

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP PERSEPSI BERPIKIR
KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK NEGERI 1
KASREMAN NGAWI**

SKRIPSI



Oleh

ZHAHRUL RAMDHANI

NIM: 201190479

IAIN
P O N O R O G O

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2023**

ABSTRAK

Ramdhani, Zhahrul. 2023. *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Terhadap Persepsi Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi.* **Skripsi,** Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FATIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing, Dr. Mukhibat, M.Ag.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, **Media Pembelajaran, Berpikir Kreatif, Pendidikan Agama Islam**

Di era revolusi industri seperti saat ini, dunia pendidikan khususnya sekolah sebagai lembaga formal sekarang di tuntut untuk memberikan kualitas pembelajaran yang bermutu dan bisa menjadi wadah siswa untuk bisa mengembangkan kecakapan, ketrampilan serta kemampuan sebagai modal untuk menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0. pendidikan harus di rancang sebaik mungkin untuk menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kinerja yang berkualitas tinggi di lingkungan pendidikan. Selain itu juga lingkungan pendidikan juga harus bisa menjadi wadah siswa untuk meningkatkan kualitas seperti berpikir kreatif, kritis, inovatif, serta mampu untuk berfikir logis dalam melakukan segala tindakan. Kreativitas merupakan aspek yang sangat penting dan perlu di perhatikan dalam proses pendidikan, karena aspek tersebut bisa menjadi salah satu bekal siswa setelah lulus. Kreativitas meliputi banyak hal yaitu aktif dikelas, tidak ragu menyampaikan pendapat, membuat suatu karya dan lain sebagainya. Penerapan model pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran pendidikan agama islam dan bisa memberikan stimulus kemampuan berpikir kreatif siswa pada saat kegiatan pembelajaran yaitu salah satunya dengan menggunakan pembelajaran yang berbasis proyek.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui penggunaan strategi pembelajaran *project based learning* berbantuan media pembelajaran di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi; 2) mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi; 3) mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *project based learning* berbantuan media pembelajaran terhadap persepsi berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi.

Penelitian ini di rancang dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yang datanya berupa angka-angka. Populasi dalam penelitian ini ialah semua siswa kelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2 SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi, yaitu sejumlah 68 responden. Instrumen pengumpulan data yaitu dengan menggunakan angket dan dokumentasi dan analisis data yang digunakab ialah regresi linier sederhana.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis media pembelajaran di SMK Negeri 1 Kasreman pada kategori sedang yaitu 72,05% yang dibuktikan dengan menganalisis angket dari 68 responden. 2) kemampuan berpikir kreatif siswa SMK Negeri 1 Kasreman pada kategori sedang yaitu 63,23% yang dibuktikan dengan menganalisis angket dari 68 responden. 3) model pembelajaran *project based learning* berbasis media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di SMK Negeri 1 Kasreman dengan prosesntase 18,3%.

ABSTRACT

Ramdhani, Zahrul. 2023. *The Effect of Using Learning Media-Assisted Project-Based Learning Strategies on Students' Perceptions of Creative Thinking in Islamic Religious Education Subjects at SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi*. Thesis, majoring in Islamic Religious Education (PAI). Faculty of Tarbiyah and Teaching Science (FATIK), State Islamic Institute (IAIN) Ponorogo. Advisor, Dr. Mukhibat, M.Ag.

Keywords: Project Based Learning, Learning Media, Creative Thinking, Islamic Religious Education

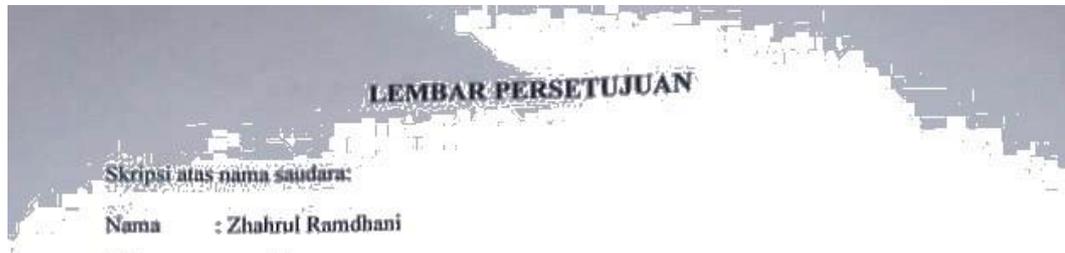
In the current era of the industrial revolution, the world of education, especially schools as formal institutions, is now required to provide quality learning and can become a place for students to be able to develop skills, skills, and abilities as capital to face challenges in the industrial revolution 4.0 era. Education must be designed as well as possible to be one of the efforts to improve high-quality performance in the educational environment. In addition, the educational environments must also be a place for students to improve qualities such as thinking creatively, critically, innovative, and have a decent ability to think logically in carrying out all actions. Creativity is a crucial aspect and needs to be considered in the educational process because this aspect can be one of the provisions of students after graduation. Creativity includes many things, namely being active in class, not hesitating to express opinions, making works, and so on. The application of a learning model that is suitable for learning Islamic religious education and provides stimulus for students' creative thinking abilities during learning activities, one of which is by using project-based learning.

This study aims to: 1) determine the use of project-based learning strategies assisted by learning media at SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi; 2) knowing the ability to think creatively at SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi; 3) determine the effect of project-based learning learning strategies assisted by learning media on students' perceptions of creative thinking in Islamic Religious Education subjects at SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi.

This research was designed using a quantitative approach, where the data is in the form of numbers. The population in this study were all students of class XI TKJ 1 and XI TKJ 2 SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi, namely 68 respondents. The data collection instrument is by using a questionnaire and documentation. and data analysis used is simple linear regression.

The results of this study indicate that 1) the application of the project-based learning model based on learning media at SMK Negeri 1 Kasreman is in the medium category, namely 72.05% as evidenced by analyzing a questionnaire from 68 respondents. 2) creative thinking skills of the students in SMK Negeri 1 Kasreman in the medium category, namely 63.23%, as evidenced by analyzing a questionnaire from 68 respondents. 3) the learning media-based project-based learning model had a significant effect on students' creative thinking abilities at SMK Negeri 1 Kasreman with a processing rate of 18.3%.

LEMBAR PERSETUJUAN



Skripsi atas nama saudara:

Nama : Zhahrul Ramdhani

NIM : 201190479

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

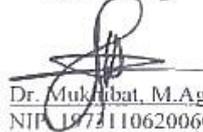
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Tanggal 27 Maret 2023

Pembimbing


Dr. Mukhlisat, M.Ag
NIP. 1973111062006041017

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo




Dr. Kharisul Wulhoni, M.Pd.I.
NIP. 197306252003121002

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama :

Nama : Zhahrul Ramdhani

NIM : 201190479

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran terhadap Persepsi Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin

Tanggal : 29 Mei 2023

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada:

Hari : Senin

Tanggal : 5 Juni 2023

Ponorogo, 5 Juni 2023

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo


Dr. H. Moh. Muir, Lc, M.Ag
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Ahmadi, M.Ag ()

Penguji I : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd ()

Penguji II : Dr. Mukhibat, M. Ag ()

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Zhahrul Ramdhani

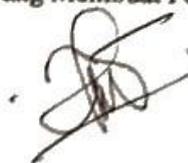
NIM : 201190479

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Project Based Learning*
Berbantuan Media Pembelajaran terhadap Persepsi berpikir Kreatif
Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK
Negeri 1 Kasreman Ngawi

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat di akses di etheses.iainponorogo.ac.id. adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Demikian pernyataan saya untuk dapat digunakan semestinya.

Ponorogo, 15 Juni 2023
Yang Membuat Pernyataan



Zhahrul Ramdhani

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda-tanda tangan di bawah ini:

Nama : Zhahrul Ramdhani

NIM : 201190479

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning*
Berbantuan Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Kemampuan
Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam Di Smk Negeri 1 Kasreman Ngawi

Dengan ini menyatakan bahwa semua berkas dan persyaratan yang saya unggah/upload untuk mendaftar ujian skripsi di laman online pendaftaran ujian skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo adalah asli, benar dan dapat dipertanggungjawabkan. Jika saya melanggar ketentuan-ketentuan yang ditetapkan, maka saya bersedia menerima sanksi dari pihak yang berwenang.

Hormat Saya,

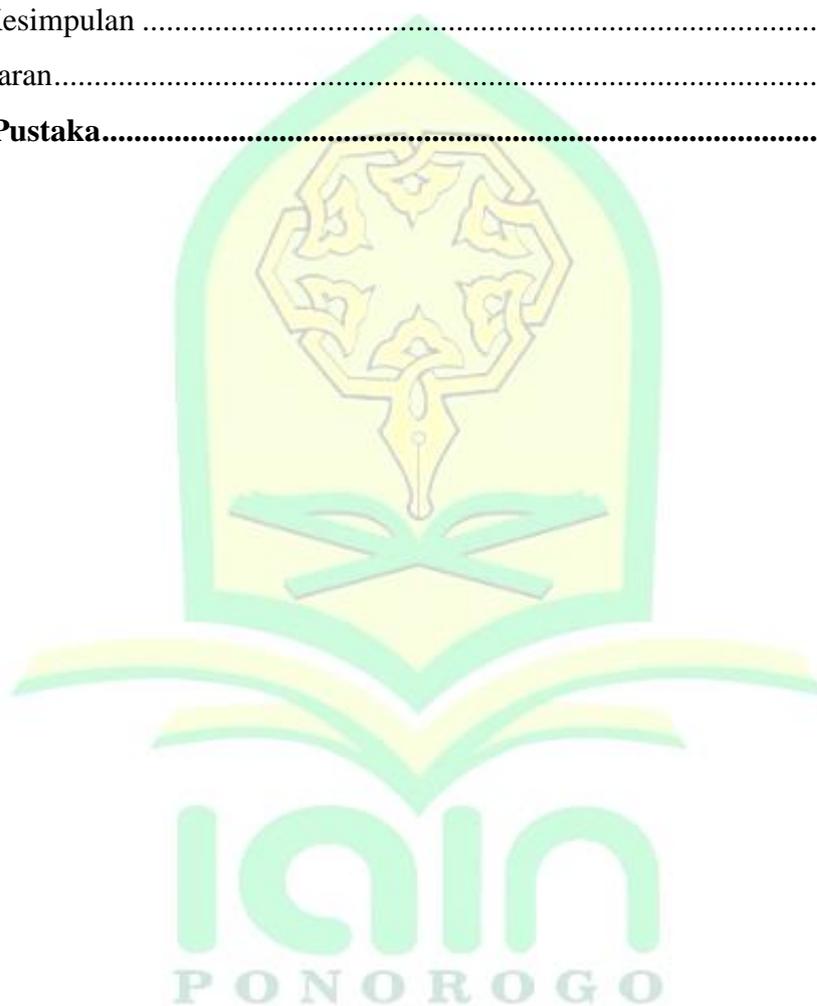


Zhahrul Ramdhani
201190479

Daftar Isi

| | |
|--|------------|
| abstrak..... | i |
| Lembar Persetujuan | iii |
| Lembar Pengesahan..... | iv |
| Lembar Persetujuan Publikasi | v |
| Pernyataan Keaslian Tulisan | vi |
| Daftar Isi | vii |
| Bab 1 Pendahuluan | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 6 |
| C. Pembatasan Masalah | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Penelitian | 7 |
| F. Manfaat Penelitian | 7 |
| G. Sistematika Pembahasan | 9 |
| H. Jadwal Penelitian..... | 9 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori..... | 11 |
| a. Project Based Learning..... | 11 |
| b. Media Pembelajaran | 18 |
| c. Berpikir Kreatif..... | 22 |
| d. Pendidikan Agama Islam..... | 27 |
| B. Kajian Penelitian Yang Relevan | 30 |
| C. Kerangka Berpikir..... | 32 |
| D. Hipotesis Penelitian..... | 34 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian..... | 35 |
| B. Tempat Dan Waktu Penelitian | 36 |
| C. Populasi Dan Sempel Penelitian | 36 |
| D. Definisi Operasional Variabel Penelitian..... | 37 |
| E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data | 39 |
| F. Validitas Dan Reliabilitas | 44 |

| | |
|---|-----------|
| G. Teknik Analisis Data..... | 49 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Gambaran umum lokasi penelitian..... | 54 |
| B. Deskripsi Data..... | 58 |
| C. Analisis data..... | 67 |
| D. Pembahasan..... | 74 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 78 |
| B. Saran..... | 79 |
| Daftar Pustaka..... | 81 |



BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan menjadi salah satu cara manusia untuk tetap memperbaiki kualitas kehidupan mereka kedepannya. Pendidikan yang berkualitas harus bisa meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun di dalam suatu komunitas. Oleh karena itu, untuk bisa melaksanakan kegiatan pendidikan yang berkualitas di kelas yaitu harus bisa mengembangkan seluruh aspek kemampuan dari siswa itu dengan semaksimal mungkin.¹ Sesuai amanat Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yaitu : *pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.*²

Perkembangan pendidikan di era sekarang tidak lepas dari adanya perkembangan revolusi industri yang terjadi di dunia, dengan adanya perkembangan industri tersebut secara tidak langsung merubah tatanan ekonomi yang mana juga merubah tatanan pendidikan di negara tersebut.³

¹ Heru Kurniawan, *Strategi Pembelajaran Kreativitas Dalam Pendidikan*, Cv Kekata Group 1, no. 2 (2016), 4.

² Pemerintah Indonesia, *Undang-Undang (UU) Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, n.d., 5.

³ Eko Risdianto, *Analisis Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0*, n.d., 2.

Salah satu dampak yang signifikan pada dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 saat ini yaitu pada bagian peran dan juga fungsi pendidikan itu sendiri.⁴ Diera revolusi industri seperti saat ini, dunia pendidikan khususnya sekolah sebagai lembaga formal sekarang dituntut untuk memberikan kualitas pembelajaran yang bermutu dan bisa menjadi wadah siswa untuk bisa mengembangkan kecakapan, ketrampilan serta kemampuan sebagai modal untuk menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0.⁵

Dengan banyaknya tuntutan pendidikan di era revolusi saat ini, pendidikan harus dirancang sebaik mungkin untuk menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kinerja yang berkualitas tinggi di lingkungan pendidikan. Selain itu juga lingkungan pendidikan juga harus bisa menjadi wadah siswa untuk meningkatkan kualitas seperti berpikir kreatif, kritis, inovatif, serta mampu untuk berfikir logis dalam melakukan segala tindakan.⁶

Salah satu kemampuan yang dibutuhkan di era revolusi industri seperti saat ini sudah dijelaskan oleh *National Education Association* yaitu kemampuan untuk berfikir kreatif dan inovatif, berkomunikasi, berpikir kritis, serta berkolaborasi.

Ketrampilan berpikir kreatif ini perlu untuk dikembangkan supaya siswa bisa menyelesaikan masalah saat proses pembelajaran. Berpikir kreatif sebenarnya menjadi masalah yang cukup penting pada saat proses

⁴ Tedi Priatna, *Disrupsi Pengembangan Sumber Daya Manusia Dunia Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0* (Bandung: Pusat Penelitian dan Penerbitan UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2019), 16., <http://digilib.uinsgd.ac.id/29541/1/BUKU%20DISRUPSI%20PENDIDIKAN%202019.pdf>.

