

**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN MODEL  
PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN PAI DI KELAS X SMA NEGERI 2 TAMBUN SELATAN**

**Putri Rahma Dini**  
**Universitas Islam 45 Bekasi**  
[putrini192@gmail.com](mailto:putrini192@gmail.com)

**Abstrak:** Model pembelajaran project based learning dalam penelitian ini menuliskan tujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Subjek penelitian ini adalah 37 siswa kelas X SMAN 2 Tambun Selatan. Instrumen data penelitiannya berupa non tes atau pengamatan dari guru. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang diterapkan selama 3 siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penggunaan model Project Based Learning yakni daya kreativitas siswa meningkat pada materi berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur dengan memenuhi standar kategori kreativitas yang ditentukan. Hasil siklus 1 siswa mencapai ketuntasan 54%, pada siklus 2 mencapai 73%, dan pada siklus 3 mencapai 100%. Berdasarkan hasil penelitian dapat dituliskan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

**Kata kunci :** *Project Based Learning, Kreativitas siswa, Pendidikan Agama Islam*

*Abstract: The project based learning learning model in this study wrote down the goal of increasing student learning creativity in Islamic Religious Education subjects. The subjects of this study were 37 students of class X SMAN 2 Tambun Selatan. The research data instruments are in the form of non-tests or teacher observations. This research uses classroom action research which is applied for 3 cycles through the stages of planning, implementing, observing, and reflecting. The result of using the Project Based Learning model is that students' creativity increases in material spree, riya, sum'ah, and takabbur by meeting the specified creativity category standards. The results of cycle 1 students achieve completeness 54%, in cycle 2 reach 73.%, and in cycle 3 reach 100%. Based on the research results, it can be written that the Project Based Learning learning model can increase student learning creativity in Islamic Religious Education subjects.*

**Keywords:** *Project Based Learning, Student Creativity, Islamic Religious Education*

## A. PENDAHULUAN

Persiapan untuk hidup sepenuhnya, cinta tanah air, terampil, cakap, memperbaiki akhlak, mengatur pikiran, bahagia, sehat rohani dan jasmani, dapat dipersiapkan seseorang dengan mempelajari Pendidikan Agama Islam. Ilmu yang tercantum dalam PAI begitu penting karena mengandung ilmu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui rencana pendidikan islam yang dirancang sesuai al-Qur'an dan Hadits menunjukkan bahwa kehidupan akan berjalan dengan layak. Pengembangan kurikulum penting untuk diterapkan dalam kemajuan pendidikan Islam . Maka dari itu, hidup di dunia sebagai bekal di akhirat harus memiliki modal amal, iman, dan takwa dihadapan Allah Swt (Silmi dkk., 2022). Begitulah wujud perbedaan yang signifikan antara kurikulum Islam dengan yang lainnya yakni mengutamakan materi, sehingga berdampak pada pelaksanaan belajar mengajar belum tercapai dengan maksimal.

Selama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yaitu konsep terbentuknya interaksi dari beberapa komponen seperti guru, perangkat pembelajaran, siswa, alat, bahan, metode, dan lain sebagainya. Antara satu komponen dengan yang lainnya memiliki keterikatan. Siswa mampu meraih tujuan pembelajaran merupakan faktor terpenting dalam proses pembelajaran. Menciptakan kondisi serta mempengaruhi keoptimalan hasil belajar siswa merupakan hal yang terpenting yang harus diwujudkan oleh guru dengan menciptakan kondisi belajar yang tepat (Amrozi, 2018). Pada hakekatnya kegiatan belajar yakni reaksi hubungan yang terjalin antara siswa terhadap lingkungannya sehingga perilaku siswa dapat terbentuk menjadi lebih baik. Belajar mempunyai beragam faktor yang menjadikan pengaruh mulai dari faktor luar maupun dari faktor dalam(Sulisworo, 2019). Model pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan melalui Project Based Learning, yakni dengan merancang suatu proyek yang dihasilkan siswa melalui sebuah produk hasil karyanya. Sehingga menjadikan siswa mempunyai tempat untuk menorehkan ide inovatif dan kreatifnya dari hasil percobaan hal-hal yang baru dengan menyelesaikan proyek yang ditugaskan. Maka dari itu, siswa diarahkan agar menjadi lebih aktif serta guru berperan menjadi fasilitator (Fatmariyanti & Maftukhin, 2013)

Permasalahan dalam lingkup agama semakin rumit sesuai perkembangan zaman. Pendidik diharuskan mengikuti arus perubahan, terlebih guru PAI yang dituntut agar lebih kreatif, efisien, dan cerdas selama menyiapkan beragam bahan pendidikan Agama Islam (Irnawati dkk., 2021). Sehingga diperlukan pembaharuan melalui metode yang

diciptakan saat pembelajaran dengan siswa sehingga layak dan mampu menghadapi perubahan zaman. Proses dan hasil pembelajaran yang diterapkan akan berpengaruh pada kualitas pembelajaran. Pembelajaran dinilai berhasil apabila dalam kelas siswa menunjukkan pembelajaran yang aktif, baik dari fisik, sosial, dan mental sehingga memperlihatkan semangat belajar yang tinggi, besar, dan memiliki keberanian serta percaya diri (Syafei, 2019). Pembelajaran dianggap berhasil apabila mengarah pada perubahan positif terhadap siswa. Kesuksesan yang diberikan untuk siswa maupun guru akan berdampak pada pembelajaran yang bermakna dan efektif.

