Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VI SDN Pasirkelewih Cianjur

Cici Samsiah*, Dedih Surana, Nurul Afrianti

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*cicisamsiah16@gmail.com, dedihsurana@unisba.ac.id, nurulafrianti@unisba.ac.id

Abstract. The learning model is very effective in efforts to improve the quality of teaching and learning activities because, in learning activities, students are required to play an active role and be able to develop their creativity. Creative teachers will be good at choosing learning models that can increase student creativity. This study aims to: 1) determine the objective conditions of student creativity before and after the implementation of the Project Based Learning (PjBL) learning model; and 2) identify the effect of the PjBL learning model in increasing student creativity. This study used a quantitative approach to the experimental method with a one-group pretest-posttest design. The results of this study indicate that the objective condition of student learning creativity before the implementation of the project-based learning model decreased, whereas after the application of the project-based learning model, the objective condition of student learning creativity increased. This is shown by the acquisition of an average score in the posttest of 79.44, while the pretest was 35.00. The application of the project-based learning model can increase student creativity. This can be seen from the results of the Paired-Samples t-test, which obtained a value of Sig (2-tailed) = 0.000. Based on the tests that have been carried out, it can be said that Ho is rejected and Ha is accepted because 0.000 < α 0.05. It can be concluded that there is a significant influence of the use of the project-based learning model on increasing the learning creativity of class VI students in Islamic Religious Education and Moral Education subjects at SDN Pasirkelewih Cianjur.

Keywords: *Project-based learning, learning creativity, PAIBP*.

Abstrak. Model pembelajaran sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif dan mampu mengembangkan kreativitasnya. Guru yang kreatif akan pandai memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui kondisi objektif kreativitas siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran Project Based Learning (PjBL); 2) mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam peningkatan kreativitas siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan desain one group pretest- posttest. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi objektif kreativitas belajar siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran Project Based Learning menurun, sedangkan setelah diterapkan kondisi objektif kreativitas siswa meningkat. Hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai rata-rata pada posttest sebesar 79,44, sedangkan pretest sebesar 35,00. Penerapan model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji Paired-Samples t-Test yang memperoleh nilai Sig (2-tailed) = 0.000. Berdasarkan pengujian yang sudah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima karena 0.000 < α 0.05. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran Project Based Learning terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN Pasirkelewih Cianjur.

Kata Kunci: *Project Based Learning, Kreativitas Belajar, PAIBP*.

Corresponding Author
Email: nurulafrianti@unisba.ac.id

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang harus dijunjung tinggi nilai dan tujuan luhurnya. Penanaman nilai-nilai pendidikan diperlukan adanya sumber ajar sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Pendidikan sejatinya adalah gerbang untuk mengantar umat manusia menuju peradaban yang lebih tinggi dan humanis dengan berlandaskan pada keselarasan hubungan manusia, lingkungan dan sang pencipta. Berdasarkan penjelasan diatas,

pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi semua orang, sebagaimana tercantum dalam firman Allah Swt.:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ

"Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan". (Qs. Al-Mujadalah: 11)

Pendidikan dikala ini dituntut untuk sanggup membekali para peserta didik dengan keahlian abad 21. Keahlian yang diartikan merupakan keahlian peserta didik agar berpikir kritis serta dapat memecahkan sebuah permasalahan, kreatif, inovatif dan mempunyai keahlian untuk berkomunikasi serta kerja sama yang baik. Peserta didik wajib mempunyai keahlian tersebut agar sanggup bersaing di masa industri 4.0. Kehidupan abad 21 menuntut adanya keterampilan peserta didik untuk siap menghadapi tantangan yang ada [1]. Oleh karena itu, selain mempelajari berbagai pengetahuan (knowledge), peserta didik juga harus bisa mempelajari dan mengembangkan salah satu keterampilan abad 21 yaitu kreativitas (creativity) sehingga peserta didik dapat memiliki kemampuan dalam mengatasi berbagai problem kehidupan.

