

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan di era abad 21 dipaksa agar bisa membiasakan peserta didik untuk bisa menguasai keterampilan abad 21. Keterampilan yang dibebankan pada abad 21 meliputi berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreativitas dan inovasi. Salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran yaitu kreativitas siswa. Kreativitas merupakan keahlian peserta didik untuk membangun ide, cara, atau model yang lebih baru untuk penyelesaian suatu masalah.<sup>1</sup>

Menurut Winkel dalam penelitian Dewi Anggelia dkk kreativitas adalah sebuah cara berasumsi yang asli dan baru. Daya kreativitas mencerminkan teknik berfikir yang jauh lebih asli daripada spekulasi orang lain. Michael Michalko dalam penelitian Dewi Anggelia dkk memaparkan bahwa orang pemikir terbaru adalah kecakapan untuk saling menghargai, kesamaran, ketidakcocokan, ketidakpaduan, dan hal-hal yang tidak sesuai pada tempatnya. Seorang yang pemikir kreatif meninjau masalah bisa dengan berbagai teknik dan mengecek semua variabel dan mencari yang tidak terduga.<sup>2</sup> Untuk mendukung kemajuan kreativitas siswa dalam mapel Pendidikan Agama Islam, guru PAI harus menciptakan

---

<sup>1</sup> Lilis Setiawan, Naniek Sulistya Wardani, and Trifosa Intan Permana, "Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project-Based Learning," *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 8, no. 1 (2021): 1879–1887.

<sup>2</sup> Dewi Anggelia, Ika Puspitasari, and Shokhibul Arifin, "Penerapan Model Project-Based Learning Ditinjau Dari Kurikulum Merdeka Dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7, no. 2 (2022): 398–408.

suatu cara dalam pembelajaran PAI untuk mengembangkan jiwa kreativitas siswa.

Merdeka Belajar merupakan suatu strategi baru dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang diumumkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Kabinet Indonesia Maju, menurut nadiem, makna kemerdekaan berpikir yaitu harus dimulai oleh guru-guru sebelum mereka semua mengajarkannya kepada anak didiknya.<sup>3</sup> Kurikulum merdeka diartikan sebagai desain pengajaran yang memberikan sebuah kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara menyenangkan, damai, rileks, dan tanpa tekanan. Hal tersebut berguna untuk memunculkan kemampuan alaminya. Merdeka belajar terfokus pada kebebasan serta berpikir kreatif.<sup>4</sup>

Dari hasil observasi bahwa penerapan *project based learning* (*PjBL*) untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PAI ini sangat penting dilakukan di SMA Negeri 2 Nganjuk karena mengingat sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah favorit yang ada di Kabupaten Nganjuk serta dalam kurikulum merdeka ini guru juga dituntut untuk sekrektiv mungkin dalam mengajar siswanya, selain itu tingkat kreativitas siswa juga tergolong rendah maka dengan itu diperlukan beraneka macam metode pengajaran yang dilakukan oleh pendidik PAI untuk meningkatkan kreativitas siswa.

---

<sup>3</sup> Evi Hasim, "Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Perguruan Tinggi Di Masa Pandemi Covid-19," *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo "Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Penulisan Karya Ilmiah Menuju Anak Merdeka Belajar"* (2020): 68–74.

<sup>4</sup> Restu Rahayu et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Penggerak," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6313–6319.

Berdasarkan pernyataan dari salah satu guru mata pelajaran PAI yang bernama Bu Rini, menunjukkan bahwa strategi guru sangat penting dalam meningkatkan kreativitas siswanya salah satunya pada mata pelajaran PAI ini, karena dengan adanya strategi yang tepat guru dapat menumbuhkan jiwa kekreatifan siswa terutama pada materi Pendidikan Agama Islam seperti halnya siswa disuruh membuat sebuah proyek mengenai materi PAI yang sudah diajarkan lalu diajak diskusi mengenai materi yang diajarkan tersebut. Dengan adanya proyek dan diskusi tersebut menjadikan siswa menjadi kreatif serta tingkat pemahaman mengenai materi tersebut juga dapat terserap dengan baik oleh siswa. Hal ini juga membuat siswa tidak menjadi bosan saat pembelajaran tersebut berlangsung.

Menurut Sutirman, *Project Based Learning (PjBL)* adalah sebuah model pembelajaran yang mengikutsertakan siswa secara aktif dalam menciptakan tujuan pembelajaran untuk membuat produk yang real serta dapat mengembangkan motivasi dan kreativitas siswa. Proyek – proyek yang dibuat oleh siswa juga dapat memunculkan berbagai kemampuan yang dimiliki siswa. Tidak hanya dengan pengetahuan saja, tetapi juga keahlian praktis seperti halnya mengatasi informasi yang tidak lengkap atau tidak tepat, menentukan tujuan secara mandiri dan kerja sama dengan kelompok.<sup>5</sup> Dari Teori tersebut secara langsung bahwa *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa.

