, meliputi kecerdasan, minat, bakat, motivasi, dll.
2. Faktor eksternal, yaitu meliputi faktor lingkungan yaitu lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yaitu upaya pembelajaran yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran, meliputi strategi dan metode.

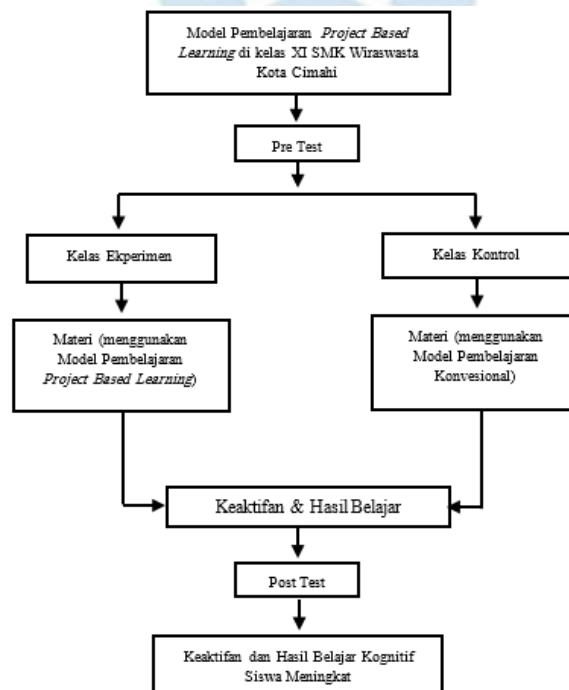
Dari uraian faktor-faktor yang mempengaruhi di atas dapat diketahui bahwa metode atau modus yang diterapkan dalam proses pembelajaran sangat menentukan inisiatif dan hasil belajar kognitif siswa.

Pendidikan Agama Islam adalah pedoman hidup seorang muslim dan sumber hukum dalam ajaran agama Islam. Karena itu ruang lingkup materi pembelajaran pendidikan agama Islam, harus didesain dengan baik, disesuaikan

dengan perkembangan peserta didik sehingga tujuan belajar dari topik yang beragam dapat dicapai dengan efektif dan efisien.

Grand Theory penelitian ini merujuk pada pembelajaran konstruktivistik, Guru membimbing siswa membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimiliki. Hubungan antara model pembelajaran *Project Based Learning* dengan keaktifan dan hasil belajar kognitif merupakan hubungan causal dimana antara satu dengan yang lain saling memberikan pengaruh dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran adalah salah satu variabel yang menentukan hasil belajar dalam suatu proses pembelajaran. Implementasi model pembelajaran yang didesain dengan baik diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif peserta didik.

Proses pembelajaran yang baik harus menggunakan model yang baik dari isi mata pelajaran yang akan diajarkan. Salah satunya adalah model pembelajaran yang merupakan model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu model pembelajaran berbasis proyek. Melalui penjelasan-penjelasan di atas, telah terbentuk kerangka berpikir yang menjadi pedoman dalam melakukan penelitian. Untuk alur pemikiran tersebut peneliti menjabarkannya sebagai berikut:



Gambar 1.1
Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan kerangka pemikiran, maka hipotesis penelitian yang diajukan dirumuskan sebagai berikut: “Model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Wiraswasta Kota Cimahi”. Adapun untuk hipotesis statistiknya maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

H1 : $\mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan berkaitan erat dengan pertanyaan penelitian yang akan dilakukan. Hasil penelitian para pendahulu bertujuan untuk menemukan ilmu arsitektur melalui penelitian orang lain, sehingga penelitian yang akan dilakukan dapat memperkaya khazanah keilmuan. Hasil penelitian ini menjadi salah satu acuan bagi penulis untuk melakukan penelitian prospektif dan memungkinkan pengembangan teori yang digunakan. Beberapa penelitian terdahulu mendukung penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Jurnal, oleh Shima Elya Fahadah, Nurika Nurika dan Firyah Lutfiyah (2021), yang berjudul: “Penerapan PjBL (*Project Based Learning*) Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM (ketuntasan) dari pra tindakan sampai siklus dua yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Tingkat ketuntasan belajar pra tindakan 40%, siklus I 70%, dan siklus II 87,5%. Hal ini juga didukung dengan peningkatan hasil belajar psikomotorik dan nilai sikap siswa. Penelitian tindakan kelas dengan model PjBL dapat dikatakan berhasil dan efektif diterapkan pada pembelajaran daring di masa pandemic covid-19 karena dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu lebih dari 75% nilai siswa mencapai KKM.