Pada era revolusi industri 4.0 ini guru dituntut untuk kreatif dengan mengikuti perkembangan zaman, salah satunya yaitu dengan cara memilih model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, tidak monoton dan tentunya dapat meningkatkan kreativitas serta prestasi belajar peserta didik. Tidak hanya itu, peningkatan kreativitas siswa akan menjadi jawaban terhadap tantangan pendidikan abad ke- 21 yang dimana keahlian berpikir tingkat tinggi sangat dibutuhkan. Maka, guru tentunya akan terlibat dalam proses peningkatan kreativitas dari peserta didik.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta/daya cipta. Hurlock mendefinisikan kreativitas sebagai manifestasi kecerdikan berkaitan dengan imajinasi dalam beberapa pencarian yang bernilai. Kecerdikan dekat sekali dengan persoalan intelegensi. Ranah pendidikan terkait erat dengan kecerdikan (kecerdasan). Dengan kecerdikan yang dimiliki, individu mengembara dalam pencarian sesuatu yang baru. Proses pencarian ini pasti melibatkan aktifitas imajinasi. Sedangkan imajinasi adalah salah satu unsur dalam kreativitas.

Menurut Widiastuti dkk., kreativitas tidak harus menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya. Peserta didik dapat mencoba menyalurkan ide dengan membuat sesuatu yang menurutnya berbeda dari yang lain. Peserta didik dapat mencoba mengkombinasikan data atau informasi yang tersedia sebelumnya dan membuat sedikit perubahan pada karya yang dibuatnya [2].

Pada tanggal 13 Agustus 2022 peneliti menghubungi dua guru yang mengajar di SDN Pasirkelewih, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru yang merupakan guru Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut. Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa pada saat ini kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengalami penurunan. Hal tersebut terlihat pada perilaku siswa yang tidak menunjukkan rasa ingin tahunya terhadap materi yang diberikan, tidak terbuka terhadap pengalaman baru, kurang aktif dalam menyampaikan gagasan terhadap suatu permasalahan dan tidak percaya diri ketika menyampaikan pendapatnya. Menurut keterangan dari guru Pendidikan Agama Islam, salah satu faktor yang menyebabkan turunnya kreativitas belajar siswa dikarenakan kurangnya guru dalam mengembangkan metode pembelajaran. Sehingga kreativitas belajar siswa menurun

karena proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan, persentase penurunan kreativitas belajar pada siswa yakni sebanyak 57,8 %.

Melihat keadaan tersebut maka peneliti ingin memberikan alternatif pembelajaran agar siswa dapat bersemangat dan meningkatkan kembali kreativitas belajarnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengkondisikan pembelajaran aktif berpusat pada peserta didik yang dimana peserta didik memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik dan menghasilkan sebuah karya berdasarkan permasalahan nyata (kontekstual) yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yaitu model pembelajaran project based learning (PjBL). Model pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran berbasis proyek yang dapat membantu dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan artikel yang peneliti baca, model pembelajaran project based learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang diprakarsai oleh hasil implikasi dari Surat Edaran Mendikbud No. 4 tahun 2020 terkait pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan saintifik. Model pembelajaran project based learning (PjBL) memiliki tujuan utama untuk memberikan pelatihan kepada peserta didik agar lebih bisa berkolaborasi, gotong royong dan empati dengan sesama. Model pembelajaran project based learning (PjBL) ini sangat efektif diterapkan untuk para peserta didik dengan membentuk kelompok belajar kecil dalam mengerjakan projek, eksperimen dan inovasi [3].

Merujuk pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widiastuti dkk., salah satu model pembelajaran yang dipercaya dapat menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam merancang dan membuat sebuah proyek adalah Project Based Learning (PjBL) [2]. Natadadya Puspa Rineksiane menjelaskan bahwa salah satu diantara banyaknya metode pembelajaran yang sudah terbukti oleh beberapa penelitian para ahli untuk menumbuhkan pemikiran kritis pada siswa yaitu dengan pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran tersebut sering dikenal dengan Project Based Learning yang merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mana berpusat pada pelajar dan menghadapkan suatu permasalahan pada pelajar yang mendorong diri pelajar untuk melakukan kolaborasi secara bersama-sama dalam memecahkan masalah yang diberikan dimana masalah tersebut masih belum terstruktur [4].

Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa membangun pemikirannya dan keterampilan berkomunikasi. Model pembelajaran Project Based Learning mampu membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan dan proyek yang dikerjakan mampu memberikan pengalaman pribadi pada siswa dan dapat menekankan kegiatan belajar yang berpusat pada siswa [5]. Project Based Learning (PjBL) dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Project Based Learning (PjBL) mampu mendorong peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan serta memberikan kesempatan untuk memperluas pengetahuan melalui pemecahan masalah dan investigasi. Model pembelajaran yang menjadi salah satu pilihan untuk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) [2]. Model pembelajaran tersebut dapat melibatkan siswa dalam pemecahan masalah nyata/langsung [6].

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyadari bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru sangat berperan penting dalam memilih model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar interaktif, menyenangkan, tidak monoton dan tentunya dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Pendekatan yang akan digunakan untuk mengukur kreativitas siswa pada penelitian ini yaitu analisis objektif terhadap perilaku kreatif yang dimaksudkan untuk menilai secara langsung kreativitas suatu produk berupa benda atau karya-karya kreatif lain yang dihasilkan oleh siswa dan dapat diobservasi wujud fisiknya. Maka, penulis tertarik untuk meneliti masalah ini dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VI SDN Pasirkelewih Cianjur".

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: "Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada peningkatan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VI SDN Pasirkelewih Cianjur setelah diimplementasikannya model pembelajaran *project*

based learning?". Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok- pokok sebagai berikut:

1. Mengetahui kondisi objektif kreativitas siswa kelas VI SDN Pasirkelewih Cianjur pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebelum diterapkannya model pembelajaran *project based learning* (PjBL).
2. Mengetahui kondisi objektif kreativitas siswa kelas VI SDN Pasirkelewih Cianjur pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah diterapkannya model pembelajaran *project based learning* (PjBL).
3. Mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran *project based learning* (PjBL) dalam peningkatan kreativitas siswa kelas VI SDN Pasirkelewih Cianjur pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

B. Metodologi Penelitian

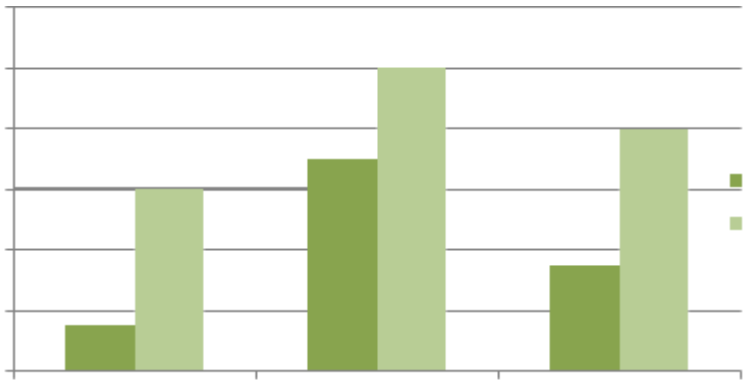
Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa SDN Pasirkelewih yang berjumlah 56 siswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sampling purposive dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 18 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengujian analisis prasyarat dan pengujian hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas VI SDN Pasirkelewih Cianjur pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Berikut adalah penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* dalam peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP), yang diuji dengan menggunakan uji *paired-samples t-test.* Hasil pengujian dijelaskan pada tabel 2.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Table 1. Rekapitulasi Hasil Observasi

Statistik	Observasi Awal						Observasi Akhir					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
Mean	24.94	9.33	2.83	2.89	3.22	3.00	36.78	10.22	2.56	3.11	3.28	3.22
Std. Deviation	4.39	2.11	0.78	0.67	0.64	0.68	3.96	1.70	0.85	0.58	0.57	0.42

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2023.

