

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu wadah yang memiliki peran dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara, membawa suatu perubahan ke hal yang lebih baik. Dengan pendidikan suatu dapat mengurangi angka kemiskinan akan pengetahuan, mengurangi kebodohan, dan menuntaskan permasalahan bangsa dan negara.<sup>2</sup> Sistem pendidikan di Indonesia sangat berperan untuk menumbuhkan kualitas suatu negara. Maka, ilmu pendidikan di sekolah sangat diperlukan usaha untuk meningkatkan proses pembelajaran. Pembelajaran juga harus bersifat ideal, yang dimaksud pembelajaran ideal yaitu proses pembelajaran dimana tercapai tujuan pembelajaran<sup>3</sup>. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan kepada peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga peserta didik dapat memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat di sekitarnya. Secara umum setiap manusia dianugrahi bakat dan kemampuan yang berbeda-beda, oleh karena itu membutuhkan pendidikan yang berbeda-beda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu

---

<sup>2</sup> Tarigan, et. all., "Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia", *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, Vol.3 No.1, (2022) hlm. 150

<sup>3</sup> Nur Azizah, et. all., "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning pada Peserta Didik Kelas VI SD Supriyadi Kota Semarang", *Jurnal pendidikan Tambusai*, Vol.7 No.2, (2023) hlm. 9237

(mengidentifikasi dan membina) dan memupuk (mengembangkan dan meningkatkan). Dahulu, orang biasanya mengartikan anak berbakat sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun, sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya intelegensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi.<sup>4</sup> Pelaksanaan sistem pendidikan dan pembelajaran, pemerintah mengupayakan dan menyeleenggarakan suatu sistem pembelajaran nasional yang di atur dalam undang-undang itu pemerintah memberikan hak pada warganya untuk mendapatkan pengajaran dan pendidikan dimulai dari lingkungan keluarga sebagai lembaga pendidikan, kemudian pendidikan dilingkungan masyarakat sebagai pendidikan non formal Pendidikan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah<sup>5</sup>.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Oleh karena itu agar pembelajaran dapat melibatkan siswa menjadi aktif, terutama dalam ketrampilannya dan menciptakan suasana yang menyenangkan maka perlu adanya metode yang tepat.

---

<sup>4</sup> Rahma Wahyu,"Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013," *Jurnal teknoscienza*, Vol.1 No.1, (2016) hlm. 50

<sup>5</sup> Umur Tirtaraharja, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005) hlm. 59

Pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat dalam proses kegiatan belajar mengajar menyebabkan pendidik tidak mampu mengkomunikasikan materi pembelajaran, kesalahan ini mempengaruhi terhadap tujuan pembelajaran dan kegagalan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>6</sup> Memilih dan memperhatikan metode pembelajaran sangatlah penting, karena jika menerapkan metode pembelajaran yang tepat maka akan mencapai hasil yang maksimal dan sesuai dengan tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>7</sup> Kebanyakan guru di Indonesia dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir peserta didik, model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Akibatnya guru tidak mengetahui masing-masing keterampilan peserta didik dan peserta didik menjadi sulit ditumbuhkan karena pola belajar cenderung menghafal. Maka, peserta didik membutuhkan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan suasana yang menyenangkan, berkesan, menghasilkan produk, tetapi tetap fokus pada materi pembelajaran. Salah satu model yang cocok bagi peserta didik tersebut ialah *Project Based Learning*. *Project Based Learning* adalah model pembelajaran dengan aktifitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata.<sup>8</sup>, *Project Based Learning* harus melibatkan siswa dalam membuat proyek atau produk yang akan

---

<sup>6</sup> Awaliyatun nikmah, et.all., "Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.7 No.4, (2023) hlm. 4858

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> Nur Azizah, et.all., *Implementasi Model Pembelajaran...*, hlm. 9237

dipamerkan pada masyarakat. Pembelajaran berbasis proyek (PJBL) pada umumnya terkait dengan pembahasan permasalahan nyata, seperti dinyatakan dalam panduan PJBL Departemen Pendidikan New York. Jadi *Project Based Learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata. *Project Based Learning*, atau PJBL adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada permasalahan kompleks yang diperlukan dalam melakukan investigasi dan memahami pelajaran melalui investigasi. Model ini juga bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang menginte cara bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.<sup>9</sup>