2. Jurnal, oleh Rona Taula Sari dan Siska Angreni (2018), yang berjudul: “Penerapan *Model Pembelajaran Project Based Learning* (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa”. Hasil penelitian menunjukkan kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan produk kerajinan olahan limbah organik dan anorganik sangat tinggi dengan nilai 92. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa.
3. *Tesis*, oleh Riana Trisna Wulandari (2022), yang berjudul: “Manajemen Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 (Penelitian di Pesantren Welas Asih Garut)”. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa Manajemen Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 di Pesantren Welas Asih Garut meliputi perencanaan dengan penentuan tim guru pelaksana proyek dan rencana pembelajaran yang dibuat guru Pesantren Welas Asih Garut. Kemudian dalam pelaksanaan pembelajaran proyek menggunakan *tools Design for Change* dan penggabungan beberapa model pembelajaran (*Game Based Learning, Experiential Learning*) yang berpusat pada peserta didik. Selanjutnya evaluasi pembelajaran proyek Garut sudah sesuai dengan ketentuan penilaian kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar yaitu dengan portofolio proyek menggunakan penilaian proses dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran dan menggunakan rubrik penilaian keterampilan abad 21. Terakhir faktor-faktor pendukung dan penghambat pembelajaran *Project Based Learning* dalam mengembangkan keterampilan abad 21 di Pesantren Welas Asih Garut berasal dalam diri peserta didik, dari guru dan dari proses pembiayaan (Wulandari, 2022).
4. Jurnal, oleh Lismawati Salman, Nita Suleman dan Akram La Kilo (2017) yang berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang Disertai dengan Peta Konsep terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TPHP SMK Negeri 2 Gorontalo pada Materi Sistem Koloid”. Pengumpulan data menggunakan tes sebagai instrumen, dengan materi sistem koloid. Analisis data dilakukan menggunakan uji t untuk menguji hipotesis penelitian. Berdasarkan hasil statistika diperoleh nilai rata-rata post-test kelas eksperimen

dan kelas kontrol masing-masing adalah 81,32 dan 64,43. Hasil analisis data untuk hasil belajar menunjukkan bahwa dalam taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau ($16,96 > 1,681$) maka H_0 ditolak atau dengan kata lain H_1 diterima. Maka dengan demikian menggunakan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) yang disertai dengan peta konsep berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

5. Jurnal, Ahmad Khoiruddin (2021) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Aksi dan Reaksi Gaya SMK Negeri 7 Surabaya”. Hasil dari beberapa penelitian dapat meningkatkan kompetensi. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas yang Menggunakan dua siklus dengan subjek penelitian siswa kelas X TPM SMK Negeri 7 Surabaya tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 33 siswa, metode pengambilan data menggunakan metode angket, observasi, dan test. Dari analisis data hasil penelitian diketahui bahwa pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 67,65% meningkat menjadi 75,90% pada siklus II. Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dimana pada siklus I aktivitas siswa sebesar 67,65% meningkat menjadi 80,30% pada siklus II.
6. Jurnal, oleh Hikmatul Fitri, I Wayan Dasna dan Suharjo (2018) yang berjudul: “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan *quasi eksperimen* dengan rancangan *non equivalent control group*. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan instrumen tes kemampuan berpikir tingkat tinggi dan angket motivasi berprestasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) ada pengaruh yang signifikan model PjBL terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi, (2) ada pengaruh motivasi berprestasi terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan (3) model PjBL dan motivasi berprestasi yang secara bersama-sama berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi.
7. Jurnal, oleh Shinta Puspita Sari, Uus Manzilatusifa dan Sungging Handoko (2019) yang berjudul: “Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik”. Penelitian ini merupakan *quasi eksperiment* dengan rancangan *non equivalent control group*. Model pembelajaran Project Based Learning di kelas eksperimen mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan perolehan penilaian unjuk kerja awal (pretes) pada terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol, langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji gain, uji ini dilakukan untuk melihat besarnya peningkatan kemampuan berpikir peserta didik di kelas eksperimen yaitu sebesar 0,5031. Perolehan besarnya peningkatan tersebut yaitu didapat dari perhitungan Uji Gain. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Gain diperoleh besarnya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen yaitu sebesar 0,5031 maka dari itu peningkatan sebesar 0,5031 termasuk ke dalam kategori sedang.