Table 2. Hasil Uji Hipotesis (*Paired-Samples t-Test)*

paired-samples t-test			
Paired Differences			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest Kreativitas Belajar Siswa – Posttest Kreativitas Belajar Siswa	-13.247	17	.000
Hasil Observasi Awal dan Akhir Kreativitas Belajar Siswa	-11.408	17	.000

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2023.

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa nilai Sig = 0.000, yang berarti lebih kecil dari α 0.05. Dengan demikian, H_o ditolak dan H_a diterima. Maka dapat di interpretasikan bahwa hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada peningkatan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VI SDN Pasirkelewih Cianjur secara signifikan setelah diimplementasikannya model pembelajaran *project based learning*.

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh dalam meningkatkan kreativitassiswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata pada siklus I berada pada kategori cukup dan pada siklus II berada pada kategori sangat baik [7]. Kemudian penelitian selanjutnya juga menyatakan bahwa pembelajaran *Project Based Learning* dapatmeningkatkan kreativitas siswa serta dapat melatih siswa untuk berpikir secara aktif dan kreatif [2]. Ruang lingkup pokok bahasan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti meliputi al-qur'an, aqidah, akhlak, fiqih/ibadah, dan sejarah kebudayaan Islam. Dalam penelitian ini, model pembelajaran *project based learning* efektif diterapkan pada pokok bahasan akidah akhlak dengan materi pokok menerima qada dan qadar.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan waktu dan kesempatan kepada siswa serta lebih mengedepankan pengalaman kepada siswa baik secara individu maupun kelompok. Dengan tujuan agar siswa mampu memecahkan atau menyelesaikan masalah yang diberikan terkait dengan materi dan sesuai dengan keadaan lingkungan untuk dapat membantu siswa menemukan ide-ide baru, membuat serta menciptakan suatu karya/produk berdasarkan teori, konsep-konsep, atau informasi yang diperoleh [8]. Tujuan utama dari model pembelajaran *project based learning* (PjBL) yaitu untuk memberikan pelatihan kepada peserta didik agar lebih bisa berkolaborasi, gotong royong dan empati dengan sesama. Model pembelajaran *project based learning* (PjBL) sangat efektif diterapkan kepada peserta didik dengan membentuk kelompok belajar kecil dalam mengerjakan projek, eksperimen dan inovasi [3].

Kreativitas bukan hanya tentang menciptakan inovasi baru, produk baru yang dapat dinilai oleh ahli, akan tetapi kreativitas juga dapat diartikan sebagai kegiatan yangmemberikan pandangan baru, menemukan banyak solusi atas persoalan berdasarkan informasi yang tersedia. Menurut Susanto dalam [9] kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan banyak jawaban terhadap suatu masalah, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya dan merinci) suatu gagasan. Sehingga, pada penelitian ini indikator kreativitas yang diukur adalah kelancaran (fluency), berpikir orisinal (originality) dan sikap kreatif (rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, berani mengambil resiko dan sifat menghargai).

Penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran project based learning. Menurut Richard Adony Natty dkk., menyatakan bahwa model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) akan dapat menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan juga pemahaman materi siswa. Sehingga kreativitas siswa dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) [8]. Faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas yaitu adanya waktu, kesempatan yang diberikan

kepada siswa, adanya dorongan dan sarana yang disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi siswa, lingkungan yang merangsang, serta motivasi yang diberikan oleh guru dan orangtua. Menurut Hurlock, faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas yaitu waktu, kesempatan, dorongan, sarana, lingkungan yang merangsang, hubungan orangtua dan anak yang tidak posesif, cara mendidik anak dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan [10].