⁵ Husna Nur Dinni, *HOTS (High Order Thinking Skills) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika*, n.d., 1.

⁶ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual* (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), 44.

pembelajaran. Banyak guru baik ditingkat sekolah dasar sampai menengah atas masih kurang memperhatikannya. Dengan mengetahui kemampuan siswa dalam berpikir kreatif seorang guru dapat melihat dan mengembangkan potensi serta bakat yang dimiliki oleh peserta didiknya.⁷

Pendidikan agama islam sebenarnya memiliki peran yang cukup penting didalam kehidupan sehari-hari bagi umat muslim. Agama menjadi panduan kepada umat muslim untuk bisa mewujudkan suatu kehidupan yang mempunyai makna, damai dan juga bermanfaat. Menurut Zakiya Darajat yaitu umumnya agama seseorang dapat ditentukan oleh pendidikan, pengalaman, dan latihan yang dilaluinya sejak kecil. Pendidikan agama islam seharusnya ditanamkan sejak kecil, karena pendidikan masa anak-anak adalah dasar yang bisa menentukan untuk pendidikan selanjutnya. Pembiasaan saat kecil juga merupakan bekal peserta didik kedepannya dalam mengembangkan keimanan, kreatif, bertaqwa, mandiri serta tanggung jawab.⁸ Secara substansional mata pelajaran PAI mempunyai kontribusi untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dalam mempraktikkan nilai keyakinan keagamaan mereka dalam kehidupan mereka sehari-hari.⁹

Memperhatikan tujuan utama dari PAI, seharusnya proses pembelajaran PAI di sekolah umum maupun sekolah berbasis agama bisa menjadi suatu kegiatan yang disenangi, menantang serta bisa mempunyai makna bagi siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut. Karena, pada dasarnya kegiatan

⁷ Mohamad Erihadiana and Wulan Lismawati, *Penerapan Model Quick On The Draw Dengan Menggunakan Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pai Siswa*, 2, no. 1 (2017), 1.

⁸ Nu'ma Nafisah, "Analisis Perbedaan Pemikiran Pendidikan Islam Muhammadiyah Dengan Nahdlatul Ulama," *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2022): 2.

⁹ Erihadiana and Lismawati, 2.

pembelajaran di kelas mempunyai arti yaitu adanya interaksi antara guru, siswa, bahan ajar serta sarana yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.¹⁰

Penerapan model pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran pendidikan agama islam dan bisa memberikan stimulus kemampuan berpikir kreatif siswa pada saat kegiatan pembelajaran yaitu salah satunya dengan menggunakan pembelajaran yang berbasis proyek. *Project Based Learning* (PjBL) ialah salah satu model pembelajaran yang bisa dilaksanakan untuk dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan serta pengalaman baru berdasarkan pengalaman secara langsung yang dialami oleh setiap peserta didik dalam melakukan kegiatan praktek secara langsung. Dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* peserta didik bisa menggali materi dengan dengan berbagai cara yang bisa membuat bermakna untuk dirinya, serta melakukan eksperimen secara kolaboratif.¹¹

Proses pembelajaran di kelas bisa dibuat lebih menarik dan juga optimal, yaitu menggunakan model pembelajaran *project based learning* bisa di kombinasikan dengan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu dalam bentuk fisik yang digunakan untuk mengkomunikasikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung efektif, efisien, dan menyenangkan.¹²

¹⁰ Erihadiana and Lismawati, 2.

¹¹ Samsiadi Samsiadi and Romelah Romelah, "Model Project Based Learning (Pjbl) Dalam Pembelajaran Pai Di Smk Negeri 1 Berau Kaltim," *Research and Development Journal of Education* 8, no. 1 (April 30, 2022), 2., <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.12993>.

¹² Iaila Nuzulul Fitria Noor and Kharisul Wathoni, "Peran Pengawas Pendidikan Agama Islam (PPAI) Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Pai Di SMP Swasta Wilayah Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo," *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2020): 15.

Penggunaan model pembelajaran *project based learning* mempunyai dampak yang baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dari siswa, hal ini telah dibuktikan dalam penelitian skripsi yang dilakukan Basmala dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Opendidikan, Universitas Muhammadiyah Makasar. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBl) Berbasis Vidio Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPS Murid Kelas IV Sd Inpres Tinggimae Kabupaten Gowa”. Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui kebenaran mengenai pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis vidio pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPS murid kelas IV SD Inpres Tinggimae Kabupaten Gowa. Hasil dari penelitian ini ialah ada peningkatan hasil saat penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis vidio pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran IPS.¹³

Peneliti memilih SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi sebagai objek saat penelitian ini dikarenakan menurut peneliti bahwa sebenarnya siswa siswi SMK Negeri 1 Kasreman mempunyai kreativitas dan juga kemampuan yang cukup tinggi baik dalam hal akademik maupun non akademik. Alasan yang lain yaitu letak lokasi SMK Negeri 1 Kasreman yang cukup strategis sehingga bisa

¹³ Basmala, “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Berbasis Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Ips Murid Kelas Iv Sd Inpres Tinggimae Kabupaten Gowa” (Makasar: Skripsi, 2022).

memudahkan untuk peneliti untuk lebih intensif dalam melakukan penelitian. Hal inilah yang menjadi pertimbangan dalam memilih lokasi penelitian.¹⁴

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penelitian yang relevan untuk diteliti yaitu dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *project based learning* dengan berbantuan media pembelajaran terhadap peningkatan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

1. Sekolah dituntut untuk bisa menjadi wadah siswa untuk mengembangkan kemampuan, kecakapan dan ketrampilan siswa.
2. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang ada.
3. Murid tidak bisa mengasah ide kreatifnya di kelas pada saat proses pembelajaran di kelas.

C. PEMBATAAN MASALAH

Mengingat keterbatasan waktu, dana, tenaga serta luasnya masalah yang memengaruhi kemampuan berfikir kreatif siswa, maka peneliti membatasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bab meneladani sifat-sifat Nabi
2. Pembelajaran dengan menggunakan metode *project based learning*.
3. Media pembelajaran yang dipakai disini ialah vidio
4. Pengaruh metode *project based learning* berbantuan media pembelajaran terhadap cara berfikir kreatif siswa.

¹⁴ Wawancara dengan shainal dan taufik guru SMK Negeri 1 Kasreman, Tanggal 24 Desember 2022

D. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana penggunaan strategi pembelajaran *project based learning* berbantuan media pembelajaran (Vidio) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi ?
2. Bagaimana persepsi berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *project based learning* berbantuan media pembelajaran terhadap persepsi berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi ?

E. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui penggunaan strategi pembelajaran *project based learning* berbantuan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi ?
2. Untuk mengetahui persepsi berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi?
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *project based learning* berbantuan media pembelajaran terhadap persepsi berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi ?

F. MANFAAT PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dalam penerapan strategi pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru dan bisa meningkatkan kreativitas dari siswa. Penelitian ini juga bisa digunakan untuk referensi atau pandangan dalam pelaksanaan penelitian dimasa yang akan datang.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru agar bisa menguasai beberapa strategi pembelajaran dan tidak terlalu berpatokan di buku paket dalam memberikan tugas supaya ide kreatif siswa bisa terasah.

b. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat digunakan untuk upaya peningkatan kualitas guru dalam mengajar di kelas.

c. Bagi siswa

Penelitian ini bisa menumbuhkan kreatifitas siswa dan bisa mengoptimalkan pemahaman yang diterima oleh siswa.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini untuk menambahkan pengetahuan dan wawasan serta latihan dalam menerapkan ilmu pada saat dibangku perkuliahan sehingga menjadi bekal serta masukan dalam mengembangkan potensi diri menjadi guru atau pendidik yang profesional.

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

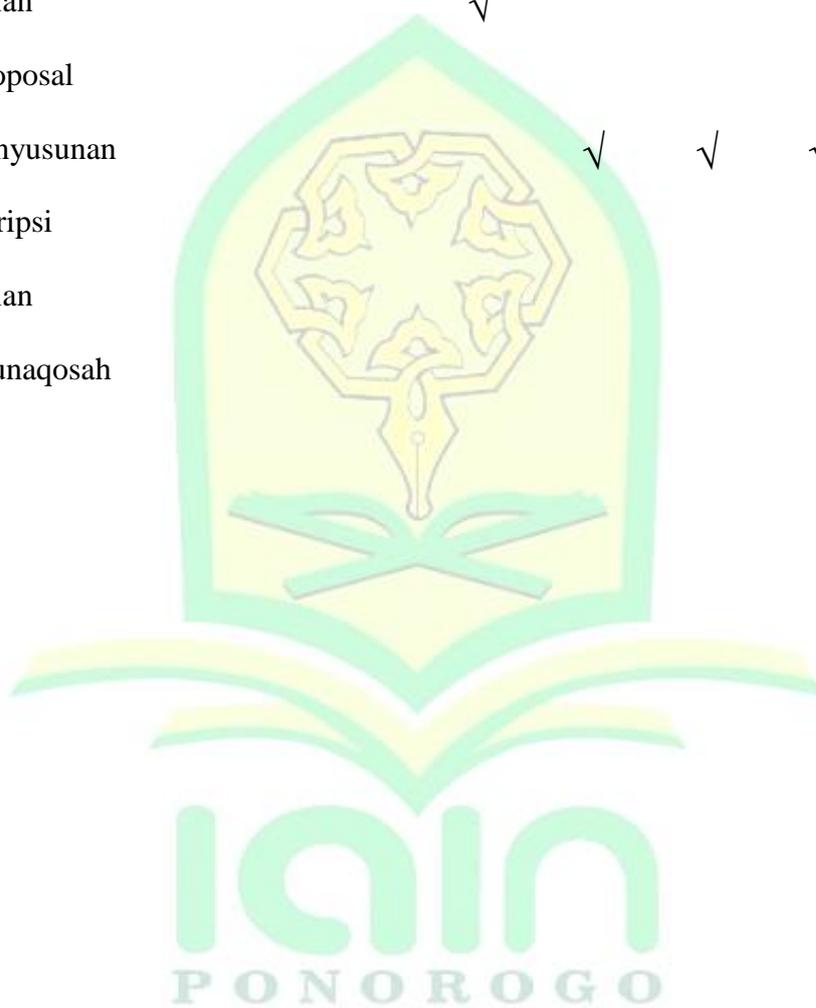
Sistematika pembahasan ini dimaksudkan untuk mempermudah pembaca untuk menelaah isi kandungan yang ada didalam laporan penelitian. Penelitian ini terdiri lima bab sebagai berikut :

- Bab pertama : pada bab ini berisi tentang latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.
- Bab kedua : pada bab ini menguraikan landasan teori, menguraikan telaah hasil penelitan terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian.
- Bab ketiga : pada bab ini menguraikan rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.
- Bab ke empat : pada bab ini yang dibahas ialah gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data, interpretasi data dan pembahasan atas angka statistik.
- Bab ke lima : pada bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Bab ini mempermudah pembaca untuk mengambil intisari dalam penelitian ini.

H. JADWAL PENELITIAN

| No | Kegiatan | Oktob er | Novemb er | Dese mber | Januar i | Febru ari | Maret | April | Mei |
|----|-----------------------|-------------|--------------|--------------|-------------|--------------|-------|-------|-----|
| 1 | Pembekalan Skripsi | √ | | | | | | | |
| 2 | Pengajuan | √ | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|------------|---|---|---|---|---|---|
| | Judul dan | | | | | | |
| | Penyusunan | | | | | | |
| | Matrik | | | | | | |
| 3 | Penyusunan | √ | | | | | |
| | Proposal | | | | | | |
| 4 | Ujian | | √ | | | | |
| | Proposal | | | | | | |
| 5 | Penyusunan | | | √ | √ | √ | √ |
| | Skripsi | | | | | | |
| 6 | Ujian | | | | | | √ |
| | Munaqosah | | | | | | |



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. LANDASAN TEORI

Project Based Learning

1. Pengertian *Project Based Learning*

Project based learning dalam konsep Giilbahar & Tinmaz merupakan suatu model yang dapat mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran. *Project based learning* memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa, lebih kolaboratif serta siswa lebih terlibat aktif dalam menyelesaikan proyek dan juga bisa mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis.¹⁵

Pembelajaran dengan menggunakan Strategi *project based learning* ialah salah satu cara untuk memberikan inovasi baru saat pembelajaran. Peran guru dalam penggunaan strategi pembelajaran ini ialah sebagai vasilitator dan juga memberikan motivasi kepada siswa saat pembelajaran berlangsung.¹⁶

Pembelajaran berbasis proyek atau biasa disebut dengan *project based learning* ialah pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai bahan pembelajaran yang mana hal tersebut siswa bisa mendapatkan pengalaman yang berbasis pengetahuan dan merupakan hal yang baru bagi mereka dan bisa mengaplikasikannya di dunia

¹⁵ Halim Purnomo and Yunahar Ilyas, "Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek" (Bantul: K-Media, n.d.), 1.

¹⁶ 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 (August 16, 2020), 3., <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>.

nyata.¹⁷ Menurut Thomas *Project based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang terencana, kreatif serta menekankan kepada pembelajaran yang dari keadaan nyata. Tujuan dari strategi pembelajaran *project based learning* adalah supaya peserta didik bisa terlibat aktif dalam pembelajaran, mengerjakan tugas, memecahkan masalah, menghasilkan suatu karya berdasarkan hasil pemikiran kreatif siswa sendiri.¹⁸

Menurut Boud dan Fellati pengertian dari *project based learning* ialah cara yang konstruktif dalam pembelajaran menggunakan permasalahan sebagai stimulus dan berfokus pada aktivitas pelajar.¹⁹ Pengertian *project based learning* menurut Barron dan Byren ialah pendekatan cara pembelajaran secara konstruktif untuk pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan bagi kehidupan.

Michel M. Grant merangkum beberapa pengertian dari *project based learning* menjadi empat yaitu, yang pertama pembelajaran berbasis proyek ialah model pembelajaran secara konstruktif untuk pendalaman pembelajaran dengan pendelatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata serta relevan bagi kehidupan peserta didik. Yang kedua ialah pembelajaran berbasis proyek adalah model komprehensif untuk

¹⁷ Yaskinul Anwar, Alvin Fadillah, and Muliati Syam, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 11 Samarinda," *Jurnal Pendidikan* 30, no. 3 (November 7, 2021), 2., <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1753>.

¹⁸ Elok Maulidyah et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ipa Kelas Iv Sd," *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (December 31, 2020), 2., <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2379>.