---

<sup>5</sup> Sutirman, *Media Dan Model - Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).43.

Ada beberapa penelitian terdahulu terkait dengan *Project Based Learning* yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *PjBL* telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar matematika.<sup>6</sup> Model *Project Based Learning* telah berhasil mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA.<sup>7</sup> Terdapat pengaruh antara penerapan model pembelajaran *project based learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran produktif teknik komputer & jaringan SMK Informatika Sumber Ilmu Tulangan dan SMK YPM 7 Tarik Sidoarjo.<sup>8</sup> Kegiatan *PjBL* memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia 5-6 tahun serta dapat memberikan pengalaman bermain sambil belajar pada anak dengan kegiatan yang lebih menyenangkan dan berpusat pada anak.<sup>9</sup> Model *project based learning* berhasil dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI.<sup>10</sup>

Dari penelitian yang sudah ada, perbedaan dengan penelitian ini lebih ke subyek yaitu untuk meningkatkan kreativitas siswa . Dengan ini peneliti ingin memahami dan mengkaji lebih dalam lagi tentang *PjBL* dengan fokus penelitian penerapan *Project Based Learning (PjBL)* untuk

---

<sup>6</sup> Dyana Indri Hapsari and Gamaliel Septian Airlanda, "Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika," *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan* 2, no. 1 (2019): 102–112.

<sup>7</sup> Elisabet Elisabet, Stefanus C. Relmasira, and Agustina Tyas Asri Hardini, "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)," *Journal of Education Action Research* 3, no. 3 (2019): 285.

<sup>8</sup> Zainul Abidin, Hari Karyono, and Endang Mastuti Rahayu, "Pengaruh Model Project Based Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Produktif Di Smk," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 6, no. 1 (2021): 58–64.

<sup>9</sup> Rusmayadi et al., "Pengaruh PjBL Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Tunas Siliwangi* x, no. x (2022): 1–7.

<sup>10</sup> Nur Anita, "Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Project Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII.2 SMP Negeri 2 Suppa Kabupaten Pinrang," *Duke Law Journal*, 2019.

meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PAI di kelas X. Maka dengan itu peneliti memilih judul penelitian ini dengan judul “ *Project Based Learning (PjBL)* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SMAN 2 Nganjuk”. Penelitian ini berusaha untuk mengungkapkan manfaat lain dari model pembelajaran *PjBL* terutama pada mata pelajaran PAI, khususnya yang berkaitan dengan kreativitas siswa. Hal ini sesuai dengan kurikulum merdeka belajar yang pembelajarannya berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif siswa, serta penelitian ini juga memberikan kontribusi kepada guru PAI agar pembelajaran PAI menjadi lebih menarik dan bermutu.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, dengan ini fokus penelitian yang akan dilakukan yaitu :

1. Bagaimana penerapan *Project Based Learning (PjBL)* pada pembelajaran PAI dikelas X-3 SMAN 2 Nganjuk?
2. Apakah penerapan *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PAI dikelas X-3 SMAN 2 Nganjuk?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui penerapan *Project Based Learning (PjBL)* pada pembelajaran PAI dikelas X-3 SMAN 2 Nganjuk
2. Untuk mengetahui apakah penerapan *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PAI dikelas

X-3 SMAN 2 Nganjuk

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini memiliki manfaat yang diharapkan oleh peneliti, diantaranya adalah:

##### 1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini bisa menambahkan kontribusi wawasan keahlian tentang penerapan *Project Based Learning (PjBL)* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PAI

##### 2. Secara Praktis

a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu acuan untuk melakukan pemilihan model pembelajaran PAI untuk meningkatkan kreativitas siswa.

b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan memberikan salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitasnya.

c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan mengenai model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas.

#### **E. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Penerapan *Project Based Learning (PjBL)* sesuai langkah-langkah yang meliputi : pertanyaan esensial, membuat desain rencana proyek, membuat jadwal, memantau siswa dan kemajuan proyek, menilai hasil dan refleksi .

2. Penelitian dilakukan pada pembelajaran PAI di kelas X-3 SMAN 2 Nganjuk.
3. Penilaian kreativitas berdasarkan aspek kognitif meliputi : kelancaran berpikir (fluency), Fleksibilitas (flexibility), Orisinalitas (originality), Elaborasi dan aspek afektif meliputi : rasa ingin tahu, imajinatif, keberanian mengambil risiko, dan sifat menghargai.

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dari penelitian ini yaitu jika dalam pembelajaran PAI diterapkan menggunakan metode *Project Based Learning (PjBL)* maka akan meningkatkan kreativitas siswa kelas X-3 di SMAN 2 Nganjuk.

#### **G. Definisi Operasional**

Dalam penelitian ini tujuan dari definisi operasional adalah untuk memberikan gambaran dan penjelasan mengenai istilah-istilah penting yang berhubungan dengan penelitian.