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Kondisi objektif kreativitas belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas VI SDN Pasirkelewih Cianjur sebelum diterapkan model pembelajaran project based learning pada indikator kelancaran (fluency) dan berpikir orisinal (originality) bisa dikatakan rendah. Hal ini terlihat dari hasil pretest siswa yang memperoleh nilai rata-rata 35,00 dengan predikat C-. Nilai terendah pretest adalah 15 dan nilai tertinggi pretest adalah 70. Kondisi objektif kreativitas siswa juga dapat dilihat dari hasil observasi awal pada indikator kelancaran (fluency) ditemukan bahwa terdapat 5,60% siswa yang memiliki tingkat kreativitas pada kategori tinggi, 83,30% siswa pada kategori sedang, dan 11,10% siswa pada kategori rendah. Pada indikator kreativitas berpikir orisinal (originality), terdapat 16,7% siswa memiliki tingkat kreativitas pada kategori tinggi, 66,7% siswa pada kategori sedang dan 16,7% siswa ada pada kategori rendah. Pada indikator sikap kreatif (rasa ingin tahu) terdapat 16,7% siswa memiliki rasa ingin tahun yang tinggi, 55,6% siswa memiliki tingkat rasa ingin tahu sedang, dan 27,8% siswa memiliki tingkat rasa ingin tahu yang rendah. Pada indikator bersifat imajinatif, terdapat 16,7% siswa berkategori tinggi, 55,6% siswa ada pada kategori sedang, dan 27,8% siswa ada pada kategori rendah. Pada indikator berani mengambil resiko, terdapat 33,3% siswa berkategori tinggi, 55,6% siswa ada pada kategori sedang, dan 11,1% siswa ada pada kategori rendah. Selanjutnya, pada indikator sifat menghargai terdapat 22,2% siswa berkategori tinggi, 55,6% siswa ada pada kategori sedang, dan 22,2% siswa ada pada kategori rendah. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat kepada guru, sehingga siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran.
2. Kondisi objektif kreativitas siswa setelah diterapkan model pembelajaran project based learning diukur melalui post-test kreativitas siswa dan hasil observasi. Rata-rata nilai siswa setelah diterapkannya model pembelajaran project based learning adalah 79.44 dengan predikat B. Nilai terendah posttest adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 100. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai posttest yang telah diberi perlakuan berupa model pembelajaran project based learning jauh lebih baik nilainya dibanding dengan nilai hasil pretest. Kondisi objektif kreativitas siswa setelah diterapkannya model pembelajaran project based learning juga dapat dilihat dari hasil observasi akhir pada indikator kelancaran (fluency) ditemukan bahwa terdapat 11,1% siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi, 72,2% siswa memiliki tingkat kreativitas sedang, dan 16,7% siswa memiliki tingkat kreativitas rendah. Pada indikator kreativitas berpikir orisinal (originality), terdapat 22,2% siswa memiliki tingkat berpikir orisinal tinggi, 61,1% siswa memiliki tingkat berpikir orisinal sedang dan 16,7% siswa ada pada tingkat berpikir orisinal rendah. Pada indikator sikap kreatif (rasa ingin tahu) terdapat 16,7% siswa memiliki rasa ingin tahun yang tinggi, 77,8% siswa memiliki tingkat rasa ingin tahu sedang, dan 5,6% siswa memiliki tingkat rasa ingin tahu yang rendah. Pada indikator bersifat imajinatif, terdapat 22,2% siswa memiliki sifat imajinatif tinggi, 66,7% siswa bersifat imajinatif sedang, dan 11,1% siswa bersifat imajinatif rendah. Pada indikator berani mengambil resiko, terdapat 33,3% siswa ada pada kategori tinggi, 61,1% siswa ada pada kategori sedang, dan 5,6% siswa ada pada kategori rendah. Selanjutnya, pada indikator sifat menghargai terdapat 22,2% siswa memiliki sifat menghargai yang sangat tinggi, dan 77,8% siswa ada pada kategori sedang.
3. Penerapan model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas

belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji Paired-Samples t-Test yang memperoleh nilai Sig (2-tailed) = 0.000. Berdasarkan pengujian yang sudah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima karena 0.000 < α 0.05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran Project Based Learning terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN Pasirkelewih Cianjur.