¹⁹ Juni Priansa, *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), 206.

mengajarkan dan pembelajaran yang dirancang agar peserta didik melakukan riset terhadap permasalahan nyata. Yang ketiga ialah pembelajaran berbasis proyek adalah model konstruktif dalam pembelajaran menggunakan permasalahan sebagai stimulus dan berfokus pada aktivitas peserta didik. Dan yang ke empat pembelajaran berbasis proyek ialah model pembelajaran yang berpusat pada aktivitas peserta didik, mengajak peserta didik untuk melakukan investigasi mendalam terhadap suatu topik.²⁰

2. Karakteristik Pembelajaran *Project Based Learning*

Setiap strategi pembelajaran pasti mempunyai karakter masing-masing, termasuk juga strategi pembelajaran *project based learning* ini. Strategi pembelajaran *project based learning* memiliki lima karakteristik dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut :

a. Terpusat (*Centrality*)

Pembelajaran berbasis proyek seperti ini merupakan Strategi pembelajaran terpusat pada siswa dan guru menjadi fasilitator untuk mereka saat di kelas.

b. Dikendalikan Pertanyaan (*Driving Question*)

Guru memfokuskan pembelajarannya di kelas pada pertanyaan atau permasalahan yang terjadi di kehidupan sekarang dan siswa di harapkan bisa menyelesaikan permasalahan tersebut sesuai dengan konsep, prinsip, serta ilmu pengetahuan yang sesuai.

²⁰ Juni Priansa, 207-208.

c. Investigas Konstruktif (*Constructive Investigations*)

Proyek yang diberikan kepada peserta didik harus di pertimbangkan juga dengan kemampuan pribadi dari peserta didik dan juga harus memberikan dampak positif seperti siswa bisa menjadi lebih kreatif dan mempunyai pengetahuan baru.

d. Otonomi (*Autonomy*)

Dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek ini aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik sangatlah penting karena peserta didik disini mempunyai peran sebagai pencari solusi (*problem solver*).

e. Realistis/nyata (*Realism*)

Guru memfokuska peserta didik untuk mengerjakan pekerjaan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dikehidupan sehari-hari. Aktivitas ini diharapkan bisa membuat siswa mempunyai sikap yang profesional dalam mengerjakan apapun.

Dari kelima karakteristik tersebut menandakan bahwa pembelajaran berbasis proyek ini mengutamakan aktivitas langsung dari peserta didik dalam pembelajaran sehari-hari. Strategi pembelajaran proyek ini sering disamakan dengan strategi pembelajaran berbasis masalah karena mempunyai tahapan pembelajaran yang hampir sama. Akan tetapi sebenarnya kedua strategi pembelajaran tersebut berbeda, perbedaan dari kedua strategi pembelajaran tersebut ialah dalam pembelajaran proyek ada proses pembuatan proyek yang bersifat orisinil serta peserta didik

diharuskan untuk mempelajari ketrampilan dasar yang baru untuk meningkatkan pengetahuan serta ketrampilan.²¹

3. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran *Project Based Learning*

Langkah-langkah strategi pembelajaran *project based learning* yang dikembangkan oleh Lucas yaitu sebagai berikut :

a. Penentuan Pertanyaan yang Mendasar

Pada tahap ini seorang guru memberikan pertanyaan yang mendasar yang mempunyai tujuan untuk bisa memancing peserta untuk mampu memberikan tanggapan, kritik dan juga ide tentang tema proyek yang akan dilaksanakan.

b. Menyusun Perencanaan Proyek

Pada tahap ini perencanaan dilakukan secara bersama-sama antara siswa dengan guru di kelas, yang didalamnya membahas tentang aturan main, pemilihan kegiatan untuk bisa menyelesaikan pertanyaan tersebut dan juga bahan serta alat yang akan digunakan dalam menyelesaikan proyek.

c. Menyusun Jadwal Aktivitas

Pada tahap ini guru berdiskusi dengan peserta didik mengenai jadwal aktivitas untuk bisa menyelesaikan proyek tersebut.

d. Memonitoring Siswa dan Perkembangan Proyek

Pada tahap ini guru melakukan monitoring atas pekerjaan proyek yang diberikan kepada peserta didik. Selain itu guru dikegiatan proyek ini juga berperan sebagai mentor dan juga fasilitator.

²¹ Juni Priansa, 210-211.

e. Penilaian Hasil Kerja

Pada tahap ini guru mengukur pencapaian dari siswa dengan cara memberikan nilai. Penilaian ini berfungsi untuk umpan balik dari guru tentang pemahaan dari peserta didik, dengan penilaian ini juga bisa membantu guru untuk menentukan strategi apa kedepannya nanti.

f. Evaluasi Pengalaman Belajar Siswa

Pada akhir pembelajaran guru dan siswa melakukan refleksi dari apa yang sudah dikerjakan tadi, siswa di minta untuk menyampaikan pengalaman selama menyelesaikan proyek yang di berikan oleh guru.²²

4. Kelebihan dan Kekurangan strategi Pembelajaran *Project Based Learning*

Kelebihan dari strategi pembelajaran *project based learning* ialah: 1) bisa melatih siswa untuk memperluas pikirannya mengenai masalah yang akan dihadapi di kehidupan nantinya. 2) guru memberikan pelatihan secara langsung kepada siswa dan juga membiasakan siswa untuk berfikir kritis. 3) menyesuaikan dengan prinsip modern yang mana pembelajaran harus dilaksanakan dengan mengasah keahlian siswa, baik melalui praktek, teori dan juga pengamplikasiannya secara langsung.²³ 4) bisa memperbaiki

²² Noviyanti Dwiastuti, Asep Dudi Suhardini, and Helmi Aziz, *Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti 5*, no. 2 (2019), 3.

²³ Anggraini and Wulandari, *Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa*, 4.

kemampuan komunikasi dari peserta didik. 5) kemampuan memecahkan masalah dari siswa bisa meningkat.²⁴

Kekurangan dari strategi pembelajaran *project based learning* adalah 1) sikap aktif yang dimiliki siswa bisa menimbulkan ketidak kondusifan di dalam kelas, 2) penetapan alokasi waktu sebenarnya sudah ditentukan akan tetapi pada kenyataannya kadang tidak sesuai dengan harapan karena suasana kelas tidak kondusif.²⁵

5. Indikator strategi *Project Based Learning*

Indikator Strategi *Project Based Learning* ialah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Indikator strategi *project based learning*

| No | Variabel | Indikator |
|----|---|--|
| 1. | | Aspek Interaksi Siswa dan Guru saat Pembelajaran berlangsung |
| 2. | Strategi pembelajaran <i>Project Based Learning</i> berbasis media pembelajaran | Metode PjBL Mampu Memotivasi dan Mengasah Kreativitas Siswa |
| 3. | | Kompetensi Memahami Materi Pembelajaran PAI dengan Metode PjBL |
| 4. | | Minat Siswa Terhadap Pembelajaran PAI Menggunakan Model |

²⁴ Juni Priansa, *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*, 211.

²⁵ Anggraini and Wulandari, *Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa*, 4.

Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang secara harfiah mempunyai arti yaitu “perantara” atau “pengantar”. Menurut Gerlach dan Ely media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh, pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku dan lingkungan menjadi media.²⁶

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pembelajaran. Secara khusus pengertian dari media dalam proses pembelajaran adalah alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk memproses dan menyusun informasi secara visual yang akan di sampaikan nantinya saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Heinich, dkk media pembelajaran ialah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.²⁷

Bisa di simpulkan bahwa pengertian dari media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mempunyai fungsi untuk membantu proses pembelajaran untuk bisa merangsang perhatian, pikiran serta perasaan siswa untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2008), 3.

²⁷ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 2.

2. Kedudukan Media Dalam Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran di kelas itu terdiri dari beberapa komponen yaitu isi pembelajaran, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, peserta didik dan guru, media atau sumber pembelajaran, dan yang terakhir yaitu lingkungan sekitar. Saat aktivitas berlangsung semua komponen tersebut bekerja sama sesuai dengan fungsi masing-masing. Apabila ada satu komponen yang terganggu atau ada masalah pasti memengaruhi hasilnya dan tidak sesuai dengan harapan awal.

Association for Educational Communication and Technology (AECT), mengartikan bahwa pembelajaran merupakan proses yang kompleks yang terintegrasi meliputi manusia, prosedur, ide, peralatan dan organisasi, untuk menganalisis masalah yang menyangkut semua aspek belajar serta merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²⁸

Kedudukan dari media ini tidak hanya sebagai alat bantu saja dalam mengajar akan tetapi sudah menjadi bagian yang penting dalam proses pembelajaran. Kedudukan media ini juga sebagai wujud pemecah masalah dalam pembelajaran.

3. Fungsi dan Peranan Media Pengajaran

Menurut Nana Sudjana fungsi dari media pengajaran ialah sebagai berikut:

²⁸ Jennah, 13.

- a) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan akan tetapi sebenarnya mempunyai fungsi sendiri yaitu untuk alat bantu dalam mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b) Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran menjadi salah satu yang harus dikembangkan oleh guru.
- c) Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- d) Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang di berikan guru.
- e) Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.²⁹

Apabila fungsi dari media pengajaran tersebut diterapkan saat proses pembelajaran maka bisa terlihat peran dari media yaitu sebagai berikut :

- a) Guru menggunakan media untuk menjelaskan materi yang di sampaikan ke peserta didik.
- b) Selain itu media juga bisa memunculkan suatu masalah untuk dikaji dan di pecahkan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), 134.

Minimal guru memperoleh media sebagai sumber pertanyaan sebagai stimulus belajar siswa.

- c) Media sebagai sumber belajar dari siswa ataupun guru.

Prinsip dan juga faktor tersebut jangan pernah diabaikan dalam pembelajaran. Semua itu penting dalam proses pemanfaatan media dalam proses pembelajaran.³⁰

4. Manfaat Media Pembelajaran

Para ahli menjelaskan manfaat dari media pembelajaran yaitu salah satunya, Menurut Sudjana dan Rivai manfaat dari media pembelajaran ialah :

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga bisa menimbulkan motivasi dalam belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga bisa lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan dari guru saja, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisa tenaga, apalagi guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.³¹

³⁰ Arsyad, 135.

³¹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2008, 24-25.

Berpikir Kreatif

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas yang dimiliki manusia lahir bersamaan dengan lahirnya manusia itu. Sejak lahir, manusia memperlihatkan kecenderungan mengaktualkan dirinya yang mencakup kemampuan kreatif (memiliki kemampuan untuk mencipta). Pada masa kanak-kanak, seseorang ingin mengetahui apa yang dilihatnya. Mereka melontarkan apa saja yang dilihatnya. Mereka melontarkan pertanyaan-pertanyaan yang orisinal. Sebagian bahkan berusaha memperoleh jawaban dengan mengeksplorasi langsung. Apa yang dilakukan masa ini ialah bukti kreativitas manusia.³²

Kreativitas ialah kemampuan untuk memikirkan hal-hal yang luar biasa seperti memadukan informasi yang tidak berhubungan dan bisa memberikan solusi baru dan juga ide ide yang bagus dan orisinal dari dirinya sendiri. Menurut Jawwad pengertian dari kreativitas adalah memunculkan sesuatu yang baru tanpa ada contoh sebelumnya.³³

Menurut Munandar pengertian dari berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. kemampuan berfikir kreatif menurut Isti

³² Ika Lestari and Linda Zakiah, *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*, (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019), 1.

³³ Endang Yuswatiningsih and Hindyah Ike S, *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*, (Mojokerto: STIKes Majapahit Mojokerto, 2017), 1.

dan Suryanti ada tiga yaitu *fluency* (kelancaran), *originality* (keaslian), *elaboration* (penguraian).³⁴

Pengertian kreativitas dari segi kognitif ialah kemampuan berfikir kreatif dari siswa yang mempunyai kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas. Sedangkan pengertian kreativitas dari segi afektif ialah siswa memiliki motivasi yang kuat, rasa ingin tahu tinggi, berani menghadapi resiko, tidak mudah putus asa dalam menghadapi sesuatu, selalu ingin mencari pengalaman baru dan lain sebagainya.

Kreativitas sebenarnya potensi alami yang dimiliki oleh semua manusia. Ketika anak bisa bergerak dan diberikan wewenang sendiri dalam menyelesaikan sesuatu akan nampak sendiri kreativitasnya.

Kreativitas tidak hanya daya cipta akan tetapi kreativitas mempunyai jangkauan yang lebih luas. Seperti pengertian kreativitas menurut Edy dan Astuti yang dikutip oleh Haryati yaitu kemampuan untuk menghubungkan masalah yang satu dengan yang lainnya dan membuat analisa yang tepat.³⁵ Dari pengertian tersebut menunjukkan bahwa kreativitas berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menemukan hal baru yang timbul akibat dari masalah.

Bagi pendidikan yang paling penting bukan apa yang di hasilkan dari proses yang dijalankan, akan tetapi kesenangan dari peserta didik yang terlibat didalamnya. Proses menyibukkan diri di

³⁴ Albertus Saptoru, Hera Erlisa, and Agnes Herliana Dwi Hidayanti, "Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dasar*, n.d., 2.

³⁵ Ika Lestari and Linda Zakiah, *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*, (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019), 5.

kelas secara kreatif perlu juga untuk mendapatkan poin tersendiri dari guru. Seorang guru jangan hanya mengharapkan hasil dari produk yang dihasilkan siswa dari kegiatan kreativitasnya, akan tetapi usaha dan minat dalam melibatkan diri dalam kegiatan yang kreatif perlu juga dihargai. Pada dasarnya setiap manusia mempunyai kreativitas sehingga perlu untuk ditingkatkan. Cara yang bisa di ambil untuk meningkatkan kreativitas dari peserta didik yaitu memberikan kesempatan kepada mereka untuk terlibat langsung.

Kreativitas sangat penting bagi perkembangan siswa, karena berpengaruh besar terhadap totalitas kepribadian seseorang dan kesuksesan dalam pembelajaran. Menurut Andang Ismail menjelaskan bahwa kreativitas dapat menjadi kekuatan yang menggerakkan manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, bodoh menjadi cerdas, pasif menjadi aktif dan sebagainya.³⁶

Berdasarkan beberapa pengertian di atas bisa ditarik kesimpulan pengertian dari kreativitas adalah kesanggupan dari seseorang untuk melakukan sesuatu tidak hanya menciptakan, akan tetapi orang tersebut mampu untuk memberikan gagasan ide dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Manusia pada dasarnya memiliki kemampuan untuk berfikir kreatif dalam menyelesaikan sesuatu hal untuk bisa menumbuhkan sikap kreatif dari seseorang hal pertama yang harus dilakukan yaitu

³⁶ Aynun Nurul Ulufah, "Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Mind Maaping Sebagai Media Pembelajaran Tematik Di SDIT Darussalam Gontor," *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2021): 2.

mengetahui ciri-ciri orang yang mempunyai potensi kreativitas yang tinggi. Guilford mendeskripsikan 5 ciri dari kreativitas yaitu sebagai berikut

- a) Kelancaran : kemampuan dari seseorang dalam menghasilkan ide dalam menyelesaikan sesuatu masalah.
 - b) Keluwesan : kemampuan dari seseorang dalam memberikan berbagai macam pendekatan dalam memecahkan suatu masalah.
 - c) Keaslian : kemampuan dalam menciptakan gagasan dari dirinya sendiri.
 - d) Penguraian : kemampuan dari seseorang dalam menguraikan suatu hal secara terperinci.
 - e) Perumusan kembali : kemampuan seseorang dalam mengkaji kembali suatu persoalan melalui cara yang berbeda.³⁷
3. Indikator Berpikir Kreatif

Indikator berpikir kreatif dalam pembelajaran ada empat yaitu :

- a) Berpikir Lancar (*Fluency Thinking*) :

Peserta didik dapat dikatakan mencapai indikator ini apabila mereka bisa menemukan ide atau gagasan dalam menjawab atau memecahkan suatu masalah.