Project based learning juga mendorong siswa untuk kreatif. Dengan berbagai keterbatasan untuk anak tingkat SMP maka dibutuhkan suatu keterampilan agar setiap siswa dapat lebih memahami materi yang sedang diajarkan. Kreativitas siswa seringkali dianggap sebagai sesuatu keterampilan yang didasarkan pada bakat alam, di mana hanya mereka yang berbakat saja yang bisa menjadi kreatif. Anggapan tersebut tidak sepenuhnya benar, walaupun dalam kenyataannya terlihat bahwa orang tertentu memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru dengan cepat

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, hlm. 9238

dan beragam. Sesungguhnya kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki semua orang<sup>10</sup>

Sesungguhnya telah dijelaskan dalam surat Ar-Ra'ad ayat 11, yaitu :

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ

حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ

وَالِ (11)

Artinya : "Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang mengikutinya bergiliran, dimuka bumi dan dibelakangnya, mereka menjaga atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada dirinya. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain dia (Ar-Ra'ad : 11)"<sup>11</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa manusia mempunyai keharusan untuk berusaha dan mampu mengubah kondisi sendiri dari kemunduran dan keterbelakangan untuk menuju kepada kemajuan. Suatu prestasi belajar dan keberuntungan tidak dapat diraih dengan mudah oleh seseorang, melainkan melalui usaha dan kerja keras yang dibarengi idealisme dan optimisme yang tinggi. Kesukaran bukan merupakan dampak negatif kegagalan siswa dalam

<sup>10</sup> Amelia Purnama Gultom, *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis project untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi Litosfer kelas x di SMA N 3 Langgam*, (UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2022), hlm.3

<sup>11</sup> <https://quran.nu.or.id/ar-rad/11> diakses pada tanggal 12-07-2025 pukul 23.02

belajar tetapi merupakan kunci keberhasilan jika setiap siswa menyadari pentingnya belajar untuk mengubah keadaan dengan memperoleh sebuah informasi yang baru yang akan memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari.<sup>12</sup>

Menurut Satiadarma, “Kreativitas merupakan salah satu modal yang harus dimiliki siswa untuk mencapai prestasi belajar”. Kreativitas siswa tidak seharusnya diartikan hanya sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi bisa juga mengkombinasikan ide-ide yang sudah ada kemudian diterapkan menjadi sesuatu yang berbeda dari yang ada sebelumnya.

“Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru.”<sup>13</sup> Utami Munandar juga menyatakan bahwa kreativitas adalah “Hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.”<sup>14</sup> Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka

---

<sup>12</sup>Maya Safitri, *Pengaruh Model Pembelajaran PjBl dan PBL Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*, (Universitas Negri Raden Intan Lampung, 2019) hlm.10

<sup>13</sup> Conny R Seniawan, *Kreativitas Keabakatan*, (Jakarta: Indeks, 2009), hlm. 44

<sup>14</sup> Hayatun Rahmi, *Penerapan Model Based Learning untuk Meningkatkan kreativitas siswa dalam tema berbagai pekerjaan pada min masjid raya banda aceh*, ( UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2016) hlm. 20

pengertian kreativitas adalah suatu produk pemikiran, ide, maupun gagasan-gagasan baru yang berbeda dengan produk pemikiran, ide atau gagasan dari orang lain, mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMPN 1 Puncu Kediri?
2. Bagaimana hasil Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dalam Meningkatkan Kreativitas siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Puncu Kediri?
3. Apa kendala Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dalam Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMPN 1 Puncu Kediri?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa di SMPN 1 Puncu Kediri.

2. Untuk mengetahui Hasil Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dalam Meningkatkan Kreativitas siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Puncu Kediri.
3. Untuk mengetahui Kendala Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dalam Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMPN 1 Puncu Kediri

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, terutama pihak-pihak berikut :

1. Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dalam Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa di SMPN 1 Puncu Kediri.

2. Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam menentukan kebijakan tentang Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dalam Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa di SMPN 1 Puncu Kediri.

3. Bagi Guru Bidang Studi PAI



Sebagai refleksi dan implementasi mata pelajaran PAI dengan menggunakan model pembelajaran project based learning, dan untuk memacu guru dalam meningkatkan kreatifitas siswa.

#### 4. Bagi Pembaca atau Peneliti Lain

1. Dapat dijadikan tambahan kepustakaan pada kategori bidang karya ilmiah dan juga dapat dijadikan sebagai pedoman untuk lebih giat belajar lagi supaya dapat meningkatkan kreatifitas.
2. Dapat dijadikan inspirasi bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian terkait topik di atas.
3. Untuk Menambah wawasan pengetahuan dan khazanah keilmuan khususnya di bidang mata pelajaran PAI.