Seringnya para guru melaksanakan pembelajaran PAI di kelas hanya menerapkan metode verbalistic, yakni ceramah dan tanya jawab (Zulmiani, 2021). Namun, hal demikian bukan berarti metode itu tidak tepat, melainkan suatu waktu siswa akan terkesan bosan dan jenuh jika guru senantiasa berbicara sedangkan guru hanya terdiam. Bahkan ditemui bahwa beberapa materi pembahasan kurang sesuai apabila menerapkan pembelajaran menggunakan metode ceramah, sehingga diusahakan untuk menerapkan metode lainnya.

Ditinjau dari materi yang ada, pelajaran PAI memiliki sifat yang kompleks, sehingga diharuskan menerapkan metode yang bervariasi sesuai kebutuhan dan tujuan yang hendak dicapai. Seperti tujuan yang mengarah terhadap keberhasilan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Metode untuk memperjelas maksud materi dan siswa yang berperan, maka berkaitan terhadap pelaksanaan metode tersebut (Anwar, 2022). Model pembelajaran berbasis proyek merupakan cara pengajaran yang mengarahkan siswa untuk berdaya pikir dalam mengeksplor pengetahuan yang baru, dari segi pengalaman aktivitas yang nyata (Setiawan dkk., 2021). Strategi pembelajaran dengan sifat praktek industry yakni memuat bahasan mengenai strategi yang memiliki sifat dasar. Artinya, strategi itu memuat pembahasan dengan mengarahkan dan mengajarkan beragam keterampilan yang begitu kompleks.

Dengan mempraktekkan model pembelajaran project based learning bagi siswa akan mendalami materi atau konten melalui beberapa cara yang ditemuinya sehingga memiliki makna tersendiri baginya, dan menerapkan kolaboratif dalam menyelesaikan eksperimen. Model pembelajaran project based learning adalah investigasi yang memperdalam berbagai pembahasan yang nyata, hal demikian begitu berharga terhadap usaha maupun atensi siswa. Munculnya teknologi yang semakin maju mempengaruhi model pembelajaran project based learning dalam mengubah kelas tradisional dengan

menyeluruh. Siswa belajar dan dilibatkan langsung selama menyelesaikan proyek yang nyata sehingga dalam setiap aspek mereka mampu mendapatkan perubahan. Peserta didik menunjukkan perilaku yang berubah melalui patuh pada petunjuk guru, siswa berani mengajukan pertanyaan sehingga mencapai makna bagi mereka. Juga berpengaruh pada batas kelas (Savira dkk., 2018). Guru juga diarahkan untuk terampil dalam menyusun proyek sebagai acuan kerangka belajar. Akan tetapi, siswa mungkin akan mengoperasikan teknologi dalam menggali informasi dan pengetahuan secara global (Martin & Simanjorang, 2022).

Model pembelajaran project Based Learning dapat diterapkan dalam berbagai aspek bidang studi, model ini juga sesuai apabila diterapkan dalam bidang studi PAI (Gunawan, 2022). Karena dalam bidang PAI seringkali ditemui beberapa permasalahan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Melalui penggunaan metode pembelajaran project based learning dengan ciri-ciri yakni mengadakan praktek yang serius sehingga mengarahkan siswa untuk mampu berpikir kritis serta terampil dalam memberikasn solusi dari permasalahan dan mendapatkan pengetahuan yang baru dengan cara yang berbeda. Faktanya pendidikan Islam saat ini bisa dinilai telah menyentuh tahap *intellectual deadlock*. Adapun indikasinya seperti menurunnya upaya pembaharuan, apabila ada maka masih kaalah cepat dari perubahan sosial, politik serta kemajuan IPTEK. Adanya praktek pendidikan Islam masih mengandalkan warisan yang lama dan minim untuk membuat pemikiran kritis, inovatif, dan kreatif terhada isu-isu permasalahan yang actual (Ratnawati dkk., 2020).

Pada model pembelajaran pendidikan Islam seringkali menekan pada sesuatu yang intelektualisme verbalistic dan menitikberatkan terhadap pentingnya hubungan pendidikan dan hubungan humanistik yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Keempat, orientasi pendidikan Islam menegaskan terhadap pembentukan hamba Allah dan kurang seimbang dalam pencapaian karakter manusia muslim menjadi *khalifah fi al-ardl*. Sedangkan di sisi lain Pendidikan Islam juga memiliki tugas penting seperti tentang upaya dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) sehingga umat Islam memiliki daya untuk berinteraksi aktif serta tetap memperhatikan adanya perkembangan era globalisasi.