- b) Berpikir Luwes (*Flexible Thinking*)

Peserta didik dapat dikatakan mencapai indikator ini apabila mereka dapat memberikan solusi yang variatif dari segala sudut pandang dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

³⁷ Yuswatiningsih and Ike S, *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*, 3.

c) Berpikir Orisinal (*Original Thinking*)

Peserta didik dapat dikatakan mencapai indikator ini apabila mereka dapat menghasilkan jawaban yang unik sesuai dengan bahasa mereka sendiri dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

d) Ketrampilan Mengelaborasi (*Elaboration Ability*)

peserta didik dapat dikatakan mencapai indikator ini apabila mereka bisa mengungkapkan gagasan dan menguraikannya secara rinci.³⁸

Tabel 2.2 Indikator kreativitas

| No | Aspek Kreativitas | Indikator kreativitas |
|----|---|---|
| 1 | Kelancaran berpikir (<i>Fluency of thinking</i>) | <ul style="list-style-type: none">• Menciptakan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, dan banyak pertanyaan dengan lancar• Memberikan banyak cara atau saran untuk bisa menyelesaikan proyek yang diberikan oleh guru |
| 2 | Keluwesannya berpikir (<i>Flexibility</i>) | <ul style="list-style-type: none">• Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi dan bisa melihat suatu masalah dari sudut pandang yang lainnya• Mencari banyak alternatif atau arah |

³⁸ Dwi Nur Qomariyah and Hasan Subekti, "Analisis kemampuan berpikir kreatif: Studi eksplorasi siswa di SMPN 62 Surabaya," *Pensa E-Jurnal* 9 (2021): 2.

yang berbeda dalam menyelesaikan masalah

- 3 *Elaborasi (Elaboration)* • Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
- 4 *Originalitas (originality)* • Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik

Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Islam berasal dari kata “Pendidikan” dan “Islam” yang masing-masing mempunyai arti yaitu pendidikan ialah fasilitas kehidupan sehari-hari pada tiap pribadi manusia baik sebagai makhluk individual, sosial, ataupun etnis dalam keluarga, sekolah dan masyarakat. Sedangkan islam ialah ajaran yang dibawa oleh Nabi Muhammad saw.³⁹

Pendidikan Agama Islam ialah upaya secara sadar yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dalam mengenalkan, memahami, menghayati, mengamalkan ajaran agama islam dari sumbernya langsung yaitu Al-Qur’an dan hadis melalui kegiatan

³⁹ Ummi Kulsum, *Pengembangan Kreativitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Mts An Najah Matanair Rubaru Sumenep*, 4, no. 1 (2020), 5.

pembelajaran di kelas baik melalui bimbingan, pelatihan atau penggunaan pengalaman.⁴⁰

Menurut Zakiah Drajat, Pendidikan Islam ialah pendidikan yang lebih diarahkan pada perbaikan sikap mental yang terwujud dalam amal perbuatan, baik bagi diri sendiri maupun orang lain, secara teoritis, maupun praktis.⁴¹

Muhaimin, berpendapat bahwa Pendidikan Agama Islam bermakna yaitu upaya mendidik agama islam atau ajaran islam dan nilai-nilainya agar menjadi pandangan dan sikap hidup seseorang. Dalam aktivitas mendidik seseorang tentang agama islam ini mempunyai tujuan untuk bisa membantu seseorang dalam menanamkan ajaran islam untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya.⁴²

Pendidikan agama islam yang berkualitas akan mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas pula, sehingga dapat bersaing di era globalisasi seperti yang terjadi saat ini dengan tetap memegang teguh ajaran agama Islam. Sasaran pendidikan agama islam ialah membantu peserta didik dalam menumbuh kembangkan potensi-potensi kemanusiaannya sesuai dengan ajaran agama islam.

⁴⁰ Sulaiman, "Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai)" *Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran PAI*, (Aceh: Yayasan PeNA, n.d.), 26.

⁴¹ Kulsum, *Pengembangan Kreativitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Mts An Najah Matanair Rubaru Sumenep*, 6.

⁴² Sulaiman, "Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai)" *Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran PAI*, 27.

Oleh karena itu guru memainkan peranan penting dalam pendidikan agama islam di sekolah.⁴³

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan dari Pendidikan Agama Islam ialah untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan serta pengalaman dari peserta didik tentang agama islam sehingga mereka bisa menjadi muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah swt dan juga mempunyai akhlak mulia dikehidupan sehari-hari baik dalam masyarakat, berbangsa dan bernegara.

Tujuan dari Pendidikan Agama Islam menurut Harun Nasution ialah membentuk manusia bertaqwa yaitu manusia yang patuh kepada allah dalam menjalankan ibadah dengan menekankan pembinaan kepribadian muslim, yakni pembinaan akhlakul karimah, meski mata pelajaran agama tidak digantikan mata pelajaran akhlak dan etika.⁴⁴

Hakikat dari pendidikan agama islam di sekolah mempunyai tujuan yaitu untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan dari peserta didik tentang agama islam sehingga mereka bisa menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada allah dalam kehidupan sehari-hari mereka.

3. Pentingnya Pendidikan Agama Islam Bagi Peserta Didik

⁴³ Hepy Kusuma Astuti, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Ibadah Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Polorejo Babadan Ponorogo," *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2022): 2.

⁴⁴ Sulaiman, 34-35.

Pendidikan Agama Islam di sekolah harus bisa di maksimalkan dalam pembelajarannya, karena sebagai salah satu upaya sekolah dalam mendidik siswanya untuk mempunyai sifat atau karakter yang baik dan sesuai dengan ajaran agama islam.⁴⁵ Pendidikan agama islam diharapkan mampu untuk menghasilkan manusia yang selalu ingin menyempurnakan iman, takwa dan juga berakhlak mulia yang mencakup etika, budi pekerti dan juga moral sebagai wujud dari pendidikan.⁴⁶

B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

Peneliti melakukan telaah hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan. Adapun penelitian terdahulu sebagai berikut :

Penelitian ini ditulis oleh hany Hafiana dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terintegrasi Stem Terhadap kemampuan berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Ipa Kelas 4 di Sdi Surya Buana”. Persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti tentang variabel PjBL dan kreativitas siswa

⁴⁵ Novi Puspitasari, Linda Relistian. R, and Reonaldi Yusuf, “Peran Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik,” *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (July 13, 2022), 2., <https://doi.org/10.30863/attadib.v3i1.2565>.

⁴⁶ Nur Ainiyah, *Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam*, Volume. 13 (2013), 2.

sedangkan perbedaannya dengan peneliti terdahulu ialah mata pelajaran penelitian terdahulu ialah IPA sedangkan sekarang ialah PAI.⁴⁷

Penelitian yang lainnya yaitu penelitian di tulis oleh Basmala dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Opendidikan, Universitas Muhammadiyah Makasar. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBl) Berbasis Vidio Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPS Murid Kelas IV Sd Inpres Tinggimae Kabupaten Gowa.. Persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti tentang variabel PjBL dan kreativitas siswa sedangkan perbedaannya dengan peneliti terdahulu ialah mata pelajaran penelitian terdahulu ialah IPS sedangkan sekarang ialah PAI.⁴⁸

Penelitian yang lainnya ialah penelitian ditulis oleh Nuraini Erlina Wati Putri dari Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan Berpikir Kreatif di Tinjau dari Kemandirian Belajar Peserta Didik Smp Negeri 19 Bandar Lampung”. Persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti tentang variabel PjBL dan kreativitas siswa sedangkan perbedaannya dengan peneliti terdahulu ialah tempat penelitian yang dilakukan.⁴⁹

⁴⁷ Hany Hafiana, “Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (Pjbl) Terintegrasi Stem Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Ipa Kelas 4 Di Sdi Surya Buana” (Malang: Skripsi, 2022).

⁴⁸ basmala, “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Berbasis Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Ips Murid Kelas Iv Sd Inpres Tinggimae Kabupaten Gowa” (Makasar: Skripsi, 2022).

⁴⁹ Nuraini Erlina Wati Putri, “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Berbasis Movie Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Peserta Didik Smp Negeri 19 Bandar Lampung” (Lampung: Skripsi, 2021).

Penelitian yang lainnya yaitu di tulis oleh Siti Jumroh dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Raden Intan Lampung. Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Project Based Learning* terhadap ketrampilan berfikir kreatif siswa kelas x pada materi pencemaran lingkungan di SMA Perintis 2 Bandar Lampung”. Persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti tentang variabel PjBL dan kreativitas siswa sedangkan perbedaannya dengan peneliti terdahulu ialah mata pelajaran penelitian terdahulu ialah materi pencemaran lingkungan sedangkan sekarang ialah PAI.⁵⁰

Dari beberapa penelitian di atas bisa di simpulkan bahwa persamaan dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti sekarang ialah yang pertama metode yang di gunakan dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif, yang kedua ialah meneliti strategi *Project Based Learning*, yang ketiga ialah meneliti kemampuan berfikir kreatif pada siswa. Sedangkan untuk perbedaannya dengan penelitian yang sedang di lakukan ialah pengembangan dari penelitian-penelitian yang sudah di laksanakan yang awalnya kurang memanfaatkan media yang berkembang sekarang dan pada penelitian sekarang memanfaatkan media yang berkembang salah satunya vidio selain itu perbedaan yang lain ialah tempat penelitian dan materi pembelajarannya.

C. KERANGKA BERPIKIR

Dalam menciptakan situasi dan kondisi yang nyaman sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, seorang pendidik harus mampu mengelola kelas dengan baik yaitu dengan cara memilih strategi dalam melakukan pembelajaran harus baik dengan tujuan pembelajaran dan juga

⁵⁰ Siti Jumroh, *Pengaruh Project Based Learning Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di Sma Perintis 2 Bandar Lampung*, (Lampung: Skripsi, N.D.).

keadaan kelas. Permasalahan yang sering terjadi adalah ketika guru kurang kreatif dalam mengembangkan dan menerapkan strategi yang telah ditentukan dalam pembelajaran sehingga menimbulkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

Solusi pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran project based learning berbasis media pembelajaran (video). Sehingga diharapkan dengan cara memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dapat menjadikan murid tertarik dan termotivasi dalam belajarnya dan aktif dan kemampuan berpikir kreatif dapat meningkat. Dengan menggunakan solusi tersebut suasana pembelajaran berlangsung dengan tenang dan kondusif, dan materi pembelajaran mudah di mengerti apalagi terkait materi pembelajaran PAI, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang diajarkan, dengan diterima dan dipahami oleh murid SMK Negeri 1 Kasreman

Tabel 2.3 Kerangka Berpikir



D. HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan landasan teori, kerangka berpikir dan hasil dari penelitian, maka di rumuskan hipotesis sebagai berikut : Ada pengaruh terhadap penggunaan strategi pembelajaran *project based learning* berbantuan media pembelajaran terhadap persepsi berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi, untuk menguji hipotesis penelitian tersebut maka di rumuskan hipotesis statistik sebagai berikut :

H_1 : Ada pengaruh strategi pembelajaran *project based learning* berbantuan media pembelajaran terhadap persepsi berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi.

H_0 : Tidak ada pengaruh strategi pembelajaran *project based learning* berbantuan media pembelajaran terhadap persepsi berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi.



BAB III

METODE PENELITIAN

PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN

a. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut S. Margono penelitian kuantitatif adalah suatu proses menumbuhkan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.⁵¹

b. Jenis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif Ex Post Facto. Penelitian Ex Post Facto adalah penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi kemudian menurut ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menyebabkan timbulnya peristiwa tersebut. Artinya dalam penelitian dicari apa saja faktor dan variabel yang mungkin dapat mempengaruhi sebuah kejadian yang telah terjadi dan memiliki dampak yang signifikan.

Pada penelitian ini terdapat 2 variabel yang terdiri dari 1 variabel independen dan 1 variabel dependen:

- a) Variabel independen adalah variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel dependen atau variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah metode *project based learning* berbasis media pembelajaran (X).

⁵¹ Samsu, *METODE PENELITIAN: (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*, (Jambi: Pusat Studi Agama dan Masyarakat (PUSAKA), 2017), 125-126.

b) Variabel dependen atau variabel terikat (Y) adalah variabel yang tergantung atau variabel yang dipengaruhi. Dalam penelitian ini variabel dependennya adalah berpikir kreatif (Y).

TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi. Yang beralamatkan di Jl. Ngawi-Caruban KM.06, Desa Cangakan, Kecamatan Kasreman, Kabupaten Ngawi, Provinsi Jawa Timur, Kode Pos 63281.

2. Waktu Pelaksanaan

Waktu yang di gunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkan ijin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 2 bulan. 1 bulan untuk pengumpulan data dan 1 bulan untuk pengelolaan data yang meliputi penyajian data dan proses bimbingan.

POPULASI DAN SEMPEL PENELITIAN

Menurut Sugiyono, populasi ialah suatu wilayah umum yang terdiri dari subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditentukan oleh peneliti untuk mempelajarinya secara lebih rinci dan menarik kesimpulan. ⁵²Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi yang terdiri dari 2 kelas dan berjumlah 68 siswa.

Sempel ialah bagian dari populasi yang ingin di teliti. Peneliti menggunakan metode pengambilan sampel *non probability sampling* dengan

⁵² Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D" (Bandung: Alfabeta, 2013), 80.

teknik sampel jenuh (*sampling jenuh*) untuk menentukan sampel penelitian. Artinya yaitu penelitian ini menjadikan seluruh murid kelas XI Jurusan Teknik komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi yang terdiri dari 2 kelas dan berjumlah 68 siswa menjadi sampel dalam penelitian ini.

DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL PENELITIAN

a. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent).

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran PjBl berbantuan Media Pembelajaran (X) dimana Model dan Media Pembelajaran ini yang memengaruhi dan menjadi penyebab perubahan atau timbulnya variabel terikat.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif (Y).

b. Definisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran

Pembelajaran berbasis proyek atau biasa di sebut dengan *project based learning* ialah pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai bahan pembelajaran yang mana hal tersebut siswa bisa mendapatkan pengalaman yang berbasis pengetahuan dan merupakan hal yang baru bagi mereka dan bisa mengaplikasikannya di dunia nyata. Berbantuan

media pembelajaran yaitu menyapaikan materi dengan menggunakan media baik itu cetak atau elektronik yang mempunyai tujuan membuat suasana kelas menjadi menarik dan menjadi tidak membosankan.

