

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan upaya sadar orang dewasa secara terencana ataupun tidak yang bertujuan untuk mewujudkan peserta didik secara aktif, mengembangkan potensi dirinya guna memiliki kekuatan kecerdasan (intelektual, emosional dan spiritual). Pendidikan berupaya membentuk akhlak mulia dan menumbuhkan keterampilan-keterampilan yang diperlukan, baik untuk dirinya, masyarakat ataupun lingkungan.

Untuk mencapai hal tersebut maka perlu diadakan proses pembelajaran yang mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Karena dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran maka akan terlihat hasil belajar yang mana dapat mengantarkan siswa ke arah yang lebih baik. Selain itu dengan proses pembelajaran siswa dapat mempunyai imajinasi seluas-luasnya guna mempunyai pikiran yang kreatif.

Hasil temuan menyatakan yaitu, bahwa kegiatan pembelajaran pada umumnya masih berpusat pada guru (teacher centered), siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam (PAI), termasuk kurang mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pembelajaran yang dapat menghasilkan mahasiswa yang mampu berpikir kreatif yang baik memerlukan suatu model pembelajaran yang sangat berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif. Salah satu model yang cocok untuk menghasilkan siswa yang berpikir kreatif yang baik yaitu pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek. Siswa diharapkan mampu untuk beradaptasi dan menjadi lebih responsif ketika dunia di sekitar mereka terus berubah. Dalam keterampilan abad 21 siswa perlu memiliki pemikiran kreatif untuk menjawab segala permasalahan. Hal ini bahwa Berpikir kreatif siswa

dapat diciptakan dengan cara dilatih, dibiasakan untuk bereksplorasi sejak kecil, penemuan dan pemecahan masalah.¹

Model pembelajaran berbasis proyek sebagai salah satu model pembelajaran konstruktivisme yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara (*flexibility*) dan solusinya juga bisa beragam (*multi jawab, fluency*). Pembelajaran ini melatih dan menumbuhkan orisinalitas ide, kreativitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi- interaksi, *sharing*, keterbukaan, dan sosialisasi. Siswa dituntut untuk berimprovisasi mengembangkan metode, cara, atau pendekatan yang bervariasi dalam memperoleh jawaban siswa yang beragam. Selanjutnya siswa juga diminta untuk menjelaskan proses mencapai jawaban tersebut. Dengan demikian model pembelajaran ini lebih mementingkan proses daripada produk yang akan membentuk pola pikir, keterpakuan, keterbukaan, dan ragam berpikir.

Kreativitas merupakan faktor yang perlu ditingkatkan karena sangat mempengaruhi proses berfikir peserta didik dalam proses pembelajaran. Kreativitas atau kemampuan berfikir ini digunakan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, belum ada sebelumnya yang berupa suatu gagasan, ide, hasil karya serta respon dari situasi yang tidak terduga.² Kreativitas juga sebagai kemampuan untuk berfikir tentang cara baru, dan tidak biasa, datang dengan solusi yang unik.³ Dengan demikian guru perlu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran ini digunakan guru sebagai kerangka sistematis yang menggambarkan prosedur dalam menerapkan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

¹ Inggit Puspita Ningrum and Rahmiwati Marsinun, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (June 25, 2022): 8205–8214.

² Lindawati Gunawan and Muhammad Farid, "Motivasi Intrinsik, Pola Asuh Orangtua Demokratis Dan Kreativitas Anak Sekolah Dasar," *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia* 3, no. 02 (2014): 141–147.

³ Nur Habibah, "Lingkungan Artifisial Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3, no. 2 (2016).

Model pembelajaran *Project Based Learning* digunakan, karena dapat mendorong kreativitas belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Rohana & Wahyudin, yaitu melakukan penelitian dengan judul “*Project Based Learning* untuk meningkatkan berfikir kreatifitas siswa SD pada materi makanan dan kesehatan”.⁴ Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kreatifitas dan hasil belajar. Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Surya et al., 2018 dengan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa kelas 3”.⁵ Pada penelitian ini disimpulkan hasil belajar meningkat setelah menggunakan pembelajaran dengan model *Project Based Learning*. Selain itu dengan model ini dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Penelitian yang dilakukan Widyastuti, Utami, and Uliyanti 2016 dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IV SD” juga mengalami peningkatan pada hasil belajarnya.⁶ Selain itu penelitian lain juga dilakukan oleh Wilma Muzria 2020 dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Sekolah Dasar” hasil yang didapat setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* mengalami peningkatan.⁷

Penilaian pembelajaran berbasis proyek harus dilakukan secara menyeluruh terhadap sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa selama

⁴ untuk SD Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Makanan, Rena Surya Rohana, and Dinn Wahyudin, *Project Based Learning*, n.d.