### E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah bertujuan agar para pembaca memperoleh pemahaman yang sama mengenai konsep yang berbeda dalam judul **“implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMPN 1 Puncu Kediri”**. Sehingga tidak memperoleh pemahaman yang berbeda. Oleh karena itu peneliti perlu memaparkan secara gamblang sebagai berikut :

#### 1. Model Pembelajaran Project Based Learning

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*, PJBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai kegiatan

pokok. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan mengolah informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan menginterpretasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya.<sup>15</sup> Dalam PJBL, peserta didik menjadi terdorong lebih aktif dalam belajar, dalam hal ini guru hanya sebagai fasilitator dan guru mengevaluasi produk hasil kinerja dari peserta didik meliputi outcome yang mampu ditampilkan dari hasil proyek yang dikerjakan. *project based learning* memiliki potensi besar untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik agar lebih menarik dan bermakna untuk dipelajari. Selain itu, dengan menerapkan model *project based learning* dapat membuat peserta didik untuk merancang proses pembelajaran agar dapat mencapai hasil belajar yang baik dan memperoleh produk dari proyek yang dikerjakan. Diterapkannya model *project based learning* dapat membuat peserta didik bertanggung jawab, terlatih untuk berproses dengan mendapatkan pengalaman belajar serta mengelola informasi yang dikumpulkan. *Project based learning* memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa, lebih

---

<sup>15</sup> Rika Rezki, M. Luthfi, et.all., "Implementasi Model Pembelajaran Project based learning untuk meningkatkan kemampuan self regulated learning, kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Sidenreng Rappang," *Jurnal Universitas Negri Makasar* (2019), Vol.1 No.2 hlm.1

kolaboratif, siswa terlibat secara aktif menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri dan bekerja sama dalam tim dan mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis. Tujuan yang ingin dicapai bagi siswa sangat beragam, misalnya keterampilan berpikir, keterampilan sosial, keterampilan psikomotor, dan keterampilan proses<sup>16</sup>.

## 2. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan produk baru, baik perubahan yang benar-benar baru maupun perubahan yang dimodifikasi dengan menggabungkan hal-hal yang sudah ada.<sup>17</sup> Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki siswa dan perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap siswa memiliki bakat kreatif, dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan perlu dipupuk sejak dari usia dini. Bila bakat kreatif siswa tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang secara optimal, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Oleh sebab itu diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak kreativitas adalah mampu menemukan kebaruan dan mampu mengatasi masalah dengan gemilang. Dalam kreativitas inilah pribadi seseorang selalu berpikiran positif untuk menemukan hal yang baru dengan menciptakan prases (sistem) dan produk.

---

<sup>16</sup> Damayanti nababan, et. all., "Strategi Pembelajaran Project Based Learning," *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol.2 No.2, (Mei,2023) hlm. 707

<sup>17</sup> Awaliyatun nikmah, Imam Shofwan, et.all,"Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas pada anak usia dini." *Jurnal Obsesi*, Vol.7 No.4 (2023) hlm. 4859

Kesemuanya ini nantinya akan menemukan konsep atau cita kreatif pada seseorang.<sup>18</sup>

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Bab I Pendahuluan : Bab ini berisi tentang konteks penelitian, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Kegunaan penelitian, Penegasan Istilah dan Sistematika Pembahasan sebagai bagian awal penulisan setelah halaman sampul, dan halaman judul, prakata serta daftar isi.

Bab II Kajian Teori : Bab ini berisi tentang Deskripsi Teori dan Penelitian Terdahulu. Deskripsi Penelitian ini membahas terkait model pembelajaran *Project Based Learning*. mata pelajaran PAI dan Kreativitas.

Bab III Metode Penelitian : Bab ini berisi tentang Jenis Penelitian, pendekatan penelitian, Kehadiran Peneliti, Lokasi Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Pengecekan Keabsahan Data dan Tahap-Tahap Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian : Bab ini berisi tentang data yang memuat deskripsi objek penelitian dan paparan data.

---

<sup>18</sup>Sunarto., "pengembangan kreativitas-Inovatif dalam pendidikan seni melalui pembelajaran Mukidi," *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 8 No.2, (Mei, 2018) hlm. 108

Bab V Pembahasan : Bab ini berisi tentang keterkaitan temuan atau teori yang ditemukan terhadap teori-teori temuan sebelumnya.

Bab VI : Penutup : Bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran-saran