Model Pembelajaran *Project Based Learning* ini membuat siswa bisa belajar dengan suasana yang menyenangkan, dan di harapkan siswa mempunyai kemampuan untuk menemukan sesuatu yang baru. Dengan model pembelajaran ini juga di harapkan bisa mengurangi perasaan takut dan tegang saat proses pembelajaran.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kreativitas ialah kemampuan untuk memikirkan hal-hal yang luar biasa seperti memadukan informasi yang tidak berhubungan dan bisa memberikan solusi baru dan juga ide ide yang bagus dan orisinil dari dirinya sendiri. Terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di perlukan tentang pengembangan materi Pendidikan Agama Islam dan difokuskan pada kesadaran akan tujuan dari PAI, pengetahuan dan proses berpikir siswa yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dari siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Yang bisa di terapkan oleh guru saat pembelajaran di kelas dan bisa membuat siswa untuk berpikir kreatif ialah dengan memberikan penjelasan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan siswa di berikan *project* dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada dan mempunyai itu bisa bermakna kepada siswa serta membuat mereka bisa mengeluarkan segala skill yang di miliki.

TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

a. Teknik Pengumpulan data

1. Angket

Kuisisioner ialah teknik pengumpul data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab. Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti mengetahui dengan pasti tentang variabel yang akan diukur serta mengetahui apa yang bisa diharapkan dari responden dengan cara melihat dari jawabannya.⁵³

Angket/ kuisisioner yang di pakai dalam penelitian ini ialah angket tertutup. Angket tertutup ialah bentuk angket yang pertanyaan atau pernyataannya sudah di sediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih mana yang sesuai dengan dirinya.⁵⁴

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan ialah angket yang pengukurannya dengan menggunakan skala likkert. Dalam angket yang menggunakan skala likkert responden di minta untuk menjawab suatu pertanyaan dengan alternatif pilihan yang tergantung dari data penelitian yang di perlukan oleh peneliti. Masing-masing jawaban di kaitkan dengan nilai berupa angka.⁵⁵ Metode angket ini digunakan untuk memperoleh data model pembelajaran *Project*

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 142.

⁵⁴ Fahreza Ali Fahmi And Hera Heru, *Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas Viii-C Smp N 1 Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019*, *Jurnal Medi Kons* Vol.5 No. 2 (2019): 6.

⁵⁵ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D," 93.

Based Learning berbasis media pembelajaran dan kreativitas siswa kelas XI TKJ 1 dan 2 di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ialah pengumpulan data tertulis atau tercetak tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti penelitian dan hasil penelitian. Dokumentasi yang diperlukan dalam penelitian ini ialah daftar siswa, profil dari sekolah, dan hal lain yang di perlukan untuk mendukung dalam penelitian ini.

b. Intrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini ialah Angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan/ Pernyataan tertulis untuk di jawab langsung. Instrumen yang digunakan oleh peneliti kali ini ialah sebagai berikut:

Instrumen metode *project based learning* berbasis media pembelajaran

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian Angket strategi pembelajaran PjBl Berbasis Media Pembelajaran

| No | Variabel | Indikator | No Item Pernyataan | |
|----|--|--|--------------------|---------|
| | | | Positif | Negatif |
| 1 | Strategi pembelajaran <i>Project Based Learning</i> berbasis | Aspek Interaksi Siswa dan Guru saat Pembelajaran berlangsung | 2,3 | 4 |

| | | | | | |
|---|-----------------------|--------------------|---------------|--------|-----|
| 2 | media pembelajaran | Metode Berbasis | PjBL Media | 6,7,11 | 5,8 |
| | | Pembelajaran | | | |
| | | (Vidio) | Mampu | | |
| | | Memotivasi | dan | | |
| | | Mengasah | | | |
| | | Kreativitas Siswa | | | |
| 3 | | Kompetensi | | 10,14 | 15 |
| | | Memahami | Materi | | |
| | | Pembelajaran | PAI | | |
| | | dengan | Metode | | |
| | | PjBL | Berbasis | | |
| | | Media Pembelajaran | | | |
| | | (Vidio) | | | |
| 4 | | Minat | Siswa | 1,9,13 | 12 |
| | | Terhadap | | | |
| | | Pembelajaran | PAI | | |
| | | Menggunakan | | | |
| | | Model Pembelajaran | | | |
| | | Proyek | | | |

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian Persepsi Berpikir kreatif siswa

Instrumen Persepsi berpikir kreatif siswa

| No | Aspek Kreativitas | Indikator kreativitas | No Item Pernyataan | |
|----|--|--|--------------------|---------|
| | | | Positif | Negatif |
| 1 | Kelancaran berpikir (<i>Fluency of thinking</i>) | <ul style="list-style-type: none"> Menciptakan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, dan banyak pertanyaan dengan lancar Memberikan banyak cara atau saran untuk bisa menyelesaikan proyek yang diberikan oleh guru | 1,2 | 4,5 |
| 2 | Keluwasan berpikir (<i>Flexibility</i>) | <ul style="list-style-type: none"> Menghasilkan gagasan, jawaban, atau | 3,6,7 | 11 |

pertanyaan yang bervariasi dan bisa melihat suatu masalah dari sudut pandang yang lainnya

- Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda dalam menyelesaikan masalah

3 Elaborasi • Mampu 12,14 15

(Elaboration)

memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan

atau produk

4 Originalitas • Mampu 10 13

(originality)

melahirkan

ungkapan yang

baru dan unik

VALIDITAS DAN RELIABILITAS

a. Uji Validitas

Sebelum angket dapat digunakan, peneliti perlu menguji angket terlebih dahulu di kelas ujicoba. Uji validitas angket terdiri dari dua macam yaitu validitas teoritik dan validitas kriterium. Validitas empiris ialah validitas berdasarkan pertimbangan para ahli yang terdiri dari ketepatan isi sesuai dengan indikator yang di inginkan dan validitas muka ialah penggunaan kata-kata yang jelas dan mudah di mengerti. sedangkan validitas kriterium menggunakan rumus *product moment* dengan angka korelasi “r” *product moment* (r_{xy}) di mana angka indeks korelasi dapat diperoleh dengan menggunakan rumus.⁵⁶

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

$\sum xy$ = jumlah hasil kali antara deviasi skor-skor x (yaitu x) dan deviasi skor-skor Y (yaitu skor y)

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat dan deviasi tiap skor X

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat dari deviasi tiap skor Y

Kriteria pengajuan suatu butir dikatakan valid apabila r_{xy} : 5% sehingga jika korelasi antara butir soal angket dengan skor total kurang dari 5% maka butir soal angket tersebut tidak valid.⁵⁷

⁵⁶ Retno Widyaningrum, *Statistika Edisi Revisi*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2015), 200.

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Menejemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, n.d.), 171.

Dari hasil perhitungan validaditas item instrumen variabel model *project based learning* berbasis media pembelajaran, dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.3 Hasil Uji Validasi metode pembelajaran PjBL

| No | R Hitung | R Tabel | Keputusan |
|----|----------|---------|-----------|
| 1 | 0,551586 | 0,334 | valid |
| 2 | 0,444542 | 0,334 | valid |
| 3 | 0,367623 | 0,334 | valid |
| 4 | 0,396906 | 0,334 | valid |
| 5 | 0,37477 | 0,334 | valid |
| 6 | 0,429005 | 0,334 | valid |
| 7 | 0,409749 | 0,334 | valid |
| 8 | 0,412661 | 0,334 | valid |
| 9 | 0,492142 | 0,334 | valid |
| 10 | 0,439148 | 0,334 | valid |
| 11 | 0,439148 | 0,334 | valid |
| 12 | 0,408332 | 0,334 | valid |
| 13 | 0,410975 | 0,334 | valid |

| | | | |
|----|----------|-------|-------|
| 14 | 0,352738 | 0,334 | valid |
| 15 | 0,517039 | 0,334 | valid |

Dari hasil perhitungan validaditas item instrumen variabel Kreativitas, dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validasi Instrumen Kreativitas Siswa

| No | R Hitung | R Tabel | Keputusan |
|----|----------|---------|-----------|
| 1 | 0,600915 | 0,334 | valid |
| 2 | 0,479478 | 0,334 | valid |
| 3 | 0,417416 | 0,334 | valid |
| 4 | 0,430223 | 0,334 | valid |
| 5 | 0,480583 | 0,334 | valid |
| 6 | 0,524998 | 0,334 | valid |
| 7 | 0,372223 | 0,334 | valid |
| 8 | 0,380046 | 0,334 | valid |
| 9 | 0,438377 | 0,334 | valid |
| 10 | 0,547837 | 0,334 | valid |
| 11 | 0,414694 | 0,334 | valid |
| 12 | 0,565482 | 0,334 | valid |

| | | | |
|----|----------|-------|-------|
| 13 | 0,459716 | 0,334 | valid |
| 14 | 0,396469 | 0,334 | valid |
| 15 | 0,407803 | 0,334 | valid |

Dari uraian tabel 4.2 dan 4.3 nomor soal tersebut yang valid kemudian di pakai untuk pengambilan data pada penelitian ini. Dengan demikian jumlah instrumen penelitian ini ialah 30 item pertanyaan/ Pernyataan yang terdiri dari 15 item pertanyaan/ Pernyataan metode *project based learning* berbasis media pembelajaran dan 15 item pertanyaan/ Pernyataan untuk kreativitas siswa.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil dari pengukuran dapat di percaya. Suatu tes bisa dikatakan mempunyai tingkat kepercayaan yang tinggi apabila bisa memberikan hasil yang tetap.

Untuk mengetahui reliabilitas atau keterandalan instrumen variabel moral siswa bisa menggunakan rumus *alpha*. Rumus ini bisa di gunakan pada suatu angket yang tidak menghendaki suatu jawaban yang mutlak benar atau salah. Rumus ini digunakan untuk mencari realibilitas instrumen yang skornya bukan nol atau satu, rumus *alpha* yang dimaksud ialah sebagai berikut :⁵⁸

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

⁵⁸ Retno Widyaningrum, *Statistika Edisi Revisi*, 203.

Keterangan

r_{11} : Realibilitas Instrumen

k :Banyak butir pertanyaan

$\Sigma\sigma b^2$: Jumlah varian butir

σt^2 : Varian Total

Variansi total didapatkan dari rumus :

$$\sigma t^2 = \frac{\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N}$$

Keterangan :

N : Jumlah Subjek

ΣX : Jumlah Skor

Soal angket dikatakan reliabel apabila reliabel r_{11}

Soal angket bisa di katakan reliabel apabila $r_{11} > 5\%$. Soal angket yang mempunyai reliabel $r_{11} > 5\%$ dapat digunakan sebagai soal angket, sedangkan apabila kurang dari 5% soal angket akan di hapus atau di ganti dengan soal lainnya sampai memenuhi jumlah soal angket yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁵⁹

Kriteria uji reliabilitas bisa dikatakan baik jika variabel mempunyai nilai *crobach alpha* $> 0,60$. Untuk menghitung hasil relibilitas metode *project based learning* (X), disini peneliti menggunakan SPSS23 kemudian ditemukan hasil perhitungan sebagai berikut:

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, 180.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,642 | 15 |

Seperti yang terlihat dari tabel di atas, nilai *Cronbach alpha* adalah 0,642. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan untuk variabel pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat dikatakan dapat dipercaya jika nilainya lebih dari 0,60. Selanjutnya untuk instrumen penelitian kreativitas siswa, perhitungannya samamenggunakan SPSS23 dengan hasil sebagai berikut:

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,727 | 15 |

Seperti yang terlihat dari tabel di atas, nilai *cronbach alpha* adalah 0,727. Dari hasil tersebut sudah lebih besar dari 0,60, maka bisa di tarik kesimpulan jika instrumen yang di gunakan pada variabel kreativitas siswa bisa di katakan sudah reliabel.

TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data bisa di artikan sebagai upaya mengolah data menjadi sebuah informasi, sehingga bisa dengan mudah untuk memahami karakteristik dari data tersebut dan bisa mempunyai manfaat dalam menjawab masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian yang sedang dilakukan, baik berkaitan dengan deskripsi data maupun membuat induksi atau menarik

kesimpulan tentang karakteristik populasi berdasarkan data yang didapat dari sampel.

Adapun langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut :

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji linieritas

Uji linieritas ialah uji kelinieran garis regresi. Uji linieritas ini dilakukan dengan cara mencari garis regresi dari variabel independen X terhadap variabel dependen Y. Berdasarkan model garis regresinya maka bisa untuk di uji linieritas garis regresinya.

Proses perhitungan pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS23. Langkah-langkah dari uji linieritas ini yaitu sebagai berikut

Hipotesis:

H_0 : Garis regresi linier

H_1 : garis regresi non linier

Statistik uji (SPSS)

P-Value = ditunjukkan oleh nilai *Sig* pada *Deviation from Linierty*

α = tingkat *signifikasi* yang dipilih 0,05⁶⁰

b. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang digunakan oleh

⁶⁰ Andhita Dessy Wulansari, *Statistik Parametrik Terapan Untuk Penelitian Kuantitatif* (Ponorogo, n.d.), 55.

peneliti. Data yang baik serta layak untuk digunakan dalam sebuah penelitian ialah data yang memiliki distribusi normal.

Tujuan dari uji normalitas ialah untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal. Data yang disebut baik ialah data yang memiliki pola seperti distribusi normal yakni distribus yang tidak menceng ke kanan ataupun menceng ke kiri.

Untuk menghindari kesalahan dalam penyebaran data yang tidak 100% normal (tidak normal secara sempurna) maka dalam analisis hasil penelitian ini menggunakan rumus *kolmogorov-smirnov*. Dengan rumus sebagai berikut:

Hipotesis:

H_0 : data yang bedistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Statistik Uji:

$$D_{max} = \left(\frac{f_i}{n} - \left[\frac{fk_i}{n} - (p \leq z) \right] \right)$$

Keterangan:

N = jumlah data

f_i = frekuensi

fk_i = frekuensi kumulatif

$$z = \frac{x - \mu}{\sigma}$$

Dtabel = Da(n)⁶¹

⁶¹ Andhita Dessy Wulansari, 45.

c. Uji Heteroskedastisitas

Tujuan dari uji heteroskedastisitas ialah untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variansi dalam suatu penelitian ke penelitian yang lainnya. Model regresi yang baik ialah homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Cara yang dilakukan untuk mendeteksi ada atau tidaknya ialah menggunakan uji *glejser* dengan bantuan SPSS23. Dengan pengambilan keputusan sebagai berikut

Hipotesis:

H_0 : tidak terjadi heteroskedastisitas

H_1 : terjadi heteroskedastisitas

Statistik Uji :

α : 0,05

P-value (sig)

2. Pengujian Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Model regresi linier sederhana ialah model probabilistik yang menyatakan hubungan linier antara dua variabel yang mana salah satu variabel dianggap akan memengaruhi variabel yang lainnya. Variabel yang memengaruhi dinamakan variabel independen dan variabel yang dipengaruhi dinamakan variabel dependen.⁶²

Persamaan dari regresi linier sederhana adalah

$$Y = a + bX$$

⁶² Andhita Dessy Wulansari, 122.