⁵ Andita Putri Surya, Stefanus C Relmasira, and Agustina Tyas Asri Hardini, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KREATIFITAS SISWA KELAS III SD NEGERI SIDOREJO LOR 01 SALATIGA,” *Jurnal Pesona Dasar* 6, no. 1 (2018): 41–54.

⁶ Ira Widyastuti, “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas Iv Sd,” *Jurnal Ikatan Alumni Fisika* 2, no. 2 (2016): 25–29.

⁷ Wilma Muzria and Tin Indrawati, “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 3 (2020): 2232–2238.

pembelajaran. Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan menginformasikan siswa pada mata pelajaran tertentu secara jelas. Setiap model pembelajaran yang ada pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Dalam model pembelajaran PjBL ini dirancang agar siswa mampu menyelesaikan permasalahan dengan suatu aktivitas proyek, dan dalam kerja proyek ini siswa akan mendapat pengalaman nyata tentang perencanaan suatu proyek. Namun memerlukan waktu yang panjang dan benar perencanaan yang matang adalah salah satu kekurangan pada model PjBL

Penilaian proyek sangat dianjurkan untuk dilaksanakan (Rudi, 2014). Fikriyah (2015) mengemukakan bahwa salah satu model pembelajaran yang relevan dengan pengimplementasian kurikulum 2013 dan diperkirakan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain (Rati, 2017). Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek menurut BPSDMPK dan PMP Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014).

1) Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas.

2) Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan siswa, sehingga siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut.

3) Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Pengajar dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek, antara lain: (a) membuat *timeline*, (b) membuat *deadline* penyelesaian proyek, (c) membawa siswa merencanakan cara yang baru, (d) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (e) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

4) Memonitor Siswa dan Kemajuan Proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

5) Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar.

6) Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir pembelajaran, pengajar dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

Model pembelajaran PjBL merupakan merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam setiap kegiatan yang dilakukan siswa akan mendapat pengalaman secara langsung yang nantinya dapat meningkatkan kreatifitas serta hasil belajar anak. Model pembelajaran PjBL ini dapat membantu siswa untuk menemukan konsep-konsep baru, pengalaman baru, serta dalam meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa baik dalam memecahkan masalah maupun dalam membuat sebuah produk. Seperti yang dipaparkan bahwa ada beberapa faktor yang telah diuraikan tentang pengembangan kreatifitas anak. Salah satunya dengan memfasilitasinya, dalam hal ini kita berupaya untuk memfasilitasi mereka berimajinasi tentang produk serta pemecahan masalah yang disajikan. Selain itu pendidik pun memberi dorongan agar kreatifitas siswa dapat berkembang melalui data-data yang telah

mereka temukan pada saat kegiatan baik saat eksperimen, ataupun elaborasi sehingga dengan kegiatan langsung menjadi pembelajaran yang bermakna dan selalu teringat oleh siswa.

Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) umumnya guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Akan tetapi metode ini memiliki kekurangan diantaranya membuat peserta didik cepat merasa bosan dalam belajar karena mereka hanya diam mendengarkan dan cenderung pasif karena gurulah yang aktif menyampaikan. Terlebih lagi dalam pembelajaran daring, yang mana peserta didik tidak berada di bawah pengawasan penuh guru, melakukan cara belajar yang sama setiap harinya tanpa ada teman untuk bertukar pikiran sehingga motivasi belajar peserta didik dapat mengalami penurunan.

Kekompleksan yang ada pada materi PAI, hendaknya disampaikan dengan model pembelajaran yang beragam. Untuk itu, perlu dipilih model pembelajaran yang tepat sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk terus belajar. Model pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu membuat peserta didik aktif dan tidak bosan dengan pembelajaran yang dilakukan selama daring. Sehingga mampu tercapai tujuan yang dibentuk, baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Pendidik sebagai agent of change dalam mendidik hendaknya mengarahkan dan membiasakan peserta didik untuk berpikir kreatif. Berpikir kreatif digunakan untuk menghindari penyimpangan proses berpikir dan merupakan kompetensi utama yang harus dimiliki peserta didik, baik dalam mengkonstruksikan pengetahuan maupun proses pengambilan keputusan dalam menanggapi permasalahan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah melalui pembelajaran partisipatif. Pembelajaran partisipatif menekankan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pendidikan, sehingga peserta didik diharapkan mampu berpikir secara kreatif dalam pembelajaran.