Acknowledge

1. Terimakasih kepada Bapak Dr. H. Dedih Surana, Drs., M.Ag. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Nurul Afrianti, S.Pd.,M.Pd.,M.Si.Psi. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan pengarahan serta saran dan motivasi untuk peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Terimakasih kepada Bapak Dr.Helmi Aziz, S.Pd.I.,M.Pd.I. selaku Dosen Wali yang telah membimbing selama perwalian akademik dari semester awal hingga akhir.
3. Terimakasih kepada Bapak Dr. H. Aep Saepudin, Drs., M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung.
4. Terimakasih kepada Bapak Dr. Asep Dudi Suhardini, Drs., M.Pd. selaku Wakil Dekan I bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung.
5. Terimakasih Bapak H. Eko Subiantoro, Drs. M.Pd.I. selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung.
6. Terimakasih Ibu Dr. Hj. Erhamwilda, M.Pd. selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung.
7. Ibu Dr. Fitroh Hayati, S.Ag., M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung.
8. Bapak Dr. Alhamudin, M.M.Pd. selaku Sekretaris Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung.
9. Seluruh Dosen, Asisten Dosen, Staff dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung yang telah membagikan ilmunya kepada peneliti, dan memberikan pelayanan yang baik selama masa perkuliahan.
10. Bapak Moh. Mesya Yayat Hidayatulloh, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Pasirkelewih Cianjur beserta jajarannya yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah yang bapak pimpin.
11. Kepada kedua orang tua peneliti yang selalu memberikan doa terbaiknya serta limpahan kasih sayang yang tiada henti, yang selalu memberikan dukungan penuh sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini tepat pada waktunya.
12. Tidak lupa juga untuk para sahabat peneliti yang selalu memberikan semangat dan memberikan bantuan serta motivasi untuk peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Daftar Pustaka

[1] E. Agnes, “Pendidikan Abad 21 Bagi Pendidik dan Peserta Didik,” QLapa.com, 2022. https://qlapa.com/pendidikan-abad-21-bagi-pendidik-dan-peserta-didik/

[2] A. Widiastuti, V. Istihapsari, and D. Afriady, “Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project,” pp. 1430–1440, 2018.

[3] M. Hermawan, “Langkah-Langkah Pembelajaran Project Based Learning (PjBL),” Ayo Guru Berbagi, 2020. https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/project-based-learning/

[4] N. P. Rineksiane, “Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Untuk Membantu Siswa Dalam Berpikir Kritis,” J. Pendidik. Manaj. Perkantoran, vol. 7, no. 1, pp. 82–91, 2022, doi: 10.17509/jpm.v7i1.43124.

[5] R. D. Rezeki, N. D. Nurhayati, and S. Mulyani, “Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Disertai dengan Peta Konsep untuk Siswa Pada Materi Redoks Kelas X-3,” J. Pendidik. Kim., vol. 4, no. 1, pp. 74–81, 2015.

[6] T. Lailatunnahar, "Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Masa Pandemi Covid 19 pada Siswa Kelas VII.1 di SMP Negeri Binaan Khusus Kota Dumai," J. Pendidik. Tambusai, vol. 5, no. 1, pp. 1084–1094, 2021.

[7] F. A. Lubis, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning," PeTeKa, vol. 1, no. 3, p. 192, 2018, doi: 10.31604/ptk.v1i3.192-201.

[8] R. A. Natty, F. Kristin, and I. Anugraheni, "Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar," J. Basicedu, vol. 3, no. 4, pp. 1082–1092, 2019, doi: 10.31004/basicedu.v3i4.262.

[9] Y. A. Appulembang, "Norma kreativitas menggunakan torrance test of creativity thinking untuk anak usia 6-12 tahun," Provitae J. Psikol. Pendidik., vol. 9, no. 1, pp. 41– 57, 2017.

[10] Rasmayanti, "Analisis Keterampilan Berpikir Kelancaran (Fluency), Keluwesan (Flexibility) dan Kebaruan (Originality) Peserta Didik Pada Materi Kesetimbangan dan Dinamika Rotasi," 2022.