Untuk mencari nilai a dan b yaitu sebagai berikut

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \bar{Y} - b\bar{X}$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen

X = Variabel independen

a = Konstanta

b = Angka arah koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila b (+) maka naik dan b (-) maka terjadi penurunan X = subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

b. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Tujuan dari uji ini ialah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran PjBL berbasis media pembelajaran (X) dengan kemampuan kreativitas (Y). Nilai R^2 menunjukkan seberapa besar proporsi dari total variasi variabel tidak bebas yang dapat dijelaskan oleh variabel penjelasnya. Semakin tinggi nilai R^2 maka semakin besar proporsi dari total variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran umum lokasi penelitian

1. Sejarah SMK Negeri 1 Kasreman

Smk Negeri 1 Kasreman lahir di tengah masyarakat pinggiran kota dan diharapkan untuk bisa menampung siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, kami berkomitmen untuk memberikan pelayanan terbaik kepada masyarakat sebagai bentuk serta upaya untuk menjawab kepercayaan masyarakat. Ada beberapa hal yang bisa dilakukan dalam melaksanakan tanggung jawab ini yaitu membimbing, mengajar, serta melatih anak-anak kita sesuai dengan kurikulum yang berlaku. SMK Negeri 1 Kasreman berdiri berdasarkan Surat Keputusan Bupati Ngawi Nomor : 188/5626/415.011/2004 tentang Pendirian Sekolah Tahun Pelajaran 2004/2005 dengan Nama Awal SMK Kecil di SMP Negeri 2 Padas. Pada awal pendirian SMK Negeri 1 Kasreman hanya membuka kompetensi keahlian Fashion Design.

Dalam perkembangannya, dan ada beberapa tuntutan dari masyarakat sekitar akhirnya pada tahun 2007/2008 dibuka kompetensi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Selanjutnya pada tahun ajaran 2010/2011 dibuka kompetensi keahlian akutansi. Terakhir pada tahun ajaran 2015/2016 dibuka kompetensi jasa boga. Sejak berdiri hingga saat ini SMK Negeri 1 Kasreman selalu meluluskan siswanya dengan presentase 100% kecuali pada tahun ajaran 2007/2008 yang hanya meluluskan 95%. Kepemimpinan sekolah di SMK Negeri 1 Kasreman

telah mengalami 4 kali pergantian kepala sekolah yaitu kepala sekolah pertama kali ialah Drs. Budi Eko Cahyono, M.Pd pada tahun ajaran 2004-2005 yang sekaligus merangkap Kepala Sekolah di SMP Negeri 2 Padas. Kepala sekolah kedua ialah Alm. Drs. Sunar Irianto Widodo pada tahun ajaran 2005-2008. Kepala sekolah ketiga ialah Drs. Widy Harsono pada tahun ajaran 2008-2013. Kepala sekolah ke empat yang memimpin ialah Dra. Sri Mulyani pada tahun ajaran 2013-2021. Pada tahun ajaran 2021 sampai sekarang kepala sekolah SMK Negeri 1 Kasreman kembali di pimpin oleh Drs. Widy Harsono.

2. Profil SMK Negeri 1 Kasreman

- a. Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kasreman
- b. Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) : 20508490
- c. Status sekolah : Negeri
- d. Bentuk Pendidikan : SMK
- e. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
- f. SK Pendirian Sekolah : 188/5626/415.011/2004
- g. Tanggal SK Pendirian : 2004-07-15
- h. SK Izin Operasional : 420/727/404.101/2016
- i. Nama Kepala Sekolah : Drs. Widy Harsono
- j. Jenjang Akreditasi : B
- k. Jumlah Guru : 48
- l. Jumlah Tenaga kependidikan : 15
- m. Kurikulum : K13
- n. Alamat SMK Negeri 1 Kasreman :

- Jalan : JL. Raya Ngawi-Caruban KM.06
 - RT/RW : ½
 - Dusun : Prayungan
 - Desa/Kelurahan : Cangakan
 - Kecamatan : Kasreman
 - Kabupaten : Ngawi
 - Provinsi : Jawa Timur
 - Kode Pos : 63281
- o. Website : <https://www.smknegeri1kasreman.sch.id>
3. Jurusan SMK Negeri 1 Kasreman
- a. Teknik Komputer dan Jaringan
 - b. Akutansi
 - c. Jasa Boga
 - d. Busana Butik
4. Visi dan Misi SMK Negeri 1 Kasreman

Visi dan misi SMK Negeri 1 Kasreman yang menjadi fokus seluruh sistem yang di jalankan serta program pendidikan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Kasreman ialah sebagai berikut:

a. Visi

Menjadi SMK Negeri 1 Kasreman yang menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, terkemuka, terampil dan berprestasi baik tingkat nasional maupun internasional.

b. Misi

- 1) Menghasilkan lulusan yang memiliki ketaqwaan yang tinggi kepada Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki kepedulian yang tinggi terhadap lingkungannya.
- 2) Menghasilkan lulusan yang mempunyai kompetensi yang tinggi dan mampu bersaing di pasar tenaga kerja nasional dan internasional
- 3) Menghasilkan lulusan yang mampu memenuhi tuntutan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk mengembangkan diri.
- 4) Menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan baik di bidang fashion dan teknologi informasi bagi masyarakat.

5. Data Rombongan Belajar

Tabel 4.1 Rombel Belajar di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi

| No | Uraian | Detail | Jumlah | Total |
|-------|----------|--------|--------|-------|
| 1. | Kelas 10 | L | 71 | 258 |
| | | P | 187 | |
| 2. | Kelas 11 | L | 62 | 277 |
| | | P | 215 | |
| 3. | Kelas 12 | L | 70 | 258 |
| | | P | 188 | |
| Total | | | | 793 |

Deskripsi Data

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian ialah kelas 11 TKJ 1 dan 11 TKJ 2 SMK Negeri 1 Kasreman yang berjumlah 68 siswa. Pada bab ini akan dijelaskan masing-masing variabel penelitian yaitu model pembelajaran *project based learning* dan Kreativitas Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 11 TKJ 1 dan 11 TKJ 2. Untuk menjelaskan 2 variabel tersebut membutuhkan perhitungan yang sistematis.

1. Strategi pembelajaran *Project Based learning* berbasis media pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Kasreman

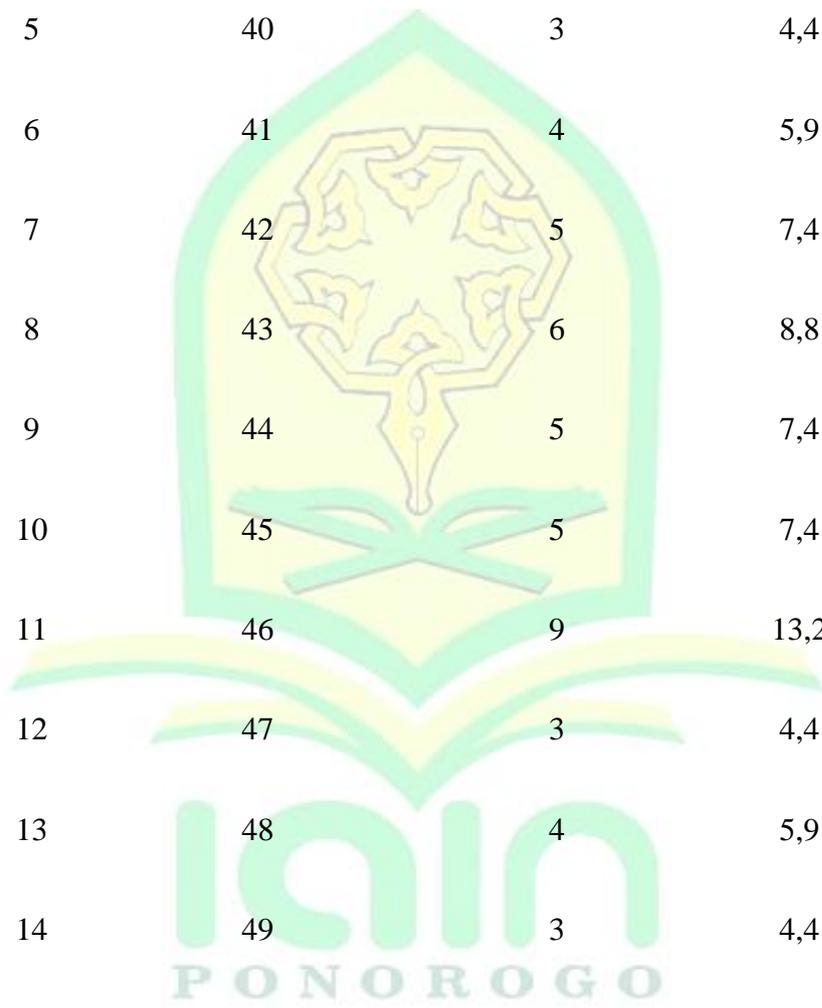
Untuk memperoleh data dari model pembelajaran *project based learning* berbasis media pembelajaran yang di terapkan di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi, peneliti melakukan pengumpulan data. peneliti menggunakan teknik pengumpul data yaitu data angket langsung yaitu di jawab langsung oleh responden yang sudah di tentukan melalui diskusi antara guru mata pelajaran dan peneliti. Dalam penelitian ini yang di jadikan responden atau objek penelitian ialah kelas 11 TKJ 1 dan 11 TKJ 2 yang berjumlah 68 siswa. Adapun hasil skor model pembelajaran *project based learning* di SMK Negeri 1 Kasreman bisa di lihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2 Hasil skor model pembelajaran PjBL berbasis

media pembelajaran di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi

| No | Skor <i>project based learnig</i> | Frekuensi | presentasi |
|----|---------------------------------------|-----------|------------|
|----|---------------------------------------|-----------|------------|

| | | | |
|----|----|---|--------|
| 1 | 35 | 1 | 1,5 % |
| 2 | 36 | 1 | 1,5 % |
| 3 | 38 | 2 | 2,9 % |
| 4 | 39 | 2 | 2,9 % |
| 5 | 40 | 3 | 4,4 % |
| 6 | 41 | 4 | 5,9 % |
| 7 | 42 | 5 | 7,4 % |
| 8 | 43 | 6 | 8,8 % |
| 9 | 44 | 5 | 7,4 % |
| 10 | 45 | 5 | 7,4 % |
| 11 | 46 | 9 | 13,2 % |
| 12 | 47 | 3 | 4,4 % |
| 13 | 48 | 4 | 5,9 % |
| 14 | 49 | 3 | 4,4 % |
| 15 | 50 | 5 | 7,4 % |
| 16 | 51 | 3 | 4,4 % |
| 17 | 52 | 1 | 1,5 % |



| | | | |
|----|-------|----|-------|
| 18 | 53 | 4 | 5,9 % |
| 19 | 56 | 2 | 2,9 % |
| | Total | 68 | 100 % |

Dari uraian tabel 4.4 dapat diketahui bahwa skor tertinggi dari data angket *project based learning* ialah 56, dan skor tertendah ialah 35. Setelah mengetahui skor jawaban angket yang sudah di sebar setelah itu mencari *mean* (M_{xl}) dan *standar deviasi* (SD_{xl}) dari data yang sudah di peroleh. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk menghitung *mean* dan *standar deviasi* yaitu dengan cara menggunakan aplikasi SPSS23. Berikut perhitungannya:

Tabel 4.3 Deskripsi Statistik Metode PjBL

| Statistics | | |
|----------------|---------|-------|
| pjbl | | |
| N | Valid | 68 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 45,51 |
| Std. Deviation | | 4,621 |
| Minimum | | 35 |
| Maximum | | 56 |

Dari uraian tabel 4.5 hasil perhitungan SPSS23 maka variabel (X) *project based learning* di peroleh *mean* atau rata-rata sejumlah 45,51 dan untuk *standar deviasi* diperoleh sejumlah 4,621. Langkah yang digunakan untuk menentukan tingkatan metode *project based learning*, sedang, dan rendah maka di buat pengelompokan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

- a. Skor $M_x + 1.SD_x$ = metode *project based learning* berbasis media pembelajaran masuk kategori baik pada mapel Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman.
- b. Skor $M_x - 1.SD_x$ sampai Skor $M_x + 1.SD_x$ = metode *project based learning* berbasis media pembelajaran masuk kategori cukup pada mapel Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman.
- c. Skor Skor $M_x - 1.SD_x$ = metode *project based learning* berbasis media pembelajaran masuk kategori rendah pada mapel Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman.

Adapun perhitungannya yaitu sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Skor } M_x + 1.SD_x &= 45,51 + 1(4,621) \\
 &= 45,51 + 4,621 \\
 &= 51,558 \\
 &= 52 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Skor } M_x - 1.SD_x &= 45,51 - 1(4,621) \\
 &= 45,51 - 4,621 \\
 &= 40,702 \\
 &= 41 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

Dengan demikian, jelas jika skor lebih dari 52 masuk ke dalam kelompok tinggi, 41 sampai 52 masuk ke dalam kategori sedang, dan 41 ke bawah masuk ke dalam kategori rendah.

Lihat tabel di bawah ini untuk mengetahui informasi selanjutnya mengenai tingkat metode pembelajaran berbasis proyek:

Tabel 4.4 Presentase dan Kategori model pembelajaran PjBL

| No | Nilai | Frekuensi | Prosentase | kategori |
|----|----------------|-----------|------------|----------|
| 1 | Lebih dari 52 | 6 | 8,82% | Tinggi |
| 2 | 41 sampai 52 | 49 | 72,05% | Sedang |
| 3 | Kurang dari 41 | 13 | 19,11% | rendah |
| | Total | 68 | 100% | |

Dari uraian tabel 4.6 bisa di ketahui bahwa metode *project based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman dalam kategori tinggi dengan frekuensi 6 responden (8,82%) dalam kategori sedang dengan frekuensi 49 responden (72,05%) dan dalam kategori rendah dengan frekuensi 13 responden (19,11%). Dengan demikian secara umum bisa di katakan bahwa tingkat penggunaan metode *project based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman adalah kategori sedang dinyatakan dengan prosentasi 72,05%.