Pembelajaran ini memberikan peluang besar bagi peserta didik untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran yang ada dengan memproduksi

berbagai ide, gagasan dan imajinasi. Tentunya selain metode dan model pembelajaran, perangkat dan media juga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran mengingat pada zaman 4.0 manusia tidak lepas dari kemajuan dan bantuan teknologi. Penggunaan model pembelajaran yang menarik merupakan salah satu cara untuk menciptakan aktivitas belajar peserta didik dan mewujudkan suasana kelas yang menyenangkan. Melalui penciptaan suasana kelas yang menyenangkan diharapkan tumbuh peserta didik-peserta didik yang unggul dan berkarakter, peserta didik yang termotivasi untuk belajar dan berpikir secara kreatif.

Pengembangan kreativitas peserta didik juga didukung oleh peran aktif setiap pendidik di SD Negeri Ciwidey 01 dan SD Negeri Panyocokan Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung, mereka selalu berupaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajarannya, begitu juga yang dilakukan oleh pendidik PAI di SD Negeri Ciwidey 01 dan SD Negeri Panyocokan Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung. Pendidik PAI berupaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan berbagai macam penerapan model dan metode seperti metode ceramah, diskusi kelompok dan praktik. Secara teoritis dengan menerapkan berbagai macam model dan metode akan meningkatkan motivasi belajar, kekatifan dan kemampuan berpikir.⁸

Akan tetapi pada kenyataannya di SD Negeri Ciwidey 01 dan SD Negeri Panyocokan Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung, Proses pembelajaran yang hanya dilakukan satu arah (*Teacher Learning*)

serta metode pembelajarannya yang sederhana dan kurang menyenangkan menyebabkan siswa mengantuk, bosan, dan jenuh saat guru menjelaskan materi pelajaran. Selain itu sikap siswa yang tidak tertarik dan tidak fokus ketika guru menjelaskan materi pelajaran, diantaranya siswa suka berteriak-teriak di dalam kelas, banyak mengobrol ketika proses pembelajaran berlangsung, dan

⁸ Yosafat Anton Christian, "Meta Analisis Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 4 (August 10, 2021): 2271–2278, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1207>.

terkadang bolos mengikuti pembelajaran. Hal tersebut merupakan bukti rendahnya minat mereka terhadap pelajaran PAI. Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta proses pembelajaran yang membosankan mengakibatkan siswa menjadi tidak memiliki minat untuk belajar dan tentunya hal tersebut akan berdampak pula pada hasil belajar siswa. Dengan demikian, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlunya metode pembelajaran yang baru yang dapat mengaktifkan siswa di kelas agar proses belajar mengajar terjadi dua arah, lebih efektif, menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran PAI masih dapat dikatakan rendah hal ini berdasarkan observasi peneliti pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan persentase peserta didik yang mengemukakan gagasan atau pendapat selama proses pembelajaran adalah 3%. Persentase peserta didik yang mengajukan pertanyaan selama pembelajaran adalah 12,7% dengan rincian yaitu: 40% peserta didik mengajukan pertanyaan dengan mengelaborasinya terhadap kehidupan kontekstual, sedangkan 60% peserta didik mengajukan pertanyaan dengan tidak mengelaborasinya terhadap kehidupan kontekstual. Persentase peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik adalah 8,8% dengan rincian yaitu: 33,3% peserta didik menjawab pertanyaan dengan mengelaborasinya terhadap kehidupan kontekstual, sedangkan 66,7% peserta didik menjawab pertanyaan dengan tidak mengelaborasinya terhadap kehidupan kontekstual. Pada saat kegiatan presentasi berlangsung, 32,3% peserta didik menyampaikan presentasi hanya dengan membaca slide presentasi dan buku secara tekstual, sehingga penyampaian presentasi masih bersifat umum dan tidak ada gagasan-gagasan baru yang muncul. Data di atas berdasarkan hasil wawancara, guru kelas V di beberapa sekolah dasar kecamatan Ciwidey dan mengungkapkan bahwa siswa terkendala dalam memahami materi ketika proses pembelajaran berlangsung dengan model pembelajaran yang telah umum digunakan sehingga membutuhkan model pembelajaran yang lain.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBl) terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi

PAI. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Ciwidey 01 dan SD Negeri Panyocokan di Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel yaitu kelas eksperimen (kelas yang model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Sebagai pendahuluan dalam penelitian, dilakukan observasi terlebih dahulu seperti wawancara dengan guru kelas V dan guru PAI. Data penelitian diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dengan indikator keterampilan berpikir kreatif, observasi guru dan siswa, serta *Mutiple Choice* yang diberikan kepada siswa.

Soal *pretest* dan *posttest* yang akan digunakan dalam penelitian harus melewati tahap uji coba. Soal-soal tersebut diuji cobakan kepada siswa sebanyak 30 orang dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan soal yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen yang diuji cobakan berupa soal uraian sebanyak 33 soal dengan kisi-kisi sesuai indikator keterampilan berpikir kritis seperti *Fleksibilitas, Originalitas, Elaborasi, Kefasihan*.