Penelitian ini dijalankan di SMA Negeri 2 Tambun Selatan yang menjadi objek dalam penelitian ini, karena berdasarkan hasil pengamatan peneliti memberikan anggapan bahwa di SMA Negeri 2 Tambun Selatan dalam pembelajarannya hanya

mengandalkan sistem yang mengutamakan pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Lokasi sekolah tersebut sebagai tempat yang dijadikan pengabdian oleh mahasiswa Unisma Bekasi saat menjalankan program PPL. Sekolah tersebut sangat strategis sehingga memungkinkan mampu menjadikan peneliti agar lebih intensif selama melakukan penelitian. Hal itulah yang menjadi pertimbangan untuk memilih tempat penelitian. Sesuai dengan latar belakang yang sudah diuraikan, maka peneliti akan menerapkan model pembelajaran Project Based Learning untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas X di SMA Negeri 2 Tambun Selatan.

## B. METODE PENELITIAN

Langkah-langkah dalam daln Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model penelitian yang diterapkan penulis yakni model Kemiis & Mc Taggart dengan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dijalankan selama 3 siklus. Subjek penelitian ini mengambil dari kelas X SMA Negeri 2 Tambun Selatan yang berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu non-tes (observasi). Instrumen berupa lembar observasi. Teknik analisis data penelitian ini menerapkan analisis deskriptif kualitatif, yakni melalui teknik untuk meninjau perkembangan kreativitas belajar mulai dari siklus I, siklus II, dan siklus II. Kisi-kisi untuk melihat kreativitas belajar siswa akan diuraikan pada Tabel 1.

Kisi-kisi pengukuran kreativitas belajar siswa secara rinci dituliskan dalam Tabel 1.

**Tabel 1. Kisi-kisi Pengukuran Kreativitas Belajar**

No	Kriteria Kreativitas Belajar	Kegiatan	Skor
1	Kreativitas berpikir lancar	Siswa dapat mengidentifikasi masalah tentang hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, dan takabbur	1
		Siswa dapat menyusun pertanyaan tentang hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, dan takabbur	1

2	Kreativitas berpikir luwes	Siswa mampu mengelompokkan masalah tentang hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, dan takabbur	1  1
		Siswa mampu merancang hipotesis tentang hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, dan takabbur	
3	Kreativitas berpikir orisinal	Siswa mampu bekerja sama dengan kelompok diskusi  Siswa mampu membuat daftar penyelesaian proyek tentang hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, dan takabbur	1  1
4	Kreativitas mengelaborasi	Siswa mampu mengambil berbagai referensi untuk menambah pengetahuan tentang hidup berfoya-foya, riya', sum'ah, dan takabbur  Siswa mampu menjabarkan data yang berhasil dikumpulkan tentang hidup berfoyafoya, riya, sum'ah, dan takabbur	1  1
5	Kreativitas menilai	Siswa mampu memaparkan hasil proyek mengenai berfoya'foya, riya', sum'ah, dan takabbur  Siswa mampu menarik kesimpulan sesuai hasil proyek tentang hidup berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur	1  1

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Pelaksanaan Pra Siklus**

Tahap perencanaan dalam pra siklus yaitu peneliti mengamati kondisi kelas dan siswa, sebelum menerapkan metode pembelajaran Project Based Learning. Para siswa seringkali hanya menggunakan kertas selebar untuk menjawab pertanyaan dan minim daya kreativitas. Peneliti memberikan beberapa soal atau project sebagai langkah untuk pengambilan data dari tingkat kreativitas siswa. Adapun hasil pengamatan tersebut, para siswa tidak memiliki kreasi untuk menuliskan project nya menjadi susunan yang indah, menarik, dan hanya terlihat biasa. Kreativitas siswa pada aspek kelancaran berpikir masih minim, karena kurangnya referensi dan bahan bacaan yang digali oleh siswa. Sehingga dalam Pra Siklus ini mencapai 26 siswa belum tuntas yaitu 71% dan siswa yang tuntas masih 29%.

### **2. Pelaksanaan Siklus 1**

#### **2.1 Tahap Perencanaan**

Tindakan diawali dengan menyusun perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang telah tersusun di RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) atau modul ajar tentang materi berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur. Adapun langkahnya yaitu; 1) Guru membuat modul ajar materi PAI; 2) Guru memberikan salam terlebih dahulu; 3) Guru menyampaikan materi pembelajaran dan menjelaskan makna dari berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 4) Guru menerapkan inti pembelajaran; 5) Guru melakukan penutup pembelajaran dan refleksi. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun berdasarkan permasalahan yang terjadi pada aspek hidup berfoya'foya, riya' sum'ah, dan takabur. Pada tahap ini guru menggunakan instrument penelitian berupa non tes atau pengamatan terhadap perencanaan yang nantinya akan diimplementasikan pada tahap pelaksanaan.