2. Persepsi Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Kasreman

Kreativitas siswa saat sebelum penggunaan metode *project based learning* di SMK Negeri 1 Kasreman ialah siswa kurang dalam hal kreativitasnya baik aktif bertanya, juga menyampaikan pendapat serta membuat suatu karya. Seperti halnya yang di sampaikan oleh pak shainal selaku guru Pendidikan Agama Islam dalam wawancara mengenai

keaktivitas siswa sebelum menggunakan metode *project based learning* bahwa:

“Keadaan kreativitas siswa sebelum menggunakan metode PjBL berbasis media pembelajaran ialah siswa kurang begitu kreatif saat proses pembelajaran dari mulai ada siswa yang berbicara sendiri saat pembelajaran, siswa kurang bersemangat saat proses pembelajaran, serta siswa kurang berani dalam bertanya ataupun menyampaikan pendapat mereka. Proses pembelajaran PAI siswa harus dipancing terlebih dahulu untuk berani bertanya.”⁶³

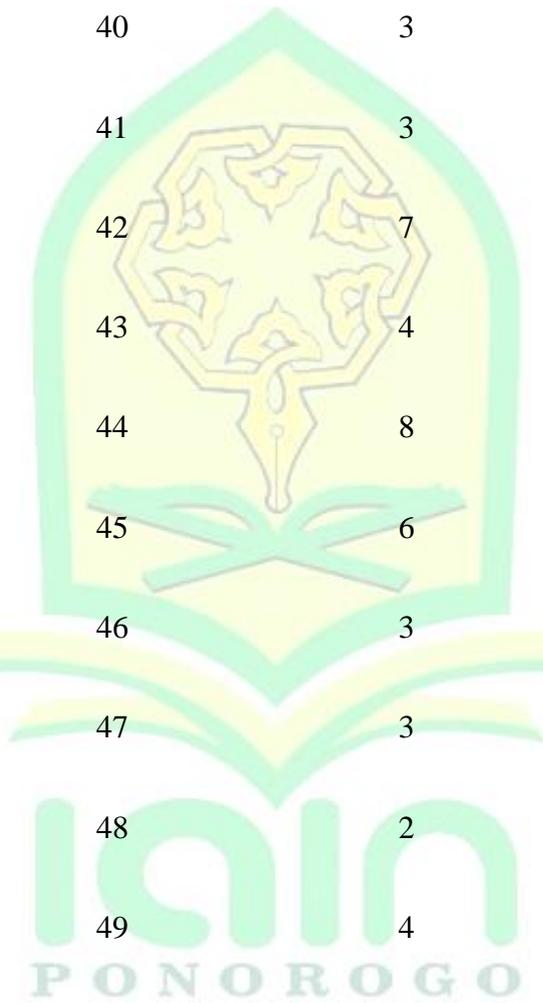
Untuk memperoleh data tentang kreativitas siswa di SMK Negeri 1 Kasreman yaitu dengan melakukan pengumpulan data. peneliti menggunakan teknik pengumpul data yaitu data angket langsung yaitu di jawab langsung oleh responden yang sudah di tentukan melalui diskusi antara guru mata pelajaran dan peneliti. Dalam penelitian ini yang di jadikan responden atau objek penelitian ialah kelas 11 TKJ 1 dan 11 TKJ 2 yang berjumlah 68 siswa. Untuk hasil skor kreativitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman bisa di lihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.5 Hasil skor Kreativitas Siswa di SMK Negeri 1 Kasreman
Ngawi**

| No | Skor <i>project based learnig</i> | Frekuensi | presentasi |
|----|---------------------------------------|-----------|------------|
|----|---------------------------------------|-----------|------------|

⁶³ Wawancara dengan Shainal, Guru PAI SMK Negeri 1 Kasreman, tanggal 17 Maret 2023

| | | | |
|----|----|---|-------|
| 1 | 35 | 1 | 1,5 % |
| 2 | 37 | 1 | 1,5 % |
| 3 | 38 | 3 | 4,4 % |
| 4 | 39 | 1 | 1,5 % |
| 5 | 40 | 3 | 4,4 % |
| 6 | 41 | 3 | 4,4 % |
| 7 | 42 | 7 | 10,3% |
| 8 | 43 | 4 | 5,9 % |
| 9 | 44 | 8 | 11,8% |
| 10 | 45 | 6 | 8,8% |
| 11 | 46 | 3 | 4,4% |
| 12 | 47 | 3 | 4,4 % |
| 13 | 48 | 2 | 2,9% |
| 14 | 49 | 4 | 5,9% |
| 15 | 50 | 3 | 4,4% |
| 16 | 51 | 5 | 7,4% |
| 17 | 52 | 2 | 2,9% |



| | | | |
|----|-------|----|-------|
| 18 | 53 | 1 | 1,5% |
| 19 | 54 | 2 | 2,9 % |
| 20 | 55 | 2 | 2,9% |
| 21 | 56 | 1 | 1,5% |
| 22 | 58 | 3 | 4,4% |
| | Total | 68 | 100 % |

Dari uraian tabel 4.7 dapat diketahui jika skor tertinggi dari data angket kreativitas siswa ialah 58, dan skor tertendah ialah 35. Setelah mengetahui skor jawaban angket yang sudah di sebar setelah itu mencari *mean* (M_{x1}) dan *standar deviasi* (SD_{x1}) dari data yang sudah di peroleh. Cara yang dilakukan oleh peneliti untuk menghitung *mean* dan *standar deviasi* yaitu dengan cara menggunakan aplikasi SPSS23. Berikut perhitungannya:

Tabel 4.6 Deskripsi Statistik Kreativitas siswa

| Statistics | | |
|----------------|---------|-------|
| kreativitas | | |
| N | Valid | 68 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 46,13 |
| Std. Deviation | | 5,428 |
| Minimum | | 35 |
| Maximum | | 58 |

Dari uraian tabel 4.7 hasil perhitungan SPSS23 maka variabel (Y) kreativitas siswa di peroleh *mean* atau rata-rata sejumlah 46,13 dan untuk

standar deviasi diperoleh sejumlah 5,428. Untuk menentukan tingkatan kreativitas siswa, sedang, dan rendah maka di buat pengelompokan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

- a. Skor $M_x + 1.SD_x$ = kreativitas siswa masuk dalam kategori baik dalam mapel Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman.
- b. Skor $M_x - 1.SD_x$ sampai Skor $M_x + 1.SD_x$ = kreativitas siswa masuk dalam kategori cukup dalam mapel Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman.
- c. Skor Skor $M_x - 1.SD_x$ = kreativitas siswa masuk dalam kategori rendah dalam mapel Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman.

Adapun perhitungannya yaitu sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Skor } M_x + 1.SD_x &= 46,13+ 1(5,428) \\ &= 46,13+5,428 \\ &= 50,131 \\ &=50 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor } M_x - 1.SD_x &= 46,13-1(5,428) \\ &= 46,13- 5,428 \\ &= 40,889 \\ &= 41 \end{aligned}$$

Dengan demikian, bisa diketahui bahwa skor lebih dari 51 masuk kategorii tingkat kreativitas siswa tinggi, sedangkan untuk sskor 41-51 masuk kategorii tingkat kreativitas siswa sedang serta skor kurang dari 41 masuk kategorii tingkat kategori rendah.

Lihat tabel di bawah ini untuk informasi lebih lanjut mengenai tingkat pendekatan pembelajaran berbasis proyek:

Tabel 4.7 Presentase dan Kategori Kreativitas siswa

| No | Nilai | Frekuensi | Prosentase | kategori |
|----|----------------|-----------|------------|----------|
| 1 | Lebih dari 50 | 16 | 23,52% | Tinggi |
| 2 | 41 sampai 50 | 43 | 63,23% | Sedang |
| 3 | Kurang dari 41 | 9 | 13,21% | rendah |
| | Total | 68 | 100% | |

Dari uraian tabel 4.9 bisa diketahui bahwa kreativitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman dalam kategori tinggi dengan frekuensi 16 responden (23,52%) dalam kategori sedang dengan frekuensi 43 responden (63,23%) dan dalam kategori rendah dengan frekuensi 9 responden (13,21%). Dengan demikian secara umum bisa di katakan bahwa tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman adalah sedang dinyatakan dengan prosentasi 63,23%.

Analisis data

1. Uji Asumsi Klasik

a. Linieritas

Uji linieritas biasanya di gunakan pada uji regresi linier sederhana. Uji linieritas dilakukan dengan cara mencari modus dari

variabel dependen. Berdasarkan model regresi tersebut maka uji linieritas sebagai berikut.

a) Hipotesis

H_0 = tidak terdapat hubungan linier

H_a = terdapat hubungan yang linier

b) Statistik Uji (SPSS)

P-Value : ditunjukkan oleh nilai *Sig. Deviation From Linearity*

α : tingkat *signifikansi* yang di pilih ialah 0,05

c) Keputusan

Tolak H_0 apabila $P\text{-Value} > \alpha$

Dalam uji linieritas ini menggunakan perhitungan SPSS23.

Berikut hasil perhitungan uji linieritas:

Tabel 4.8 Hasil Uji Linieritas Model pembelajaran PjBL berbasis media pembelajaran terhadap Kreativitas siswa

ANOVA Table

| | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|--------------------|---------------------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| kreativitas * pjbl | Between Groups (Combined) | 805,209 | 18 | 44,734 | 1,876 | ,042 |
| | Linearity | 361,632 | 1 | 361,632 | 15,163 | ,000 |
| | Deviation from Linearity | 443,577 | 17 | 26,093 | 1,094 | ,386 |
| | Within Groups | 1168,600 | 49 | 23,849 | | |
| Total | 1973,809 | 67 | | | | |

Dari uraian tabel 4.10 bisa di ketahui bahwa hasil uji linieritas metode pembelajaran *project based learning* berbantuan media pembelajaran terhadap kreativitas siswa pada *output* SPSS diketahui bahwa nilai *Sig.Deviation From Liniearty* sebesar 0,386. Karena sig 0,386 > 0,05 maka bisa di simpulkan bahwa tolak H_0 sehingga bisa di

artikan bahwa ada hubungan yang linier antara variabel metode *project based learning* terhadap berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi.

a. Normalitas

Dalam menghindari kesalahan penyebaran data yang tidak 100% normal (tidak normal sempurna). Peneliti melakukan uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov smirnov*. Dasar pengambilan keputusan :

- a) Penelitian bisa di katakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05.
- b) Penelitian bisa di katakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig.) lebih kecil dari 0,05.

Dalam uji normalitas menggunakan *komogorov smirnov* ini menggunakan perhitungan SPSS23 dengan hasil perhitungan sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Model pembelajaran PjBL berbasis media pembelajaran terhadap Kreativitas siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 68 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | ,0000000 |
| | Std. Deviation | 4,90533825 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,082 |
| | Positive | ,082 |
| | Negative | -,056 |
| Test Statistic | | ,082 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,200 ^{c,d} |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari uraian tabel 4.11 bisa di ketahui bahwa uji normalitas dari metode *project based learning* berbantuan media pembelajaran terhadap kreativitas siswa pada *output* SPSS diketahui bahwa nilai Sig. 0,200. Karena sig. 0,200 > 0,05 maka bisa di simpulkan bahwa penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan varian antarstudi dalam model regresi. Dengan menggunakan SPSS23, uji Glejser dilakukan untuk mengetahui apakah suatu model regresi homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

a) Hipotesis

H_0 = tidak terjadi heteroskedastisitas

H_a = terjadi heteroskedastisitas

b) Statistik Uji (SPSS)

P-Value : ditunjukkan oleh nilai Sig.

α : tingkat *signifikasi* yang di pilih ialah 0,05

c) Keputusan

Jika P-Value (sig.) > α maka gagal tolak H_0

Tabel 4.10 Hasil Uji Heteroskedastisitas Model pembelajaran PjBL berbasis media pembelajaran terhadap Kreativitas siswa

ANOVA^a

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|----|-------------|-------|-------------------|
| 1 | Regression | 10,457 | 1 | 10,457 | 1,243 | ,269 ^b |
| | Residual | 555,020 | 66 | 8,409 | | |
| | Total | 565,476 | 67 | | | |

a. Dependent Variable: abs_RES

b. Predictors: (Constant), pjbl

Dari uraian tabel 4.12 bisa di simpulkan uji heteroskedastisitas metode *project based learning* terhadap kreativitas siswa nilai *P-value* lebih besar dari 0,05 yaitu 0,269 sehingga dalam penelitian ini tidak terjadi heteroskedastisitas sehingga uji ini terpenuhi.

1. Pengujian Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji analisis regresi linier sederhana untuk memprediksi seberapa besar hubungan positif antara metode pembelajaran *project based learning* berbasis media pembelajaran terhadap kemampuan kreativitas siswa di SMK Negeri 1 Kasreman serta memprediksi kemampuan kreativitas siswa apabila guru menggunakan metode *project based learning* berbasis media pembelajaran. Dalam perhitungan uji regresi linier sederhana peneliti menggunakan aplikasi SPSS23 untuk pengolahan data. Berikut hasil *output* uji regresi linier sederhana:

Tabel 4.11 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Model pembelajaran PjBL berbasis media pembelajaran terhadap Kreativitas siswa

Coefficients^a

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 23,252 | 5,977 | | 3,890 | ,000 |
| | pjbl | ,503 | ,131 | ,428 | 3,848 | ,000 |

a. Dependent Variable: kreativitas

Dari tabel 4.13 bisa di ketahui bahwa nilai konstan metode *project based learning* terhadap kreativitas siswa pada tabel di atas ialah 23,252 dan nilai metode *project based learning* ialah 0,503. Sehingga bisa di simpulkan dalam persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$Y = a + bX + e$$

$$Y = 23,252 + 0,503.X$$

Nilai Y akan bertambah apabila nilai X dinaikkan nilainya pada persamaan regresi linier sederhana antara teknik pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas siswa pada mapel Pendidikan Agama Islam. Tahap selanjutnya ialah menentukan hasil regresi linier sederhana dengan melihat tabel Anova di bawah ini:

4.12 Tabel Anova Strategi Pembelajaran PjBL Terhadap Persepsi Berpikir Kreatif Siswa

ANOVA^a

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1 | Regression | 361,632 | 1 | 361,632 | 14,805 | ,000 ^b |
| | Residual | 1612,177 | 66 | 24,427 | | |
| | Total | 1973,809 | 67 | | | |

a. Dependent Variable: kreativitas

b. Predictors: (Constant), pjb1

1. Hipotesis

H_0 : Strategi pembelajaran *project based learning* berbantuan media pembelajaran tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi.

H_1 : Strategi pembelajaran *project based learning* berbantuan media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi.

2. Statistik Uji

$\alpha = 0,05$

P-Value (Sig.)= 0,000

3. Keputusan

Metode pembelajaran berbasis proyek berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa SMK Negeri 1 Kasreman pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dapat dilihat dari Tabel Koefisien pada Tabel 4.12, dimana Signya (P-Value) sebesar 0,000. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa jika nilai hitung lebih besar dari nilai tabel yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak.

b. Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode *project based learning* (X) terhadap kreativitas siswa (Y), maka dilakukan perhitungan statistik dengan menggunakan koefisien determinasi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | ,428 ^a | ,183 | ,171 | 4,94236 |

a. Predictors: (Constant), pjbl

Dari hasil tabel 4.15 menjelaskan bahwa besarnya nilai hubungan (R) yaitu sebesar 0,428. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,183. Sehingga bisa disimpulkan bahwa pengaruh variabel bebas (metode *project based learning*) terhadap variabel terikat (kreativitas siswa) ialah sebesar 18,3%. Sedangkan sisanya 81,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model (selain faktor strategi PjBL dan kreativitas siswa dalam pembelajaran PAI).

Pembahasan

Sebelum menjelaskan tentang hasil penelitian maka terlebih dahulu peneliti mendeskripsikan strategi *project based learning* dalam konsep Giilbahar & Tinmaz merupakan suatu model yang dapat mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran. ⁶⁴*Project based learning* memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa, lebih kolaboratif serta

⁶⁴ Purnomo and Ilyas, *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*, 1.

siswa lebih terlibat aktif dalam menyelesaikan proyek dan juga bisa mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis.