Uji coba soal dilakukan sebelum penelitian pada materi PAI dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dilaksanakan. Uji coba soal dihitung melalui empat tahap yaitu uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Hasil uji coba menunjukkan semua soal valid dari jumlah soal yaitu 33 soal. Hasil uji coba tersebut selanjutnya akan divalidasi oleh dosen pembimbing untuk mengetahui kesesuaian antara indikator soal dengan indikator pembelajaran. Dengan begitu peneliti menggunakan 33 soal untuk penelitian. Soal tersebut berisi 8 soal dengan indikator *Fleksibilitas* dengan sub indikator mampu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda, 5 soal indikator *Originalitas* dengan sub indikator mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri dan mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan tugas, 15 soal dengan indikator *Elaborasi*

dengan sub menanggapi pertanyaan – pertanyaan secara bergairah, aktif dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas, berani menerima dan melaksanakan tugas berat, senang mencari cara atau metode yang praktis dalam belajar, kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan dan aktif bertanya, 5 soal *Kefasihan* dengan sub indikator mencetuskan banyak gagasan, jawaban penyelesaian masalah atau pertanyaan dan mandiri dalam belajar menggambar teknik.

Melihat fenomena di atas perlu dikembangkan model, strategi, pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa. Model Pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kreativitas berfikir anak salah satunya adalah model pembelajaran project based learning. Model pembelajaran project based learning adalah pendekatan pembelajaran yang memperkenalkan anak untuk bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam sebuah hasil produk nyata (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, 2009: 71). Model Pembelajaran project based learning sebuah model pembelajaran yang mengembangkan suatu proyek baik secara individu ataupun secara kelompok untuk menghasilkan suatu produk karya. Kegiatan pembelajaran mengguakan proyek dapat dirancang dan dikemas lebih menarik agar menambah minat dan kreativitas anak. indikator yang penulis pakai untuk penelitian adalah Kelancaran (*fluency*), Kelenturan (*flexibility*), Keaslian (*originality*), Elaborasi (*elaboration*). Permasalahan inilah yang mendorong penulis untuk memodifikasi berbagai model dan teknik pembelajaran sesuai dengan jenis materi, karakteristik peserta didik dan disesuaikan dengan kemampuan pendidik. Pemilihan model pembelajaran *Project Based Learning*, dalam pembelajaran materi PAI demi mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta untuk meningkatkan nilai standar ketuntasan mereka secara keseluruhan. Karena pada dasarnya metode ini menuntut peserta didik untuk lebih memahami pembelajarannya sendiri dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya melalui membuat pertanyaan , pernyataan dan gagasan terhadap suatu masalah. Berkenaan dengan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk menguji

metode dan model tersebut dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.⁹

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka yang dijadikan rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Implementasi model project based learning (PjBL) dalam pembelajaran PAI Kelas 5 di SDN Ciwidey 01 dan SDN Panyocoran Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana Pengaruh Implementasi model project based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran PAI kelas 5 di SDN Ciwidey 01 dan SDN Panyocoran Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana respon siswa terhadap implementasi model project based learning (PjBL) pada pembelajaran PAI kelas 5 di SDN Ciwidey 01 dan SDN Panyocoran Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Implementasi model project based learning (PjBL) dalam pembelajaran PAI Kelas 5 di SDN Ciwidey 01 dan SDN Panyocoran Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung.
2. Pengaruh Implementasi model project based learning (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran PAI kelas 5 di SDN Ciwidey 01 dan SDN Panyocoran Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung
3. Respon siswa terhadap implementasi model project based learning (PjBL) pada pembelajaran PAI kelas 5 di SD Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung

⁹ Yasir Sukmawijaya, Suhendar, and Aa Juhanda, "Pengaruh Model Pembelajaran Stem-Pjbl Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan," *BioEdUIN* 9, no. 9 (2019): 28–43.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan khazanah atau wawasan keilmuan dan pengetahuan dalam bidang Pendidikan Agama Islam.
 - b) Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam perkembangan pendidikan Islam
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Peneliti
Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kapasitas keilmuan dan menambah wawasan peneliti selaku pendidik dan calon praktisi pendidikan, tentunya yang berkaitan dengan Pengembangan model pembelajaran.
 - b) Bagi Peserta Didik
Sebagai bahan masukan kepada pendidik untuk menggunakan model pembelajaran project based learning dan model problem based learning sebagai model pembelajaran yang meningkatkan berfikir kreatif dan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
 - c) Bagi Guru dan Orang Tua
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman sebagai bahan rujukan baik bagi guru di sekolah ataupun orang tua di rumah dalam meningkatkan berfikir kreatif dan hasil belajar peserta didik melalui menggunakan model pembelajaran project based learning dan model problem based learning.
 - d) Bagi Lembaga
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi keilmuan Pendidikan Agama Islam bagi perpustakaan Pascasarjana PAI UIN Sunan Gunung Djati Bandung khususnya, dan dunia pendidikan pada umumnya.

E. Kerangka Berpikir

Kreativitas merupakan produk dari aktivitas berpikir kreatif. Siswono mengatakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita mendatangi/memunculkan suatu ide baru. Hal itu menggabungkan ide-ide yang sebelumnya belum dilakukan. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk. Pada umumnya, berpikir kreatif dipicu oleh masalah-masalah yang menantang. Metode yang mungkin dilakukan guru untuk mendorong keterampilan berpikir kreatif siswa dalam belajar matematika adalah melalui pemecahan masalah (problem solving) dan pengajuan masalah (problem posing). Masalah yang dimaksud adalah soal dengan latar belakang masalah berupa pengalaman dalam kehidupan sehari-hari, topik yang luas, soal yang sudah dikerjakan atau informasi tertentu yang diberikan guru kepada siswa.¹⁰

Kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, inovatif dan analitis secara mandiri, untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial, lingkungan kerja, serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis tingkat kreativitas dalam pemecahan masalah dan pengajuan masalah, umumnya digunakan tiga aspek kreativitas yang merupakan tiga komponen utama dalam Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) yaitu aspek kefasihan (fluency), aspek fleksibilitas (flexibility) dan aspek kebaruan (originality). Fluency atau kelancaran mengacu pada sejumlah besar ide, gagasan, atau alternatif dalam memecahkan persoalan. Kelancaran menyiratkan pemahaman, tidak hanya mengingat sesuatu yang dipelajari. Flexibility atau fleksibilitas mengacu pada produksi gagasan yang menunjukkan berbagai kemungkinan. Fleksibilitas melibatkan kemampuan untuk melihat berbagai hal dari sudut pandang yang berbeda serta menggunakan banyak strategi atau pendekatan yang berbeda. Originality atau kebaruan mengacu pada

¹⁰ Agus Prianggono, "Analisis Proses Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Dalam Pemecahan Dan Pengajuan Masalah" (2010): 133–142.

solusi yang berbeda dalam suatu kelompok atau sesuatu yang baru atau belum pernah ada sebelumnya.¹¹

Dalam penelitian ini tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dikelompokkan dalam tiga tingkatan kreativitas mengacu pada pengelompokan tingkat kreativitas yang dikemukakan oleh Siswono yaitu tingkatan siswa kreatif, kurang kreatif dan tidak kreatif. Siswa dikatakan kreatif jika mampu memenuhi ketiga kriteria aspek kreativitas, baik itu aspek kefasihan, aspek fleksibilitas, maupun aspek kebaruan. Siswa dikatakan kurang kreatif jika memenuhi salah satu atau dua kriteria aspek kreativitas. Siswa dikatakan tidak kreatif jika tidak memenuhi ketiga kriteria aspek kreativitas.¹²

Guru berperan penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya mengarahkan siswa saat proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Namun, pengemasan pembelajaran PAI saat ini cenderung hanya mengasah aspek mengingat (*remembering*) dan memahami (*understanding*), yang merupakan *low order of thinking skills* dan lebih berorientasi pada pengembangan kecerdasan (intelegensi) daripada pengembangan kreativitas dalam berkarya, sedangkan keduanya sama pentingnya. Siswa tidak hanya harus paham tentang teori yang ada tetapi bagaimana caranya menjadi lebih kreatif untuk menghasilkan sebuah produk/karya yang bisa dipergunakan dalam membantu proses pembelajaran. Akibatnya, sebagian besar guru memberikan informasi yang terlalu banyak dalam waktu singkat kepada siswa sehingga penyajian informasi menjadi kurang bermakna dan siswa merasa kesulitan untuk menerapkan apa yang telah dipelajarinya dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari. Siswa hanya terlatih tentang bagaimana berpikir secara logis atau berpikir kreatif yaitu

¹¹ Tatag Yuli Eko Siswono and Yeva Kurniawati, "Penerapan Model Wallas Untuk Mengidentifikasi Proses Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pengajuan Masalah Matematika Dengan Informasi Berupa Gambar," *Jurnal Nasional "MATEMATIKA, Jurnal Matematika atau Pembelajarannya"* (2004): 1–20.

¹² Siswono and Kurniawati, "Penerapan Model Wallas Untuk Mengidentifikasi Proses Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pengajuan Masalah Matematika Dengan Informasi Berupa Gambar."

kemampuan menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia.

Maka dalam penelitian ini indikator untuk mengetahui kemampuan berpikir peserta didik dengan 5 indikator yakni 1) Fluency (berpikir lancar) 2) Flexibility (berpikir luwes) 3) Originality (orisinalitas berpikir) 4) Elaboration (penguraian) 5) Evaluasi (menilai). Sedangkan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik dikelompokkan dalam tiga tingkatan kreativitas mengacu pada pengelompokan tingkat kreativitas yang dikemukakan oleh Siswono yaitu tingkatan peserta didik kreatif, kurang kreatif dan tidak kreatif. Peserta didik dikatakan kreatif jika mampu memenuhi keempat kriteria aspek kreativitas, baik itu aspek kefasihan, aspek fleksibilitas, aspek kebaruan maupun keluwesan. Peserta didik dikatakan kurang kreatif jika memenuhi salah satu atau dua kriteria aspek kreativitas. Peserta didik dikatakan tidak kreatif jika tidak memenuhi keempat kriteria aspek kreativitas.¹³

Banyak metode yang mungkin dilakukan pendidik untuk mendorong keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam belajar PAI salah satunya melalui pemecahan masalah (problem solving) dan pengajuan masalah (problem posing). Masalah yang dimaksud adalah soal dengan latar belakang masalah berupa pengalaman dalam kehidupan sehari-hari, topik yang luas, soal yang sudah dikerjakan atau informasi tertentu yang diberikan pendidik kepada peserta didik. Akan tetapi masih banyak lagi model pembelajaran yang dapat digunakan guna mengembangkan berpikir kreatifitas dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan salah satu model pembelajaran, *project based learning* ialah Model pengajaran project based learning seringkali disebut dengan metode pengajaran yang menggunakan persoalan masalah dalam sistemnya dengan tujuan mempermudah siswa dalam

¹³ S P Sari, U Manzilatusifa, and S Handoko, "Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi* 5, no. 2 (2019): 119–131, <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/329>.

proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan. Model tersebut menggunakan pendekatan kontekstual serta menumbuhkan keahlian siswa dalam berpikir kritis. Sehingga mampu mempertimbangkan keputusan paling baik yang diambil sebagai solusi penyelesaian dalam permasalahan yang diterima.¹⁴

Langkah-langkah Model Pembelajaran Project Based Learning :

Tahap 1: Penentuan Proyek

Penyampaian topik dalam teori oleh pendidik kemudian disusul dengan kegiatan pengajuan pertanyaan oleh siswa mengenai bagaimana memecahkan masalah. Selain mengajukan pertanyaan siswa juga harus mencari langkah yang sesuai dengan dalam pemecahan masalahnya.

Tahap 2: Perencanaan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek

Pendidik melakukan pengelompokan terhadap siswa sesuai dengan prosedur pembuatan proyek. Pada kd menerapkan komunikasi efektif kehumasan menunjukkan ketidaktuntasan pada ranah kognitif. Kemudian siswa melakukan pemecahan masalah melalui kegiatan diskusi bahkan terjun langsung dalam lapangan.

Tahap 3: Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Melakukan penetapan langkah- langkah serta jadwal antara pendidik dan siswa dalam penyelesaian proyek tersebut. Setelah melakukan batas waktu maka siswa dapat melakukan penyusunan langkah serta jadwal dalam realisasinya.

Tahap 4: Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring Guru

Pemantauan yang dilakukan oleh pendidik mengenai keaktifan siswa ketika menyelesaikan proyek serta realisasi yang dilakukan dalam penyelesaian pemecahan masalah. Siswa melakukan realisasi sesuai dengan jadwal proyek yang telah ditetapkan.

Tahap 5: Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek

¹⁴ Putri Dewi Anggraini and Siti Sri Wulandari, "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 292–299.

Pendidik melakukan discuss dalam pemantauan realisasi yang dilakukan pada peserta didik. Pembahasan yang dilakukan dijadikan laporan sebagai bahan untuk pemaparan terhadap orang lain.

Tahap 6: Evaluasi Proyek dan Proyek Hasil Proyek

Pendidik melakukan pengarahan pada proses pemaparan proyek tersebut, kemudian melakukan refleksi serta menyimpulkan secara garis besar apa yang telah diperoleh melalui lembar pengamatan dari pendidik.¹⁵

Metode proyek adalah metode pembelajaran berupa penyajian kepada peserta didik materi pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah yang selanjutnya dibahas dari berbagai sisi yang relevan sehingga diperoleh pemecahan secara menyeluruh dan bermakna. metode ini memberi kesempatan siswa untuk menganalisis suatu masalah dari sudut pandang peserta didik sesuai dengan minat dan bakatnya

Fathurrohman (2016: 119) juga mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/ Kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

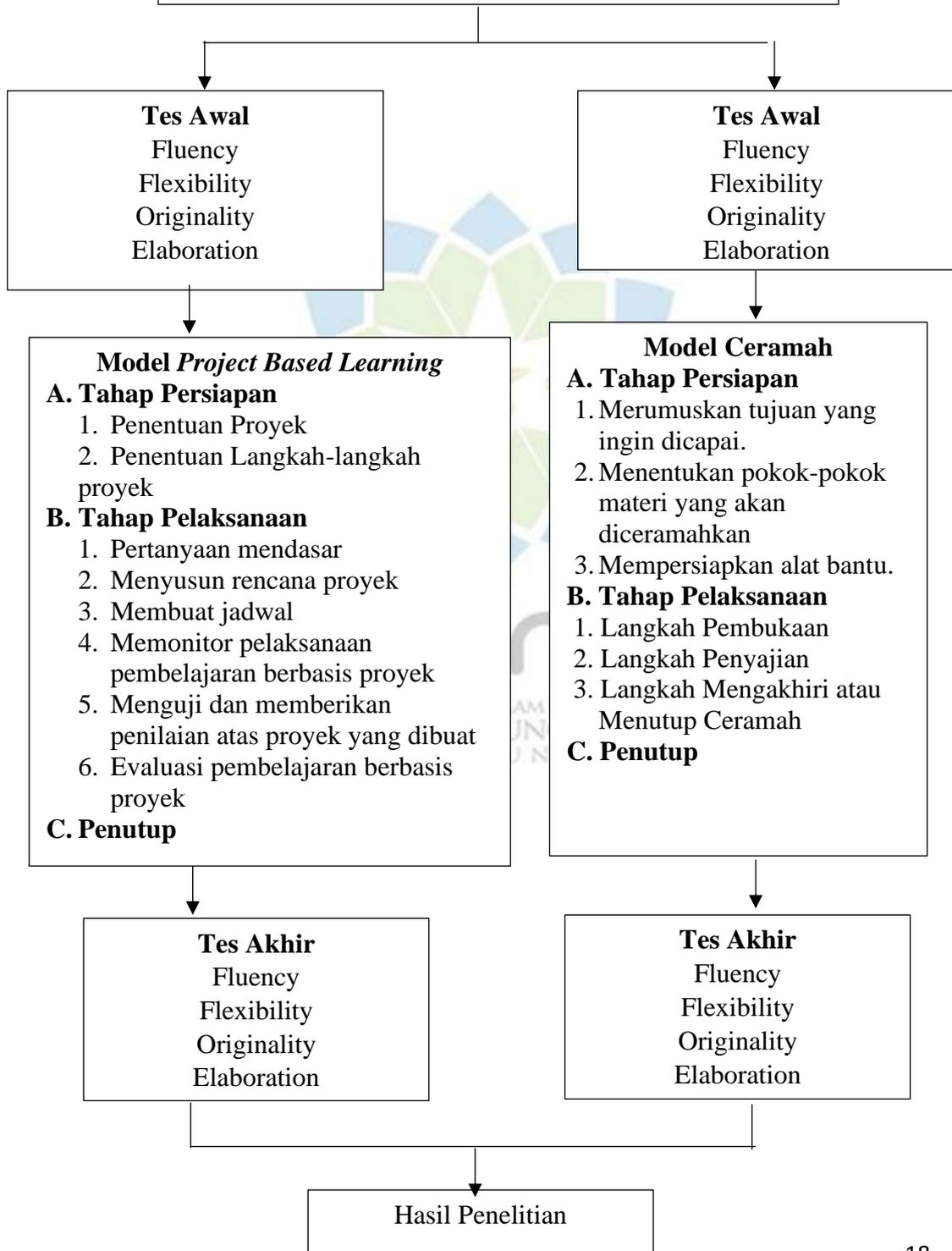
Berdasarkan paparan di atas bahwasanya model pembelajaran, sintak dan karakteristik dimana pada model pembelajaran *project based learning* pada dasarnya menuntut siswa untuk bekerja sama, tanggung jawab peserta didik dalam kelompok, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan menciptakan pertanyaan yang dapat mengasah kreatifitas berpikirnya dalam membuat suatu pertanyaan sekaligus jawaban.

Untuk menganalisis pengembangan model pembelajaran *project based learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, sehingga menjawab permasalahan yang dihadapi oleh SDN Ciwidey 01 dan SDN Panyocokan kecamatan ciwidey yakni untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan mencari solusi sebuah model

¹⁵ Anggraini and Wulandari, "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa."

pembelajaran yang terintegrasi yang dapat digunakan sebagai referensi pengembangan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran PAI.

Berikut sekema kerangka berpikir penelitian untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* di SD Negeri Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung



Gambar I.1 Kerangka Pemikiran

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian yang telah ada, ditemukan beberapa karya ilmiah terdahulu yang relevan dengan tema kajian penelitian ini. Hasil penelusuran tentang penelitian yang berkaitan dengan tema penelitian ini sebagai berikut:

1. Ari Widyastuti, Universitas Negeri Semarang. (2012) *Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika pada Materi Pokok Kubus dan Balok Kelas VIII Semester 2 SMP Sultan Agung 3 Jepara*, dihasilkan bahwa pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran berbasis proyek sedangkan kelas control diterapkan model pembelajaran konvensional berbantuan kartu masalah. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi, metode tes dan metode observasi. Rata-rata tes kemampuan memecahkan masalah kelas eksperimen adalah 74,84 dan kelas control 69,34 dari hasil perhitungan uji perbedaan rata-rata kedua kelas diperoleh $t_{hitung} = 6,95$ dan $t_{tabel} = 1,99$, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak sehingga rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas control Selanjutnya untuk mengetahui persentase ketuntasan peserta didik digunakan uji proporsi satu pihak. Dari hasil perhitungan diperoleh $Z_{hitung} = 2,093$ dan $Z_{tabel} = 1,64$ karena Z_{hitung} lebih besar dari Z_{tabel} maka H_0 ditolak sehingga persentase ketuntasan peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan persentase ketuntasan kelas control. Aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama dan kedua kelas eksperimen adalah 75 % dan 82,14 % dan kelas control 71,42 % dan 78,57 % berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan memecahkan masalah matematika peserta didik kelas eksperimen lebih baik dari kemampuan memecahkan masalah peserta didik kelas control, persentase ketuntasan belajar peserta

didik kelas eksperimen lebih baik dari persentase ketuntasan belajar peserta didik kelas control dan aktivitas peserta didik.

2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Herman (2007:52-53) tentang pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berfikir matematis tingkat tinggi siswa sekolah menengah, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- a. Pembelajaran berbasis masalah terbuka dan terstruktur secara signifikan lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berfikir matematis tingkat tinggi siswa disbanding pembelajaran konvensional, namun antara PBM terbuka dan PBM terstruktur tidak ditemukan adanya perbedaan yang berarti dalam meningkatkan kemampuan berfikir matematis tingkat tinggi siswa.
- b. Peningkatan kemampuan berfikir matematis tingkat tinggi siswa dari sekolah kualifikasi baik dan cukup, lebih baik secara signifikan disbanding dengan siswa dari sekolah kualifikasi kurang.
- c. Untuk meningkatkan kemampuan berfikir matematis tingkat tinggi
 - 1) PBM Terbuka dan PBM terstruktur lebih tepat untuk siswa dari sekolah baik dan cukup
 - 2) Pembelajaran konvensional lebih tepat untuk sekolah kualifikasi kurang
 - 3) Siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi
 - a) Mencapai kemampuan berfikir matematis tingkat tinggi yang lebih besar dibandingkan dengan siswa yang berkemampuan matematika rendah namun pada tes yang tidak terkait langsung dengan materi bahan ajar, tidak ditemukan perbedaan peningkatan kemampuan yang berarti.
 - b) Pada PBM Terbuka dan pembelajaran biasa, kemampuan matematika tidak berperan terhadap kemampuan berfikir matematis tingkat tinggi siswa. Namun pada PBM Terstruktur siswa berkemampuan matematika lebih tinggi memperoleh

peningkatan kemampuan berfikir lebih baik daripada siswa berkemampuan matematika lebih rendah.

3. Kurniawati, Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan (Problem Based Learning) Dalam Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berfikir kreatif siswa model PJBL dan PBL, perbedaan kemampuan berfikir kreatif siswa kelompok unggul dan kelompok asor, perbedaan kemampuan berfikir kreatif siswa kelompok unggul model PJBL dan PBJ,

Subyek penelitian ini adalah siswa SMP Taman Dewasa kelas VIII berjumlah 80 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan bentuk eksperimen kuasi, berdasarkan hasil penelitian melalui SPSS versi 21 dengan tingkat yang signifikan 0,05 atau 95% diperoleh ada perbedaan kemampuan kreatif siswa model PJBL lebih baik dari kemampuan kreatif siswa model PBL

Berdasarkan beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis *Project* dan pembelajaran berbasis *problem* merupakan model yang baik untuk diterapkan didalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Di dalam penelitian ini akan dikembangkan lebih spesifik pengaruh model PJBL dan PBL terhadap kemampuan berfikir kreatif peserta didik melalui dua metode pembelajaran ini.