#### **2.2 Tahap Pelaksanaan**

Mengimplementasikan dari berbagai perangkat pembelajaran yang sudah disiapkan. Pelaksanaan pembelajaran dimulai dari pendahuluan, kegiatan inti, dan pelaksanaan penutup. Pertama, guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan menghimbau siswa untuk berdo'a terlebih dahulu dan mengecek presensi kehadiran siswa.. Kedua, guru memberikan apresepri pembelajaran juga mengutarakan tujuan pembelajaran. Ketiga, guru menjelaskan alur pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran project based

learning. Pada tahap kegiatan ini, guru mengutarakan materi yang akan dipelajari, selama pelaksanaan pembelajaran guru juga berperasn menjadi fasilitator dengan memberikan fasilitas bagi siswa agar siap dalam mengikuti pembelajaran melalui kreativitas pada 10 tingkatan, antara lain;

- 1) Mengidentifikasi masalah mengenai makna berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur;
- 2) Membuat pertanyaan yang berhubungan dengan sikap berfoya-foya, riya, sum'adh, dan takabbur;
- 3) merumuskan permasalahan mengenai hidup berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur;
- 4) menuliskan hipotesis mengenai kehidupan yang berfoyafoya, riya, sum'ah, dan takabbur;
- 5) melakukan kerjasama antar kelompok diskusi;
- 6) menyusun jadwal untuk menyelesaikan proyek tentang materi berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur;
- 7) Mencaru berbagai pengetahuan atau informasi yang diambil dari beberapa referensi/sumber/dalil tentang sikap berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur;
- 8) Menganalisis data yang berhasil didapatkan tentang informasi/dalil yang membahas sikap berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur;
- 9) Mempresentasikan dan menampilkan hasil proyek bersama mengenai materi sikap berfoya-foya, riya', sum'ah, dan takabbur;
- 10) Menarik kesimpulan berdasarkan hasil proyek tentang sikap berfoyafoya, riya, sum'ah, dan takabbur.

Kegiatan pembelajaran demikian untuk mengembangkan daya kemampuan siswa agar mampu menyusun pertanyaan, merencanakan proyek pembuatan peta pemikiran pada selembaar karton mengenai hidup berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur, menilai dan memberikan komentar mengenai sikap berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur, menerapkan penilaian dari kreativitas siswa dalam membuat materi pada selembaar karton dan mengevaluasi hasil materi siswa dengan mengambil kesimpulan.

### **2.3 Tahap Pengamatan**

Selama proses pelaksanaan pembelajaran maka guru yang sekaligus berperan menjadi peneliti, maka akan melakukan observasi atau pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran agar mengetahui perkembangan pembelajaran tersebut sudah sesuai seperti yang tertuang dalam perangkat pembelajaran yang sebelumnya telah dirancang. Pengamatan dilakukan agar memudahkan evaluasi selama pelaksanaan pembelajaran berikutnya. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru mengamati setiap individu yang

berkumpul dalam beberapa kelompok. Guru mengamati bahwa 10 tahapan sebagai kategori untuk mengetahui kreativitas siswa belum sepenuhnya diterapkan dengan baik. beberapa siswa dalam kelompok hanya terdiam dan tidak mengerjakan proyek yang diberikan.

Sejumlah 20 siswa mampu mencapai kateogri tinggi iswa mampu mengikuti dan mengerjakan kegiatan proyek dengan maksimal, akan tetapi ada 17 Siswa belum menunjukkan semangat dalam menyelesaikan proyek, dan bekerja sama dengan tim. Masing-masing siswa masih memenuhi kategori dari 10 tahapan hanya berhasil menerapkan 1-2 capaian.

#### **2.4 Tahap Refleksi**

Tahap refleksi diterapkan setelah selesainya pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini secara bersama-sama siswa dan guru mengadakan refleksi dari kegiatan proyek membuat konten atau peta pemikiran dalam sebuah karton mengenai materi hidup berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur. Selanjutnya mengambil kesimpulan dari hasil proses pembelajaran yang telah dijalankan. Sebagai pengukuran tingkat pemahaman siswa pada materi yang berhasil dipelajari maka guru memberikan soal sebagai langkah evaluasi pembelajaran. Sebagai langkah akhir kegiatan pembelajaran maka guru menghimbau siswa untuk berdo'a bersama dengan dipimpin salah satu siswa dari kelas tersebut.

Kelemahan yang ditemui dari penelitian siklus 1 yakni pembelajaran yang berlangsung belum maksimal, sebagian besar guru anya menjadi fasilitator, terdapat 6 siswa yang belum bisa fokus dalam mengumpulkan ayat atau dalil al Qur'an pada materi berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur dengan prsentase 27%. Disisi lain, masih ditemui sejumlah 5 siswa dengan presentase 19% kurang memiliki tingkat kerja sama pada tahap mencari contoh atau sikap pada materi yang dipelajari, sehingga mendapatkan hasil yang belum tercapai dengan maksimal pada konsep pembelajaran berporos pada siswa.

Sesuai dari hasil evaluasi pelaksanaan siklus 1, maka untuk pelaksanaan pembelajaran siklus 2 guru akan mengadakan perbaikan yakni sepenuhnya fokus terhadap proses pembelajaran siswa dan tidak menjadi fasilitator sepenuhnya, guru menyiapkan diri dengan maksimal dalam menerapkan metode pembelajaran project based learning, guru lebih meningkatkan lagi mengenai aturan pembealajran agar kondisi kelas tetap kondusif dan fokus pada pembelajaran.

Guru lebih memusatkan siswa agar sepenuhnya terlibat selama proses pembelajaran dan mampu bekerjasama antar kelompok dengan baik.