Pembelajaran berbasis proyek atau biasa di sebut dengan *project based learning* ialah pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai bahan pembelajaran yang mana hal tersebut siswa bisa mendapatkan pengalaman yang berbasis pengetahuan dan merupakan hal yang baru bagi mereka dan bisa mengaplikasikannya di dunia nyata. ⁶⁵Tujuan dari strategi pembelajaran *project based learning* adalah supaya peserta didik bisa terlibat aktif dalam pembelajaran, mengerjakan tugas, memecahkan masalah, menghasilkan suatu karya berdasarkan hasil pemikiran kreatif siswa sendiri. ⁶⁶

Kreativitas sebenarnya potensi alami yang di miliki oleh semua manusia. Ketika anak bisa bergerak dan di berikan wewenang sendiri dalam menyelesaikan sesuatu akan nampak sendiri kreativitasnya.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi di Kelas XI TKJ 1 dan XI Tkj 2. Dengan sampel 68 siswa. Untuk instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini ialah analisis deskriptif dan inferensial.

Setelah peneliti melakukan analisis, maka peneliti akan menguraikan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan pedoman penelitian yang digunakan yaitu:

⁶⁵ Anwar, Fadillah, and Syam, *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 11 Samarinda*, 2.

⁶⁶ Rika Nanda Fitria, *Penggunaan Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dan Mahasiswa Di Dunia (Studi Meta-Analisis)*, n.d., 4.

Proses pembelajaran *project based learning* sudah berjalan sesuai dengan apa yang di harapkan oleh guru. Langkah-langkah yang dilakukan gurupun sudah sesuai dengan pembelajaran PjBL pada umumnya yaitu pertanyaan pemancing, menyusun rencana proyek, menyusun jadwal, mengawasi serta memonitoring proses pembuatan project siswa, menilai serta evaluasi proyek siswa. Siswa juga mudah memahami apa yang di harapkan oleh guru, hal ini di buktikan dengan hasil angket pada variabel Teknik pembelajaran berbasis proyek berbasis media dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok: pertama tinggi, dengan 6 responden (8,82%), kedua sedang, dengan 49 responden (72,05%), dan ketiga rendah, dengan 13 responden. responden (19,11%). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan dengan prosentase sebesar 72,05% tingkat penggunaan metode *project based learning* berbasis media pembelajaran pada materi Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman termasuk kelompok sedang.

Selanjutnya untuk skor total variabel kreativitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masuk dalam tiga kategori yaitu yang pertama kategori tinggi (16 responden; 23,52%), yang kedua yaitu kategori sedang (43 responden; 63,23%), dan yang ketiga kategori kurang (9 responden; 13,21%). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan dengan persentase sebesar 63,23% tingkat kreativitas siswa pada materi Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman termasuk dalam kelompok sedang.

Strategi metode *project based learning* ada pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi dengan hasil analisis bahwa nilai Signya (P-Value) sebesar 0,000 maka dapat ditarik

kesimpulan bahwa jika nilai hitung lebih besar dari nilai tabel yaitu $0,000 < 0,05$. Selain melihat signifikansi untuk melihat ada pengaruh atau tidak metode *project based learning* berbantuan media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa bisa melihat hasil uji t bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3,848 lebih besar dari nilai t_{tabel} 1,99656 dengan signifikansi $0,00 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak. dalam hal ini berarti metode pembelajaran *project based learning* berbasis media pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mapel Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi. Dengan besar koefisien determinasi atau R Square (R^2) bisa dilihat pada tabel 4.15 R square sebesar 0,183 atau 18,3%.

Dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif pada variabel metode pembelajaran *project based learning* berbasis media pembelajaran terhadap peningkatan kreativitas siswa. Pembelajaran berbasis proyek, menurut Saefudin, adalah gaya belajar yang dimulai dengan tantangan untuk memperoleh dan mengintegrasikan informasi baru berdasarkan pengalaman dalam tugas-tugas praktis. Pembelajaran berbasis proyek memberi penekanan kuat pada masalah dunia nyata yang mungkin dihadapi siswa secara langsung. Akibatnya, siswa dipaksa untuk berpikir kritis dan diberi kesempatan untuk mengekspresikan kreativitasnya dengan menciptakan barang atau jasa yang nyata.⁶⁷

⁶⁷ Anwar, Fadillah, and Syam, *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 11 Samarinda*, 5.



Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran *project based learning* berbasis media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok: pertama tinggi, dengan 6 responden (8,82%), kedua sedang, dengan 49 responden (72,05%), dan ketiga rendah, dengan 13 responden. responden (19,11%).
2. Di SMK Negeri 1 Kasreman, kreativitas siswa pada mapel Pendidikan Agama Islam masuk dalam tiga kategori yang pertama kategori tinggi (16

responden; 23,52%), yang kedua kategori sedang (43 responden; 63,23%), dan yang ketiga kategori kurang (9 responden; 13,21%) .

3. Strategi *project based learning* ada pengaruh yang *signifikan* terhadap persepsi berpikir kreatif siswa di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi dengan di buktikan dari hasil perhitungan analisis regresi sederhana diperoleh sig. $0,000 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak. Dalam hal ini berarti strategi pembelajaran *project based learning* berbasis media pembelajaran mempunyai pengaruh yang *signifikan* terhadap persepsi berpikir kreatif siswa pada mapel Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kasreman Ngawi. Dengan besar *koefisien determinasi* atau *R Square* (R^2) dapat dilihat pada tabel 4.15 *R square* sebesar 0,183 atau 18,3%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah di laksanakan di SMK Negeri 1 Kasreman maka dapat di berikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Bagi guru di harapkan menggunakan metode pembelajaran yang melatih kreativitas siswa karena tujuan utama dari sekolah kejuruan ialah mempersiapkan siswa untuk siap terjun ke dunia kerja. Di era sekarang yang paling di butuhkan ialah kreativitas karena persaingan di dunia kerja sangatlah berat. Salah satu sistem pembelajaran yang sudah di terapkan di SMK Negeri 1 Kasreman yaitu menggunakan *Project Based Learning* sudahlah bagus karena hampir di seluruh pelajaran sudah menggunakan metode ini, sedangkan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam sendiri dalam menerapkan metode ini guru di harapkan lebih lagi dalam

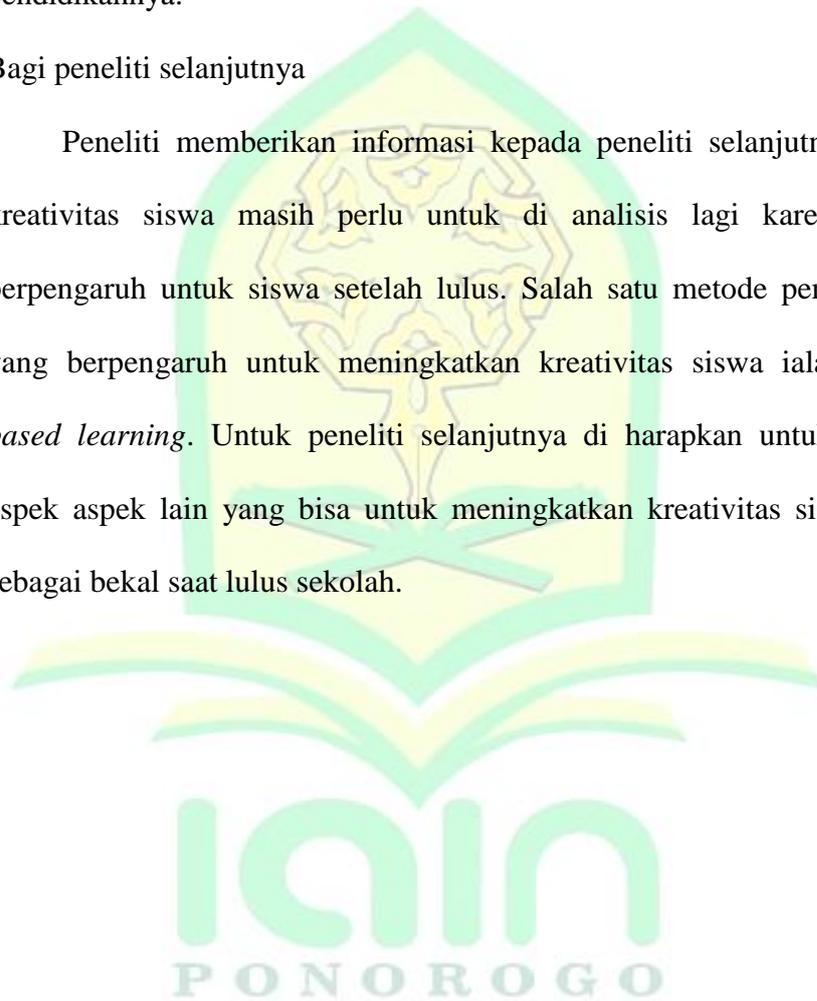
mendampingi siswa dalam mengerjakan proyek yang di kerjakan oleh siswa.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini sebaiknya digunakan sebagai masukan dan pertimbangan bagi sekolah tetap dilaksanakan supaya tetap terjaga kualitas pendidikannya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti memberikan informasi kepada peneliti selanjutnya bahwa kreativitas siswa masih perlu untuk di analisis lagi karena sangat berpengaruh untuk siswa setelah lulus. Salah satu metode pembelajaran yang berpengaruh untuk meningkatkan kreativitas siswa ialah *project based learning*. Untuk peneliti selanjutnya di harapkan untuk meneliti aspek aspek lain yang bisa untuk meningkatkan kreativitas siswa untuk sebagai bekal saat lulus sekolah.



Daftar Pustaka

- Ainiyah, Nur. "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam." . . *Volume*. 13 (2013): 14.
- Andhita Dessy Wulansari. *Statistik Parametrik Terapan Untuk Penelitian Kuantitatif*. Ponorogo, N.D.
- Anggraini, Putri Dewi, And Siti Sri Wulandari. "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)* 9, No. 2 (August 16, 2020): 292–99. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>.
- Anwar, Yaskinul, Alvin Fadillah, And Muliati Syam. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di Sma Negeri 11 Samarinda." *Jurnal Pendidikan* 30, No. 3 (November 7, 2021): 399. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1753>.
- Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran." Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2008.
- . "Media Pembelajaran." Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2015.
- Aynun Nurul Ulufah. "Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Mind Maaping Sebagai Media Pembelajaran Tematik Di Sdit Darussalam Gontor." *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam* 2, No. 2 (2021): 2.
- Basmala. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Berbasis Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Ips Murid Kelas Iv Sd Inpres Tinggimae Kabupaten Gowa." Makasar: Skripsi, 2022.
- Dinni, Husna Nur. "Hots (High Order Thinking Skills) Dan Kaitannya Dengan Kemampuan Literasi Matematika," N.D., 7.
- Dwiastuti, Noviyanti, Asep Dudi Suhardini, And Helmi Aziz. "Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti" 5, No. 2 (2019).
- Erihadiana, Mohamad, And Wulan Lismawati. "Penerapan Model Quick On The Draw Dengan Menggunakan Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pai Siswa" 2, No. 1 (2017).
- Fahmi, Fahreza Ali, And Hera Heru. "Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas Viii-C Smp N 1 Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019." *Jurnal Medi Kons* Vol.5 No. 2 (2019).
- Fitria, Rika Nanda. "Penggunaan Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dan Mahasiswa Di Dunia (Studi Meta-Analisis)," N.D., 93.
- Hafiana, Hany. "Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (Pjbl) Terintegrasi Stem Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Ipa Kelas 4 Di Sdi Surya Buana." Malang: Skripsi, 2022.

- Hepy Kusuma Astuti. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Ibadah Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Polorejo Babadan Ponorogo." *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam* 3, No. 2 (2022).
- Jannah, Rodhatul. "Media Pembelajaran," 1st Ed. Banjarmasin: Antasari Press, 2009.
- Juni Priansa. "Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran," 1st Ed. Bandung: Cv Pustaka Setia, 2017.
- Kulsum, Ummi. "Pengembangan Kreativitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Mts An Najah Matanair Rubaru Sumenep" 4, No. 1 (2020): 28.
- Kurniawan, Heru. "Strategi Pembelajaran Kreativitas Dalam Pendidikan." *Cv Kekata Group* 1, No. 2 (2016).
- Laila Nuzulul Fitria Noor And Kharisul Wathoni. "Peran Pengawas Pendidikan Agama Islam (Ppai) Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Pai Di Smp Swasta Wilayah Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo." *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam* 1, No. 1 (2020).
- Lestari, Ika, And Linda Zakiah. "Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran." Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019.
- Maulidiah, Elok, M Thamrin Hidayat, Suharmono Kariyun, And Sri Hartatik. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ipa Kelas Iv Sd." *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, No. 2 (December 31, 2020). <https://doi.org/10.29408/Didika.V6i2.2379>.
- Nu'ma Nafisah. "Analisis Perbedaan Pemikiran Pendidikan Islam Muhammadiyah Dengan Nahdlatul Ulama." *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam* 3, No. 2 (2022).
- Nuraini Erlina Wati Putri. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Berbasis Movie Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Peserta Didik Smp Negeri 19 Bandar Lampung." Lampung: Skripsi, 2021.
- Pemerintah Indonesia. "Undang-Undang (Uu) Tentang Sistem Pendidikan Nasional," N.D.
- Priatna, Tedi. "Disrupsi Pengembangan Sumber Daya Manusia Dunia Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0." Bandung: Pusat Penelitian Dan Penerbitan Uin Sunan Gunung Djati Bandung, 2019. <http://digilib.uinsgd.ac.id/29541/1/Buku%20disrupsi%20pendidikan%202019.pdf>.
- Purnomo, Halim, And Yunahar Ilyas. "Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek." Bantul: K-Media, N.D.
- Puspitasari, Novi, Linda Relistian. R, And Reonaldi Yusuf. "Peran Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik." *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, No. 1 (July 13, 2022): 57–68. <https://doi.org/10.30863/Attadib.V3i1.2565>.

- Qomariyah, Dwi Nur, And Hasan Subekti. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya." *Pensa E-Jurnal 9* (2021): 5.
- Retno Widyaningrum. "Statistika Edisi Revisi." Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2015.
- Risdianto, Eko. "Analisis Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0," N.D., 17.
- Samsiadi, Samsiadi, And Romelah Romelah. "Model Project Based Learning (Pjbl) Dalam Pembelajaran Pai Di Smk Negeri 1 Berau Kaltim." *Research And Development Journal Of Education 8*, No. 1 (April 30, 2022): 363. <https://doi.org/10.30998/Rdje.V8i1.12993>.
- Samsu. "Metode Penelitian: (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)." Jambi: Pusat Studi Agama Dan Masyarakat (Pusaka), 2017.
- Sapto, Albertus, Hera Erlisa, And Agnes Herliana Dwi Hidayanti. "Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar*, N.D., 11.
- Siti Jumroh. "Pengaruh Project Based Learning Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di Sma Perintis 2 Bandar Lampung." Lampung: Skripsi, N.D.
- Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D." Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suharsimi Arikunto. "Menejemen Penelitian." Jakarta: Rineka Cipta, N.D.
- Sulaiman. "Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) (Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Pai)." Aceh: Yayasan Pena, N.D.
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. "Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual." Jakarta: Prenamedia Group, 2014.
- Yuswatiningsih, Endang, And Hindyah Ike S. "Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah." Mojokerto: Stikes Majapahit Mojokerto, 2017.