8. Jurnal, oleh Sih Kusumaningrum, D. Djukri (2016) yang berjudul: “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Kreativitas”. penelitian pengembangan atau dikenal dengan R&D (*research and development*). Hasil penelitian pengembangan adalah: (1) perangkat pembelajaran biologi dengan model PjBL yang layak digunakan dalam pembelajaran biologi; (2) perangkat pembelajaran biologi dengan model PjBL yang efektif untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan kreativitas siswa pada aspek berpikir kreatif siswa kelas X SMAN 8 Yogyakarta; dan (3) tidak ada perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan perangkat dengan model PjBL dengan pembelajaran perangkat konvensional dalam meningkatkan keterampilan proses sains dan kreativitas siswa.
9. Jurnal, oleh Mulia Sinta, Dkk (2022) yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Hukum Gravitasi Newton di MAS Jabal Nur”. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen menggunakan penelitian kuantitatif dengan model *nonequivalent control group design* Pretest Posttest dan observasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa aspek kemampuan

berpikir kreatif siswa yaitu elaboratif mencapai 92% dan diperoleh N-gain sebesar 0,60 dengan kategori sedang karena siswa mampu membuat strategi yang rinci dalam menyelesaikan proyek sesuai timeline, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi hukum gravitasi Newton dengan penerapan model PjBL.

10. Jurnal, oleh Putri Dewi Anggraini (2021) yang berjudul: “Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Peningkatan Keaktifan Siswa”. Diperoleh hasil bahwa model pembelajaran *project based learning* mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini juga sangat mendukung siswa untuk memahami lebih dalam lagi perihal materi yang disampaikan. Keaktifan siswa juga dapat mempengaruhi hasil belajar pada akhirnya. Sehingga proses pembelajaran yang terjadi tidak akan monoton dan membosankan, siswa pun lebih mudah memahami dengan mudah materi yang akan dipelajari dengan berbagai kegiatan yang diterapkan oleh model *project based learning*.

Adapun dalam penelitian ini terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Diantara persamaan dan perbedaannya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian terdahulu

No	Peneliti & Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Shima Elya Fahadah, Nurika Nurika dan Firya Lutfiyah (2021)_Penerapan PjBL (<i>Project Based Learning</i>) Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19	Quasi experimental (experimen semu)	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM (ketuntasan) dari pra tindakan sampai siklus dua yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa.	Variabel bebas: • Penerapan • Hasil Belajar Variabel terikat: • Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Metode: • Quasi experimental (experimen semu) • Pre-test dan post- tes • Sampel t-test	Variabel bebas: • Dalam pembelajaran Daring Periode Pengamatan 2021 Objek penelitian: Siswa kelas X IPA 1 MA Darul Hikmah

No	Peneliti & Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2	Rona Taula Sari, Siska Angreni (2018)_ Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan produk kerajinan olahan limbah organik dan anorganik sangat tinggi dengan nilai 92. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa.	Variabel bebas: <ul style="list-style-type: none"> Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Metode: <ul style="list-style-type: none"> Kuantitatif 	Variabel terikat: <ul style="list-style-type: none"> Peningkatan Kreativita Periode pengamatan 2018 Metode: <ul style="list-style-type: none"> Deskriptif kuantitatif Content analysis dan comparative Objek penelitian: Mahasiswa program pendidikan guru sekolah dasar FKIP Universitas Bung Hatta
3	Riana Trisna Wulandari (2022)_Manajemen Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 (Penelitian di Pesantren Welas Asih Garut)	Kuantitatif	Hasil penelitian ini ditemukan bahwa Manajemen Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 di Pesantren Welas Asih Garut meliputi perencanaan dengan penentuan tim guru pelaksana proyek dan rencana pembelajaran yang dibuat guru Pesantren Welas Asih Garut.	Variabel terikat: <ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Variabel bebas: <ul style="list-style-type: none"> Pengembangan 	Variabel bebas: <ul style="list-style-type: none"> Keterampilan Variabel terikat: <ul style="list-style-type: none"> Manajemen Pembelajaran Periode pengamatan 2022 Objek penelitian: Pesantren Welas Asih Garut)
4	Lismawati Salman, Nita Suleman dan Akram La Kilo (2017)_Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based</i>	Quasi experimental (experimen semu)	Hasil analisis data untuk hasil belajar menunjukkan bahwa dalam taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau	Variabel terikat: <ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Variabel bebas:	Variabel bebas: <ul style="list-style-type: none"> Peta Konsep Periode pengamatan 2017