### **3. Pelaksanaan Siklus 2**

#### **3.1 Tahap Perencanaan**

Langkah awal sebelum menerapkan pelaksanaan, yakni guru menyusun menyusun perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang telah tersusun di RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) atau modul ajar tentang materi berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur. Adapun langkahnya yaitu; 1) Guru membuat modul ajar materi PAI; 2) Guru memberikan salam terlebih dahulu; 3) Guru menyampaikan materi pembelajaran dan menjelaskan makna dari berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 4) Guru menerapkan inti pembelajaran; 5) Guru melakukan penutup pembelajaran dan refleksi.

Pada siklus II ini guru berfokus pada materi mengenai cara menghindari sikap hidup berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini guru menggunakan instrument penelitian berupa non tes atau pengamatan terhadap perencanaan yang nantinya akan diimplementasikan pada tahap pelaksanaan.

#### **3.2 Tahap Pelaksanaan**

Guru memulai untuk menerapkan RPP yang telah disusun dan menggunakan berbagai perangkat pembelajaran serta media yang telah disiapkan. Pelaksanaan pembelajaran dimulai dari pendahuluan, kegiatan inti, dan pelaksanaan penutup.

Pertama, kegiatan pembelajaran diawali dengan guru menghibau siswa untuk berdo'a terlebih dahulu dan mengecek presensi kehadiran siswa.. Kedua, guru memberikan apresepsi pembelajaran juga mengutarakan tujuan pembelajaran. Ketiga, guru menjelaskan alur pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran project based learning.

Pada tahap kegiatan ini, guru melanjutkan materi yang akan dipelajari, selama pelaksanaan pembelajaran guru lebih banyak menjadi pemantau pelaksanaan pembelajaran dan tidak sepenuhnya menjadi fasilitator sehingga membentuk kemandirian dan kebebasan siswa selama belajar mengerjakan proyek yang telah diberikan. Adapun bahasan pada siklus II ini melanjutkan dari pelaksanaan siklus I yaitu siswa diberikan proyek berupa; 1) Mengidentifikasi

masalah mengenai makna berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 2) Membuat pertanyaan yang berhubungan dengan sikap berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 3) merumuskan permasalahan mengenai hidup berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 4) menuliskan hipotesis mengenai kehidupan yang berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 5) melakukan kerjasama antar kelompok diskusi; 6) menyusun jadwal untuk menyelesaikan proyek tentang materi berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 7) Mencari berbagai pengetahuan atau informasi yang diambil dari beberapa referensi/sumber/dalil tentang sikap berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 8) Menganalisis data yang berhasil didapatkan tentang informasi/dalil yang membahas sikap berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 9) Mempresentasikan dan menampilkan hasil proyek bersama mengenai materi sikap berfoya-foya, riya', sum'ah, dan takabbur; 10) Menarik kesimpulan berdasarkan hasil proyek tentang sikap berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur.

Agar lebih mengembangkan daya kemampuan siswa agar mampu menyusun pertanyaan, merencanakan proyek pembuatan peta pemikiran pada selembar karton mengenai hidup berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur, menilai dan memberikan komentar mengenai sikap berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur, menerapkan penilaian dari kreativitas siswa, maka dari tahap siklus II ini siswa juga diarahkan untuk mengunggah materi dalam bentuk foto atau video ke dalam sosial media seputar dalam materi yang dipelajari dan selanjutnya siswa mengambil kesimpulan dari materi yang dipelajari.

### **3.3 Tahap Pengamatan**

Seperti halnya dalam siklus 1 tahap pengamatan, maka guru pada saat mengatur jalannya proses pembelajaran, maka senantiasa mengamati dan meneliti perkembangan belajar siswa dari sisi kreativitasnya terhadap keterlaksanaan pembelajaran agar mengetahui perkembangan pembelajaran tersebut sudah sesuai seperti yang tertuang dalam perangkat pembelajaran yang sebelumnya telah dirancang. Pengamatan dilakukan agar memudahkan evaluasi selama pelaksanaan pembelajaran berikutnya. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru mengamati setiap individu yang berkumpul dalam beberapa kelompok. Guru mengamati bahwa 10 tahapan sebagai kategori untuk mengetahui kreativitas siswa, masih ditemui ada beberapa kategori yang belum

terpenuhi oleh siswa dan siswa sedikit terhambat pada saat mencari referensi dari berbagai sumber melalui internet dan juga belum tercapai keberhasilan untuk mengunggah konten tentang berfoya-foya, riya', sum'ah, dan takabbur.

Pada siklus 2 ini terdapat peningkatan dari siklus I, yakni siswa yang mengikuti kegiatan untuk menyelesaikan proyek sudah mulai beradaptasi dan menerapkan pembelajaran dengan baik, juga mampu mengikuti aturan yang diberikan oleh guru. Sehingga sejumlah 27 siswa sudah tuntas dalam menguasai materi dan meningkatkan kreativitasnya, akan tetapi masih ada 10 siswa belum mencapai hasil kreativitas dan pemahaman materi dengan baik. Siswa yang belum tuntas yaitu masih terhambat dan belum maksimal menerapkan 2 kategori lagi.

### **3.4 Tahap Refleksi**

Setelah selesai pelaksanaan pembelajaran, maka guru melakukan refleksi dari kegiatan proyek dengan membuat konten atau peta pemikiran dalam sebuah karton dan diunggah di sosial media mengenai contoh sikap berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur. Selanjutnya guru mengambil kesimpulan hasil dalam pembelajaran yang telah dijalankan. Sebagai pengukuran tingkat pemahaman siswa pada materi yang berhasil digali maka guru memberikan soal sebagai langkah evaluasi pembelajaran. Sebagai langkah akhir kegiatan pembelajaran maka guru menghimbau siswa untuk berdo'a bersama dengan dipimpin salah satu siswa dari kelas tersebut.

Peningkatan yang ditemui dari penelitian siklus 2 yakni siswa sudah mampu untuk menjadi pusat belajar dan guru tidak hanya menjadi fasilitator, akan tetapi kelemahan dari pelaksanaan siklus II yaitu terhambatnya proses pembelajaran pada saat siswa akan mengunggah hasil konten ke sosial media, serta masih ditemui beberapa siswa belum mampu menganalisis dan membedakan sikap hidup dalam ranah berfoya-foya, riya', sum'ah, dan takabbur. Sehingga masih ditemui terdapat 5 siswa belum mampu untuk memberikan contoh pada materi tersebut dan tingkat kreativitas dalam menuangkan materi pada selembar karton dan memberikan dukungan materi berupa gambar atau konten yang mendukung, ternyata masih belum tercapai. Akan tetapi sejumlah 32 siswa sudah berhasil menerapkan beberapa kategori pencapaian kreativitas yang telah disusun.

Sesuai dari hasil evaluasi pelaksanaan siklus II, maka sebagai pelaksanaan pembelajaran siklus 3 guru akan mengadakan perbaikan yakni sepenuhnya memeriksa kembali ketersediaan dan kelancaran internet dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran sehingga siswa mampu untuk mengunggah hasil karya atau konten ke sosial media masing-masing, guru lebih memperhatikan dan fokus pada siswa yang belum tercapai daya kreativitasnya, dan senantiasa memberikan semangat dan motivasi agar siswa senantiasa bekerjasama dalam kelompok.

#### **4. Pelaksanaan Siklus 3**

##### **4.1 Tahap Perencanaan**

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, maka guru memulai dengan menyusun perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang telah tersusun di RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) atau modul ajar tentang materi berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur. Adapun langkahnya yaitu; 1) Guru membuat modul ajar materi PAI; 2) Guru memberikan salam terlebih dahulu; 3) Guru menyampaikan materi pembelajaran dan menjelaskan makna dari berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 4) Guru menerapkan inti pembelajaran; 5) Guru melakukan penutup pembelajaran dan refleksi. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun berdasarkan permasalahan yang terjadi pada aspek hidup berfoya'foya, riya' sum'ah, dan takabur. Pada tahap ini guru menggunakan instrument penelitian berupa non tes atau pengamatan terhadap perencanaan yang nantinya akan diimplementasikan pada tahap pelaksanaan.

##### **4.2 Tahap Pelaksanaan**

Guru menerapkan pembelajaran sesuai dengan yang tersusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kegiatan pembelajaran dimulai dari pendahuluan, kegiatan inti, dan pelaksanaan penutup. Pertama, kegiatan pembelajaran diawali dengan guru menghimbau siswa untuk berdo'a terlebih dahulu dan mengecek presensi kehadiran siswa. Kedua, guru memberikan apresepsi pembelajaran juga mengutarakan tujuan pembelajaran. Ketiga, guru menjelaskan alur pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan melanjutkan menerapkan metode pembelajaran project based learning. Pada tahap kegiatan ini, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, selama pelaksanaan

pembelajaran guru lebih banyak berperan menjadi pemantau dan penilai proses pembelajaran.

Pada siklus 3 ini guru menerapkan refleksi atau perbaikan yang telah dituangkan dalam siklus II, yakni memberikan solusi dari siswa yang belum mencapai ketercapaian belajar dan kreativitas serta meningkatkan beberapa tahap melalui kreativitas pada 10 tingkatan, yakni; 1) Mengidentifikasi masalah mengenai makna berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 2) Membuat pertanyaan yang berhubungan dengan sikap berfoya-foya, riya, sum'adh, dan takabbur; 3) merumuskan permasalahan mengenai hidup berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 4) menuliskan hipotesis mengenai kehidupan yang berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 5) melakukan kerjasama antar kelompok diskusi; 6) menyusun jadwal untuk menyelesaikan proyek tentang materi berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 7) Mencaru berbagai pengetahuan atau informasi yang diambil dari beberapa referensi/sumber/dalil tentang sikap berfoyafoya, riya, sum'ah, dan takabbur; 8) Menganalisis data yang berhasil didapatkan tentang informasi/dalil yang membahas sikap berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur; 9) Mempresentasikan dan menampilkan hasil proyek bersama mengenai materi sikap berfoya-foya, riya', sum'ah, dan takabbur; 10) Menarik kesimpulan berdasarkan hasil proyek tentang sikap berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur.

Kegiatan di atas sebagai tahap lanjutan dan perbaikan dari kegiatan sebelumnya yang sudah dilaksanakan pada siklus II sehingga pada tahap ini diharapkan siswa tuntas dan mampu untuk mencari atau praktek dalam kehidupan sehari-hari mengenai menghindari sikap hidup berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur.

#### **4.3 Tahap Pengamatan**

Guru lebih sering melakukan pengamatan dan penilaian pada siklus III ini berdasarkan hasil proses belajar mengajar yang sedang berjalan di kelas. Beberapa siswa terlihat sangat dan antusias dalam mengerjakan proyek, dan membuat proyek tersebut dengan menuangkan daya kreativitasnya, semua kelompok saling bekerjasama. Guru mengamati bahwa 10 tahapan sebagai kategori untuk mengetahui kreativitas siswa sudah sepenuhnya mampu diterapkan dengan baik.

Peningkatan terjadi pada sejumlah 10 Siswa mampu mengikuti dan mengerjakan kegiatan proyek dengan maksimal, dan beberapa siswa yang belum tuntas pada siklus sebelumnya, maka menunjukkan ketuntasan dan keberhasilan pada siklus III ini sehingga 10 tahapan kategori untuk mengukur daya kreativeitas siswa mampu tercapai dengan maksimal dan sejumlah 37 siswa berhasil mencapai kreativitas yang baik

#### **4.4 Tahap Refleksi**

Hasil refleksi dari pelaksanaan siklus II yakni dilaksanakan bersama-sama siswa dan guru mengadakan refleksi dari kegiatan proyek membuat konten atau peta pemikiran dalam sebuah karton mengenai materi hidup berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur. Selanjutnya mengambil kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah diterapkan. Sebagai pengukuran daya pemahaman siswa pada materi yang berhasil dipelajari maka guru memberikan pertanyaan atau tugas sebagai langkah perbaikan pembelajaran. Sebagai langkah akhir kegiatan pembelajaran maka guru menghimbau siswa untuk berdo'a bersama dengan dipimpin salah satu siswa dari kelas tersebut.

Pada siklus III semua siswa mencapai tingkat keberhasilan dan menunjukkan daya kreativitas yang baik. seluruh siswa mampu memahami, menganalisis, dan memberikan contoh atau praktek dalam kehidupan sehari-hari mengenai sikap untuk menghindari hidup berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabbur. Sejumlah 37 siswa tuntas pada siklus III ini dan berhasil mengunggah konten materi pada sosial media.

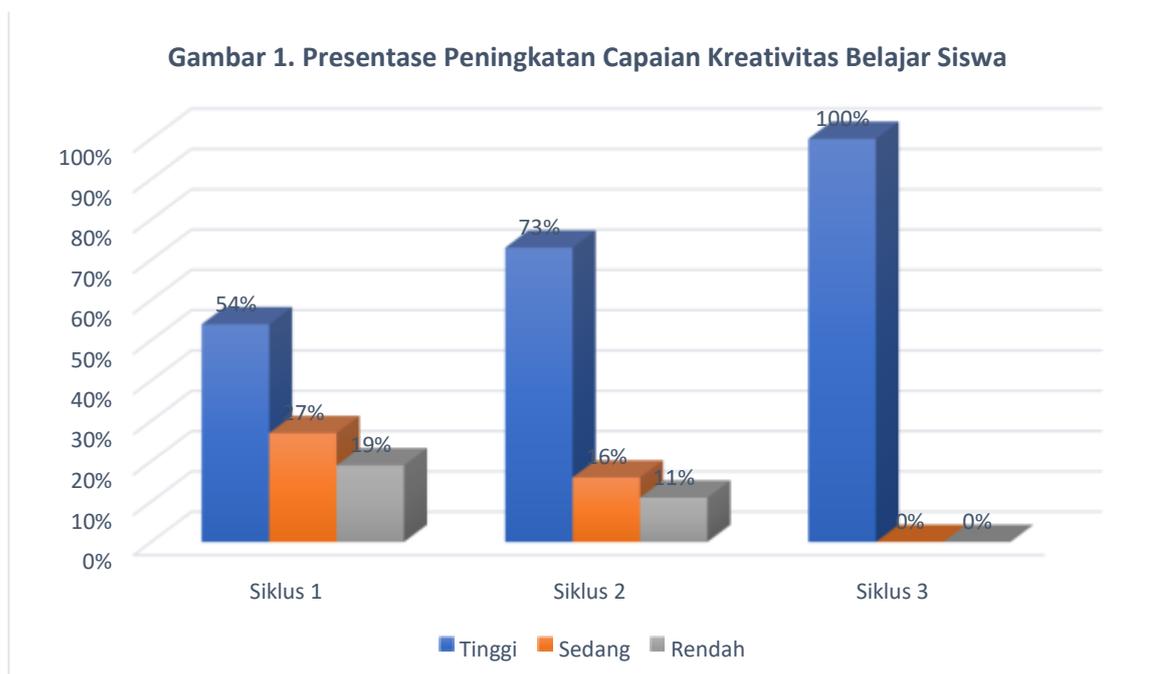
Melihat dari hasil evaluasi pelaksanaan siklus 3 maka dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa meningkat pada setiap siklusnya. Peningkatan pada siklus 3 sebanyak 27% sehingga mencapai 100% keberhasilan. Dapat dimaknai bahwa penerapan metode pembelajaran project based learning mampu untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar PAI. Hasil penelitian kreativitas belajar siswa pra siklus, siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 dapat diamati pada tabel 2.

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Siklus 1, Siklus 2, Siklus 3

Skor Kreativitas	Kriteria	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
		F	(%)	F	(%)	F	(%)
8-10	Tinggi	20	54	27	73	37	100
5-7	Sedang	10	27	6	16	0	0
		7	19	4	11	0	0
Jumlah		37	100	27	100	37	100

Rendah

Sesui dengan Tabel 2 dapat diamati bahwa pada tahap siklus 1 sejumlah 20 siswa mendapatkan kriteria kreativita tinggi dengan presentase 54% dari 37 siswa, pada tahap siklus 2 sejumlah 27 siswa mendapatkan kategori kreativitas tinggi dengan presentase 73% dari 37 siswa, dan pada siklus 3 sejumlah 37 siswa mendapatkan kriteria kreativitas tinggi dengan presentase 100% artinya semua siswa mampu memiliki kreativitas yang tinggi. Faktor peningkatan dari kreativitas belajar karena adanya tindakan melalui pembelajaran yang diatur dengan menerapkan model pembelajaran prohect based learning. Hal demikian terjadi karena adanya dukungan dari upaya hasil kreativitas belajar setelah menerapkan model pembelajaran tersebut hawa terdapat penambahan sejumlah siswa yang memiliki kategori kreativitas belajar tinggi dimana pada tiap siklusnya senantiasa bertambah. Secara jelas grafik peningkatan kreativitas belajar dapat disajikan pada gambar 1.



#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah diterapkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode Project Based Learning pada materi tentang berfoya-foya, riya, sum'ah, dan takabur di kelas X SMAN 2 Tambun Selatan, dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Hal tersebut diamati oleh peneliti berdasarkan hasil observasi, pengamatan, dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan siswa serta kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Saat mengimplementasikan metode Project Based Learning, para siswa menunjukkan semangat dan antusias yang tinggi serta pemahaman pada materi yang maksimal, terbukti pada pencapaian prestasi siswa saat mengikuti ulangan harian. Dalam penelitian ini setiap siklusnya meningkat. Pada siklus 1 sejumlah 54 % siswa mencapai kreativitas belajar tinggi, selanjutnya pada siklus 2 meningkat 19% mencapai 73%, dan pada siklus 3 peningkatan sejumlah 27% dan berhasil mencapai 100%.

Sehingga berbagai kategori yang sudah direncanakan dapat terpenuhi secara maksimal. Maka dari itu penelitian ini sepakat dari penelitian yang telah berhasil diterapkan oleh Lilis bahwa penerapan metode project based learning mampu meningkatkan daya kreativitas siswa. Sesuai penelitian tersebut, maka penerapan metode project based learning dapat menjadi salah satu pilihan bagi

pendidik untuk menerapkan metode pembelajaran yang kreatif pada penyampaian materi pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah menengah.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amrozi, T. (2018). Impelementasi Project Based Learning Untuk Mengembangkan Skills Dan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Agama Islam (PAI). 1(2), 13.
- Anwar, K. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dengan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas IXA SMPN 60 Bengkulu Utara Tahun Pelajaran 2019/2020. 8.
- Fatmariyanti, S. D., & Maftukhin, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Man I Kebumen. 4.
- Gunawan, A. R. (2022). Kompetensi Pendidik Ideal Berbasis Al-Qur'an (Telaah terhadap Q.S. Luqman; 12, Q.S. Ar-Rahman: 1-5, Q.S. An-Najm: 3-10, Q.S. An-Nahl: 43-44).  
AL QUDS : Jurnal Studi Alquran dan Hadis, 6(2), 573.  
<https://doi.org/10.29240/alquds.v6i2.4200>
- Irnawati, I., Efendi, Y., & Movitaria, M. A. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 4(2), 81–88. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v4i2.144>
- Martin, R., & Simanjorang, M. M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia. 1, 10.
- Ratnawati, D., Abidin, A. Z., & Zulfikar, E. (2020). Problematika Pembelajaran Al-Qur'an Di Era Industri Dalam Konteks Indonesia. POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam, 6(1),  
72. <https://doi.org/10.24014/potensia.v6i1.8624>
- Savira, A. N., Fatmawati, R., Z, M. R., & S, M. E. (2018). Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Ceramah Interaktif. Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M), 1(1), 43–56.  
[https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v1i1.963](https://doi.org/10.30762/factor_m.v1i1.963)

- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 8(1).  
<https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.40574>
- Silmi, B., Fariyatul Fahyuni, E., & Puji Astutik, A. (2022). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pai Siswa Sekolah Dasar. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 4(2), 135–146.  
<https://doi.org/10.46773/muaddib.v4i2.370>
- Sulisworo, D. (2019). *Konsep Pembelajaran Project Based Learning*. Alprin.
- Syafei, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Menangkal Radikalisme Pada Peserta Didik Sma Negeri Di Kota Bandar Lampung. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 137–158.  
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i1.3631>
- Zulmiani, N. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Mengenal Nama Allah Dan Kitab Kitab-Nya Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 001 Tarempa Tahun Pelajaran 2019/2020. 7.