##### *1. Project Based Learning (PjBL)*

Menurut Sutirman, *Project Based Learning (PjBL)* adalah sebuah model atau metode pembelajaran yang didalamnya siswa diharuskan aktif dalam merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan proyek yang real serta dapat mengembangkan motivasi dan kreativitas siswa. Proyek atau produk yang dibuat oleh siswa juga dapat mendorong berbagai kecakapan siswa, tidak hanya dari pengetahuan saja, tetapi juga keahlian yang praktis seperti halnya dalam mengatasi informasi yang belum lengkap atau tidak tepat, menentukan tujuan secara mandiri, dan melakukan kerja sama

kelompok.<sup>11</sup>

## 2. Kreativitas

Menurut Munandar, Kreativitas dapat diartikan sebagai sifat dari pribadi seseorang yang tergambar dari kemampuannya sendiri untuk menciptakan hal yang baru. Selo Somardjan juga mengungkapkan, bahwa suatu kreativitas muncul dengan adanya kecakapan seseorang untuk dapat melakukan hal yang lebih baik lagi.<sup>12</sup>

## 3. Pembelajaran PAI

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan secara sengaja untuk memvariasikan berbagai situasi yang mengarah pada suatu tujuan kurikulum. Dalam pembelajaran, keadaan itulah yang memberitahukan terjadinya proses suatu pembelajaran yang harus direncanakan dan dipertimbangkan oleh guru sebelumnya. Dalam kegiatan ini siswa terlibat untuk belajar dengan cara lebih baik dan tepat. Sedangkan Pendidikan Agama Islam merupakan upaya secara sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengerti, memahami, menghayati hingga mengimani, bertaqwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Agama Islam dari sumber utamanya yaitu Kitab suci Al Quran dan Al hadist.<sup>13</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI adalah suatu kegiatan yang secara sadar dan terencana dilakukan dalam menyiapkan peserta didik untuk mengerti, memahami, menghayati hingga mengimani, bertaqwa dan berakhlak

---

<sup>11</sup> Sutirman, *Media Dan Model - Model Pembelajaran Inovatif*.43.

<sup>12</sup> Utami Munandar, *Kreativitas Sepanjang Masa* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1988).

<sup>13</sup> Khoirul Budi Utomo, "Strategi Dan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam MI," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 5, no. 2 (2018), 150-151.

mulia dalam mengamalkan ajaran Agama Islam.

#### H. Penelitian Terdahulu

1. Dyana Indri Hapsari dkk, Penerapan *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika, jurnal, 2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *PjBL* telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik. Persamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama – sama meneliti tentang *PjBL*, Perbedaannya penelitian tersebut membahas tentang untuk meningkatkan motivasi belajar matematika , sedangkan milik peneliti membahas tentang untuk meningkatkan kreativitas siswa.
2. Elisabet dkk, Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*, Jurnal, 2019. Hasil penelitian ini bahwa dengan menggunakan model *Project Based Learning* mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA. Persamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama –sama meneliti tentang *PjBL*, Perbedaannya penelitian tersebut membahas tentang Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA, sedangkan milik peneliti membahas tentang untuk meningkatkan kreativitas siswa.
3. Zainul Abidin dkk, Pengaruh Model *Project Based Learning* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Produktif Di SMK , jurnal, 2021. Hasil penelitian ini bahwa terdapat pengaruh antara penerapan model pembelajaran *project based learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata

pelajaran produktif teknik komputer & jaringan SMK Informatika Sumber Ilmu Tulangan dan SMK YPM 7 Tarik Sidoarjo. Persamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama – sama meneliti tentang *PjBL*, Perbedaannya penelitian tersebut membahas tentang motivasi belajar terhadap hasil belajar, sedangkan milik peneliti membahas tentang untuk meningkatkan kreativitas siswa.

4. Rusmayadi dkk, Pengaruh *PjBL* Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Pada Anak Usia 5-6 Tahun, jurnal, 2022. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan *PjBL* memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia 5-6 tahun serta dapat memberikan pengalaman bermain sambil belajar pada anak dengan kegiatan yang lebih menyenangkan dan berpusat pada anak. Persamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama – sama meneliti tentang *PjBL*, Perbedaannya penelitian tersebut membahas tentang pengaruh terhadap kemampuan literasi baca tulis, sedangkan milik peneliti membahas tentang untuk meningkatkan kreativitas siswa.
5. Nur Anita, Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII.2 SMP Negeri 2 Suppa Kabupaten Pinrang, skripsi, 2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *project based learning* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI. Persamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama – sama meneliti tentang *PjBL*, Perbedaannya penelitian tersebut membahas tentang meningkatkan

minat belajar peserta didik, sedangkan milik peneliti membahas tentang untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Dari penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian yang sudah ada lebih di fokuskan pada penerapan pembelajarannya menggunakan PjBL dan untuk variabel yang diteliti meliputi motivasi Belajar, hasil belajar, kemampuan literasi, dan minat belajar. Untuk metode penelitiannya rata-rata menggunakan PTK.