No	Peneliti & Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	<i>Learning</i> (PjBL) yang Disertai dengan Peta Konsep terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TPHP SMK Negeri 2 Gorontalo pada Materi Sistem Koloid		(16,96 > 1,681) maka H_0 ditolak atau dengan kata lain H_1 diterima.	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil Belajar Metode: <ul style="list-style-type: none"> • tes kognitif • observasi • dokumentasi • angket 	Objek penelitian: Siswa Kelas XI TPHP SMK Negeri 2 Gorontalo
5	Ahmad Khoiruddin (2021)_Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Aksi dan Reaksi Gaya SMK Negeri 7 Surabaya	Quasi experimental (experimen semu)	Dari analisis data hasil penelitian diketahui bahwa pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 67,65% meningkat menjadi 75,90% pada siklus II.	Variabel terikat: <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Variabel bebas: <ul style="list-style-type: none"> • Hasil Belajar Siswa Metode: <ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif 	Variabel Bebas: <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas Siswa • Kompetensi Dasar Aksi dan Reaksi Gaya Periode pengamatan 2019 Objek penelitian: Siswa kelas X TPm SMK Negeri 7 Surabaya
6	Hikmatul Fitri, I Wayan Dasna dan Suharjo (2018)_ Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Quasi Eksperiment (<i>non equivalent control group</i>)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) ada pengaruh yang signifikan model PjBL terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi, (2) ada pengaruh motivasi berprestasi terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan (3) model PjBL dan motivasi berprestasi yang secara bersama-sama berpengaruh terhadap kemampuan	Variabel terikat: <ul style="list-style-type: none"> • Model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Variabel bebas: <ul style="list-style-type: none"> • Motivasi Metode: <ul style="list-style-type: none"> • tes kognitif • observasi • dokumentasi • angket 	Variabel bebas: <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi • Prestasi Periode pengamatan 2018 Metode: <i>Non equivalent control group</i> Objek penelitian: Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

No	Peneliti & Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			berpikir tingkat tinggi.		
7	Shinta Puspita Sari, Uus Manzilatusifa dan Sungging Handoko (2019)_Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik	Quasi Eksperiment (<i>non equivalent control group</i>)	Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Gain diperolehlah besarnya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen yaitu sebesar 0,5031 maka dari itu peningkatan sebesar 0,5031 termasuk ke dalam kategori sedang.	Variabel terikat: • Model <i>Project Based Learning</i> Variabel bebas: • Meningkatkan Metode: • Quasi experimental • Pre-test dan post-test • Sampel t-test	Variabel bebas: • Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Periode Pengamatan 2019 Objek penelitian: Peserta didik kelas XI di SMA Negeri 8 Bandung
8	Sih Kusumaningrum & D. Djukri (2016)_ Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Kreativitas	R&D (<i>research and development</i>)	Hasil penelitian pengembangan adalah: (1) perangkat pembelajaran biologi dengan model PjBL yang layak digunakan dalam pembelajaran biologi; (2) perangkat pembelajaran biologi dengan model PjBL yang efektif untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan kreativitas siswa pada aspek berpikir kreatif siswa kelas X SMAN 8 Yogyakarta; dan (3) tidak ada perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan perangkat dengan	Variabel terikat: • Model <i>Project Based Learning</i> Variabel bebas: • Meningkatkan	Variabel bebas: • Keterampilan Proses Sains • Kreativitas Periode Pengamatan 2016 Objek penelitian: Siswa kelas X SMAN 8 Yogyakarta.

No	Peneliti & Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			model PjBL dengan pembelajaran perangkat konvensional dalam meningkatkan keterampilan proses sains dan kreativitas siswa.		
9	Mulia Sinta, Dkk (2022)_ Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Hukum Gravitasi Newton di MAS Jabal Nur	Quasi Eksperiment (<i>non equivalent control group</i>)	Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi hukum gravitasi Newton dengan penerapan model PjBL	Variabel terikat: • Model <i>Project Based Learning</i> Variabel bebas: • Meningkatkan Metode: • Quasi experimental • Pre-test dan post-test • Sampel t-test	Variabel bebas: • Kemampuan Berfikir Kreatif Materi: Hukum Gravitasi Newton Periode Pengamatan 2022 Objek penelitian: MAS Jabal Nur, Paloh Lada_Aceh
10	Putri Dewi Anggraini (2021)_ Analisis Penggunaan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dalam Peningkatan Keaktifan Siswa	Penelitian deskriptif, dengan pendekatan kualitatif	Diperoleh hasil bahwa model pembelajaran <i>project based learning</i> mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini juga sangat mendukung siswa untuk memahami lebih dalam lagi perihal materi yang disampaikan. Keaktifan siswa juga dapat mempengaruhi hasil belajar pada akhirnya.	Variabel terikat: • Model <i>Project Based Learning</i> Variabel bebas: • Meningkatkan • Keaktifan	Periode Pengamatan 2021 Metode: Penelitian deskriptif, dengan pendekatan kualitatif Objek penelitian: Siswa Kelas X (OTKP) SMK Negeri 2 Blitar



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG