



**PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
TERHADAP KREATIVITAS MURID KELAS VIII PADA
MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI
DI SMPN 3 BATUSANGKAR**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Penyelesaian Studi (S-1)
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*

Oleh

**Chindy Nur Fadillah
NIM. 2130101018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2025 M / 1447 H**

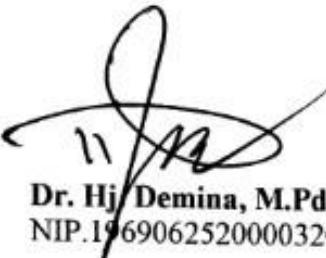
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama **Chindy Nur Fadillah NIM 2130101018** dengan judul **“PENGARUH PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS MURID KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMPN 3 BATUSANGKAR”**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke agenda skripsi setelah sidang munaqasah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 22 Agustus 2025

Pembimbing

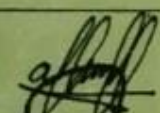
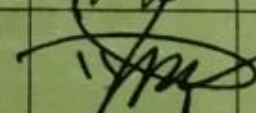
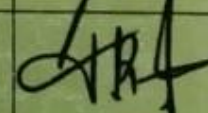


Dr. Hj/ Demina, M.Pd.
NIP.196906252000032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi atas nama **CHINDY NUR FADILLAH**, NIM 2130101018, dengan judul skripsi “**PENGARUH PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS MURID KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMPN 3 BATUSANGKAR**”, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 14 Agustus 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat penyelesaian studi (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

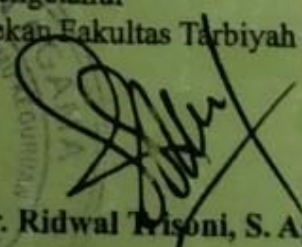
No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Abhanda Amra, M. Ag. NIP.196904041997031003	Ketua Penguji		22-8-2025
2.	Dr. Hj. Demina, M. Pd NIP.196906252000032001	Sekretaris Penguji		22/8/25
3.	Dr. Gustina, M. Pd NIP. 197308172007102002	Anggota Penguji		21/8-25



Batusangkar, Agustus 2025

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. Ridwal Trisoni, S. Ag., M. Pd.

NIP 197105261995031001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chindy Nur Fadillah
NIM : 2130101018
Tempat/Tanggal Lahir: Payakumbuh/ 15 Mei 2003
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul "**Penerapan Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar**" adalah benar hasil karya sendiri, bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi dengan ketentuan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Agustus 2025

Saya yang menyatakan,



Chindy Nur Fadillah

NIM: 2130101018

BIODATA PENULIS



A. Data Pribadi

Nama : Chindy Nur Fadillah
NIM : 2130101018
Tempat, Tanggal Lahir : Payakumbuh, 15 Mei 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
No.Hp : 082173212241/083182407041
Alamat : Jorong Tanjung Barulak, Nag. Kubang, Kec. Guguhak
Kab. Lima Puluh Kota, Prov. Sumatera Barat
Motto Hidup : Jika usaha diiringi do'a In Syaa Allah akan ada hasilnya

B. Pendidikan

1. PAUD : PAUD Aisyiyah Kubang
2. SD : SDN 05 Kubang
3. MTs : MTsM Kubang
4. MA : MAN Lima Puluh Kota
5. Perguruan Tinggi : UIN Mahmud Yunus Batusangkar

C. Orang Tua

1. Ayah
Nama : M. Zakir
Pekerjaan : Buruh Tani

2. Ibu

Nama : Neni Eriza

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

D. Saudara

Adik 1 : Muthia Nur Fadillah

Adik 2 : Atyfah Nur Hidayah

Adik 3 : Farid Arsyah Anugrah

E. Pengalaman Organisasi

Pengurus fornis HMPS PAI 2023 anggota Humas dan Perlengkapan.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil‘alamin, puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan nikmat-Nya dan Shalawat dan salam buat Nabi Muhammad SAW, yang merupakan suri tauladan bagi seluruh umat manusia sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar**”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana (S-1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan do‘a dari berbagai pihak. Maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar Bapak Prof. Delmus Purneri Salim, M.A., M.Res., Ph.D yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menyelesaikan perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar Bapak Dr. H Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd yang sekaligus sebagai dosen Pembimbing Akademik peneliti, yang telah memberikan nasehat, arahan serta motivasi kepada peneliti selama masa studi.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Ibunda Silvia Susrizal, S.Pd.I., MA yang selalu memberikan arahan, dukungan serta motivasi kepada peneliti.
4. Ibu Dr. Hj. Demina., M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, ilmu, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Suatu kesempatan luar biasa bagi peneliti mendapatkan ilmu yang telah ibu berikan setiap bimbingan.

5. Bapak Dr. Abhanda Amra, M.Ag dan Bunda Dr. Gustina, M.Pd selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan arahan, pemahaman, masukan serta meluangkan waktu untuk peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama dalam perkuliahan.
7. Staff administrasi Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang telah membantu dan mempermudah semua keperluan peneliti.
8. Kepala Sekolah dan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMPN 3 Batusangkar, serta seluruh peserta didik terkhususnya peserta didik kelas VIII
9. Teristimewa Orang Tua tercinta Ayahanda M. Zakir, Ibunda Neni Eriza, terima kasih atas do"aa yang tiada henti, cinta yang tak bersyarat, dan perjuangan yang tak pernah terlihat oleh dunia namun begitu terasa di hati. Adek-adek tersayang Muthia Nur Fadillah, Atyfah Nur Hidayah dan Farid Arsyah Anugrah, terima kasih atas dukungan kecil yang berarti besar, candaan yang menghibur di tengah lelah, kehadiran kalian adalah salah satu alasan peneliti terus melangkah dan tidak menyerah dan terima kasih juga kepada seluruh keluarga besar yang telah memberikan do"aa, perhatian, serta semangat yang selalu menguatkan dalam diam.
10. Sahabat masa kecil Andina Saputri yang selalu menjadi tempat berbagi cerita dan semangat, terima kasih atas dukungan, do"aa, dan kebersamaan yang tidak pernah pudar sejak dahulu hingga kini serta kehadiranmu menjadi bagian penting dalam perjalanan panjang ini.
11. Sahabat semasa MTs hingga kini Diniyatul Islami yang tetap hadir memberi semangat meski berada di tempat yang berbeda. Terima kasih atas dukungan, perhatian, dan do"aa yang senantiasa menguatkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Jarak tak pernah mengurangi arti persahabatan kita, dan peneliti sangat menghargai setiap bentuk kepedulian yang telah diberikan.
12. Adik kamar sekaligus adik kelas semasa MAN Afifah, yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas dukungan, semangat,

serta bantuan yang diberikan, yang sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini.

13. Teman-teman PAI A, dan seluruh angkatan 2021 serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mohon maaf atas segala kekhilafan dan kekeliruan yang terdapat dalam skripsi ini. Peneliti juga sangat mengharapkan masukan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini, sehingga dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian berikutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi peneliti sendiri dan semoga mendapatkan nilai ibadah dari Allah Swt. Aamiin ya rabbal ,alamiin.

Batusangkar, Agustus 2025

Peneliti



Chindy Nur Fadillah
NIM. 2130101018

ABSTRAK

Chindy Nur Fadillah, NIM 2130101018, judul skripsi “**Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Murid Kelas VIII pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar**”, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2025.

Pokok permasalahan dari skripsi ini adalah kurangnya kreativitas murid dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, terutama dalam mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Model pembelajaran yang kurang variatif diduga menjadi penyebab kurang berkembangnya kreativitas murid. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan model *Project Based Learning* yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas murid. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas murid pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen* dengan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Dalam desain ini, membandingkan hasil angket kelas kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Teknik pengambilan sampelnya yaitu dengan menerapkan *Purposive Sampling*. Sampel penelitian terdiri dari kelas 8.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas 8.5 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 30 siswa. Pemilihan kedua kelas ini didasarkan atas pertimbangan dari guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Kelas tersebut memiliki jumlah murid yang sama, jadwal yang sama, dan gurunya juga sama. Instrumen penelitian berupa angket kreativitas. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan SPSS *windows 22*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas kelas eksperimen sebesar 113 kategori kreatif, sedangkan kelas kontrol sebesar 96 kategori cukup kreatif. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* berpengaruh positif terhadap kreativitas murid.

Kata kunci: Project Based Learning, Kreativitas, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

Chindy Nur Fadillah, NIM 2130101018, thesis title 'The Influence of the Application of Project Based Learning Model to the Creativity of Class VIII Students in PAI and Ethics Subjects at SMPN 3 Batusangkar', Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training (FTIK) Mahmud Yunus Batusangkar State Islamic University in 2025.

The main problem of this thesis is the lack of creativity of students in learning PAI and Ethics, especially in relating the subject matter to real life. Less varied learning models are suspected to be the cause of the lack of creativity development of students. To overcome this, a Project Based Learning model is applied which is expected to increase students' creativity. This study aims to determine the effect of the application of the Project Based Learning model on the creativity of students in the subjects of PAI and Ethics at SMPN 3 Batusangkar.

This type of research is quantitative with a Quasi Experimental approach with a Posttest-Only Control Group Design. In this design, the results of the questionnaire of the experimental class were compared with the control class. The sampling technique is by applying Purposive Sampling. The research sample consisted of class 8.1 as an experimental class and class 8.5 as a control class, each totaling 30 students. The selection of these two classes is based on the considerations of the teachers of PAI and Ethics subjects. The class has the same number of students, the same schedule, and the teacher is the same. The research instrument is in the form of a creativity questionnaire. The data analysis technique used normality, homogeneity, and t-test. Data processing is done with the help of SPSS windows 22.

The results showed that the average creativity of the experimental class was 113 creative categories, while the control class was 96 categories of quite creative. The t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, which means there is a significant difference between the two classes. Thus, it can be concluded that the Project Based Learning model has a positive effect on students' creativity.

Keywords: Project Based Learning, Creativity, Islamic Religious Education.

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
BIODATA PENULIS	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat dan Luaran Penelitian	8
G. Defenisi Operasional	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Model <i>Project Based Learning</i>	11
B. Kreativitas Murid	25
C. Kajian Penelitian yang Relevan.....	30
D. Kerangka Berfikir	33

E. Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel	37
D. Variabel dan Data	38
E. Prosedur Penelitian	38
F. Pengembangan Instrumen	39
G. Teknik Pengumpulan Data	45
H. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan	73
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Implikasi Penelitian	80
C. Saran	81
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian	36
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian	37
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian	38
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Kreativitas	40
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Penerapan Model PjBL.....	40
Tabel 3. 6 Penskoran Skala <i>Likert</i>	40
Tabel 3. 7 Rentang Skor Penerapan Model PjBL.....	41
Tabel 3. 8 Rentang Nilai Rata-rata PjBL.....	41
Tabel 3. 9 Rentang Skor Kreativitas Murid.....	41
Tabel 3. 10 Rentang Nilai Rata-rata Kreativitas.....	41
Tabel 3. 11 Validitas Variabel X (Penerapan Model PjBL).....	42
Tabel 3. 12 Validitas Variabel Y (Kreativitas Murid).....	43
Tabel 3. 13 Hasil Uji Reliabilitas Angket Penerapan Model PjBL.....	44
Tabel 3. 14 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kreativitas Murid.....	45
Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran	47
Tabel 4. 2 Data Hasil Angket Penerapan Model PjBL.....	49
Tabel 4. 3 Indikator PjBL.....	51
Tabel 4. 4 Rata-rata Indikator PjBL	58
Tabel 4. 5 Data Hasil Post-Respond Kelas Eksperimen.....	58
Tabel 4. 6 Indikator Kreativitas	61
Tabel 4. 7 Rata-rata Indikator Kreativitas Kelas Eksperimen	63
Tabel 4. 8 Data Hasil Post-Respond Kelas Kontrol	64
Tabel 4. 9 Indikator Kreativitas	66
Tabel 4. 10 Rata-rata Indikator Kreativitas Kelas Kontrol.....	69
Tabel 4. 11 Rata-rata Indikator Kreativitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	69
Tabel 4. 12 Perbandingan post-respond Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	70
Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	71
Tabel 4. 14 Hasil Uji Homogenitas	72
Tabel 4. 15 Hasil Analisis Uji Hipotesis	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	34
Gambar 4. 1 Rata-rata Indikator PjBL	58
Gambar 4. 2 Perbandingan rata-rata pertemuan 1, 2, dan 3	61
Gambar 4. 3 Rata-rata Indikator Kreativitas Kelas Eksperimen	64
Gambar 4. 4 Perbandingan rata-rata Pertemuan 1, 2, dan 3	66
Gambar 4. 5 Rata-rata Indikator Kreativitas Kelas Kontrol	69
Gambar 4. 6 Rata-rata Indikator Kreativitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	70
Gambar 4. 7 Perbandingan post-respond Kelas Eksperimen dan Kontrol	70

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Miftah, 2022). Pendidikan juga merupakan suatu proses yang sangat penting dalam meningkatkan pengetahuan manusia. Dengan adanya pendidikan maka akan membentuk manusia yang berakhlak mulia dan sebagai wadah untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya dan hal tersebut akan berpengaruh pada perkembangan dan kemajuan suatu bangsa (Fadriati dkk., 2025).

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya baik secara jasmani maupun rohani yang sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam suatu masyarakat. Dalam Al-Qur'an telah dijelaskan akan pentingnya ilmu pengetahuan karena hidup manusia tidak akan terarah jika tidak adanya pengetahuan. Dengan pengetahuan manusia akan mengetahui banyak hal apa yang baik dan yang buruk. Pendidikan tidak hanya memberikan informasi dan keterampilan saja bahkan usaha untuk mencapai keinginan dan kebutuhan manusia sehingga tercapai kehidupan yang memuaskan (Kurnali, 2020).

Pendidikan yang berkualitas sangat diharapkan untuk kemajuan suatu bangsa sehingga menghasilkan manusia yang berkualitas. Tingkat kualitas suatu Negara ditentukan bagaimana peran masyarakat dalam membangun negerinya. Pendidikan harus bisa merubah pola pikir anak bangsa yang akan menjadi penerus nantinya dan bisa mempersiapkan dirinya agar mempunyai kemampuan untuk berperan dalam lingkungan masyarakat. Pendidikan yang berkualitas mendorong seseorang untuk terus mengasah jiwa ingin tahunya

melalui proses pembelajaran (Safitri dkk., 2022). Pembelajaran pada hakikatnya merupakan upaya membelajarkan para siswa dengan merancang pembelajaran agar muncul perilaku belajar. Dalam kondisi yang jelas tujuan, isi pembelajaran, strategi, metode, media maka akan berpeluang untuk memudahkan proses pembelajaran. Peran pendidik akan semakin kompleks jika ia bukan hanya sebagai salah satu sumber belajar tetapi harus mampu menjadi seorang yang ahli dalam menata semua komponen pembelajaran dengan baik dan kreatif (Fadriati, 2014). Dalam konteks Indonesia, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga untuk membentuk manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter tersebut adalah melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah (Annisa dkk, 2025).

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mempunyai peran sangat penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Salah satu tujuan utama dari pembelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah menanamkan nilai-nilai agama Islam yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tantangan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti seringkali muncul dalam upaya menciptakan suasana belajar yang menarik, relevan, dan mampu mengembangkan potensi peserta didik secara holistik (Koh dkk., 2021).

Metode pembelajaran tradisional yang cenderung berpusat pada guru dan menekankan pada hafalan materi terkadang kurang efektif dalam menumbuhkan minat belajar, pemahaman mendalam, dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik serta minimnya kemampuan mereka dalam menghubungkan ajaran agama dengan realita kehidupan. Padahal, keberhasilan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti semestinya tidak hanya dinilai dari aspek kognitif, tetapi juga dari aspek afektif dan psikomotorik, termasuk kreativitas dalam mengekspresikan nilai-nilai Islam. Inovasi dalam pendekatan dan metode pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menjadi suatu keniscayaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah. Oleh

karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan partisipasi aktif dan kreativitas peserta didik dalam memahami nilai-nilai Islam (Amra, 2021).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang diyakini memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan berbagai kompetensi peserta didik adalah pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning* atau PjBL). PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan murid dalam penyelidikan yang mendalam terhadap suatu permasalahan atau topik yang relevan. Melalui PjBL, murid secara aktif merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang menghasilkan produk nyata atau presentasi yang menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Project based learning menawarkan berbagai keunggulan yang signifikan dalam konteks pendidikan. Pendekatan ini mendorong murid untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang esensial, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Dalam PjBL, peserta didik dituntut untuk aktif mencari informasi, menganalisis data, membuat keputusan, dan bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan proyek. Proses ini secara tidak langsung melatih kemampuan mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks dunia nyata (Fadriati dkk, 2023).

Project based learning dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti memberikan ruang yang luas bagi pengembangan kreativitas murid. Dalam merancang dan melaksanakan proyek, murid memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide mereka, memilih metode dan media yang sesuai, serta menghasilkan produk atau presentasi yang mencerminkan pemahaman dan interpretasi mereka terhadap materi PAI dan Budi Pekerti. Dengan keterlibatan aktif dalam proyek keagamaan, mereka tidak hanya memahami ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga dapat mengaktualisasikannya dalam bentuk nyata. Selain itu, proyek juga dapat menumbuhkan keterampilan

kolaboratif, komunikasi, dan tanggung jawab sosial yang sejalan dengan nilai-nilai Islam.

Kreativitas sebagai salah satu aspek penting dalam perkembangan murid, menjadi fokus utama dalam konteks pendidikan abad ke-21. Kreativitas bukan hanya sekedar kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir yang berbeda, menghasilkan ide-ide orisinal, membuat koneksi yang tidak biasa, dan menemukan solusi inovatif terhadap suatu permasalahan. Dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, pengembangan kreativitas murid dapat membantu mereka dalam memahami dan menginterpretasikan ajaran agama secara lebih mendalam dan kontekstual.

Kreativitas dalam konteks pendidikan merupakan kemampuan murid untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru dan cara-cara baru dalam memecahkan masalah yang ada. Kreativitas tidak selalu berarti menciptakan sesuatu dari nol dan hal barunya tidak harus sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya, tetapi dapat berupa kombinasi baru dari unsur-unsur yang sudah ada, sehingga menghasilkan sesuatu yang inovatif dan berbeda dari yang sebelumnya. Kreativitas adalah potensi yang sudah ada sejak lahir, namun perlu dikembangkan melalui pengalaman dan lingkungan, dan setiap anak dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal (Estheriani & Muhiid, 2020).

Dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, kreativitas murid sangat diperlukan agar mereka tidak hanya memahami ajaran agama secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang inovatif. Kurikulum Merdeka dengan berbasis proyek diharapkan dapat memberikan ruang bagi murid untuk mengembangkan kreativitas mereka, baik dalam memahami konsep keagamaan, menyampaikan pendapat, maupun dalam menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata (Qolbiyah, 2022). Dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, kreativitas murid dapat dilihat dari kemampuan mereka dalam mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan nyata, seperti dalam kegiatan dakwah atau pembuatan

karya yang bernilai agama. Siswa yang kreatif akan lebih mampu mengaitkan ajaran agama dengan kehidupan sosial dan kebudayaan di sekitarnya.

Berdasarkan pengamatan awal di SMPN 3 Batusangkar, ditemukan bahwa kreativitas murid dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari beberapa indikator. Pertama, dari aspek kelancaran (*fluency*), sebagian besar murid masih mengalami kesulitan ketika diminta untuk mengemukakan ide atau pendapat secara cepat dan bervariasi. Saat guru memberikan pertanyaan terbuka, hanya sebagian kecil murid yang berani menjawab, sementara yang lain cenderung pasif dan menunggu jawaban dari teman. Kedua, dari aspek orisinalitas (*originality*), gagasan yang muncul dari murid seringkali masih bersifat umum dan kurang menunjukkan kebaruan. Banyak murid hanya menyalin jawaban dari buku atau mencontoh temannya tanpa berusaha memunculkan ide baru yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa keberanian untuk berpikir di luar kebiasaan masih rendah. Ketiga, dari aspek elaborasi (*elaboration*), murid tampak kesulitan dalam mengembangkan ide secara lebih rinci. Misalnya, ketika diberikan tugas membuat karya atau menjelaskan solusi terhadap permasalahan, jawaban yang diberikan cenderung singkat dan kurang detail.

Keempat, dari aspek fleksibilitas (*flexibility*), sebagian murid belum terbiasa melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang. Saat diberi tugas untuk mencari solusi alternatif, mereka hanya terpaku pada satu cara penyelesaian dan tidak mencoba menemukan pendekatan lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan mereka untuk berpikir luwes masih terbatas.

Situasi di atas mengindikasikan bahwa kreativitas murid dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti masih perlu ditingkatkan. Padahal, kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting abad ke-21 yang sangat dibutuhkan murid dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

Kurangnya kreativitas dapat menghambat mereka dalam mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap materi, terutama pada tema-tema yang menuntut pemikiran kritis, seperti kepedulian terhadap alam, kehidupan sosial, dan nilai-nilai akhlak mulia.

Oleh sebab itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada murid untuk mengeksplorasi ide, menghasilkan karya, dan memecahkan masalah secara kreatif. Salah satu model yang sesuai adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model ini memiliki sejumlah kelebihan yang sangat relevan dalam meningkatkan kreativitas murid. PjBL menekankan pada keterlibatan aktif murid dalam merancang, melaksanakan, dan menyelesaikan sebuah proyek yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Dengan langkah-langkah PjBL, murid dilatih untuk berpikir kreatif melalui kegiatan merumuskan pertanyaan, mencari informasi, mengembangkan ide-ide orisinal, menyusun rencana, mengelaborasi gagasan, serta menyajikan produk yang dihasilkan (Subiyantoro, 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas murid. (Koh dkk, 2021) menemukan bahwa *project based learning* membantu murid mengembangkan keterampilan berpikir kreatif karena murid ditantang untuk menyelesaikan masalah atau membuat produk yang baru dan berbeda. Pembelajaran ini juga memberikan ruang bagi murid untuk berkolaborasi dan berbagi ide, yang mengarah pada hasil yang lebih kreatif. (Inafiroh & Faridi, 2024) menyatakan bahwa *project based learning* pada mata pelajaran PAI dapat meningkatkan kreativitas murid dalam merancang dan melaksanakan proyek yang mencerminkan ajaran Islam, seperti kegiatan sosial dan budaya berbasis nilai-nilai agama.

(Shamsudin dkk, 2023) juga mengungkapkan bahwa penerapan *project based learning* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti bisa mengembangkan kreativitas murid dalam mengintegrasikan ajaran Islam dengan konteks sosial mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran ini bisa menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kreativitas. *Project based learning* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti memungkinkan murid untuk mengaitkan teori dengan praktik dan mengembangkan ide-ide kreatif dalam konteks ajaran agama. Misalnya, dalam proyek dakwah, murid dapat merancang pesan dakwah yang kreatif dan relevan dengan kehidupan

sehari-hari, yang akan memperkaya cara mereka memahami dan menerapkan ajaran Islam.

Beberapa teori yang relevan untuk memahami hubungan antara *project based learning* dan kreativitas adalah Teori Divergensi (Guilford, 2020): *project based learning* mendorong murid untuk berpikir dengan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah, yang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, dan Teori Flow (Csikszentmihalyi, 2021): dalam *project based learning*, murid yang merasa terlibat dalam proyek akan mengalami keadaan “*flow*”, yang memungkinkan mereka untuk bekerja secara maksimal dan menghasilkan ide-ide yang kreatif.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) efektif dalam meningkatkan berbagai aspek belajar murid, termasuk pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan kreativitas. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penerapan model *project based learning* ini terhadap kreativitas murid pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara penerapan model *project based learning* terhadap kreativitas murid pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Murid Kelas VIII pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti jabarkan diatas, maka dapat diuraikan permasalahannya sebagai berikut:

1. Kreativitas peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti belum tergali secara optimal.
2. Penerapan model *project based learning* pelaksanaannya belum terstruktur secara maksimal.

3. Masih minimnya penelitian yang membahas secara khusus penerapan model *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik dalam konteks mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini membatasi pada “Pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap kreativitas murid kelas VIII pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap kreativitas murid kelas VIII pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan *project based learning* terhadap kreativitas murid kelas VIII pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan model *project based learning* dan pengaruhnya terhadap kreativitas murid khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan wawasan mengenai pentingnya penerapan model *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas murid pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses proyek. Dengan demikian, guru dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus menantang.

b. Bagi Murid

Dengan adanya penelitian ini, memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan dapat digunakan oleh murid untuk meningkatkan kreativitasnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini bisa digunakan untuk menjadi dasar pertimbangan dalam merancang kebijakan pembelajaran inovatif dan kreatif.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman, pengetahuan dan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

3. Luaran Penelitian

Penelitian ini dijadikan sebagai karya ilmiah (skripsi) yang dapat bermanfaat bagi orang banyak dan sebagai tambahan wacana akademik di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

G. Defenisi Operasional

Defenisi operasional merupakan penjelasan singkat mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian. Untuk menghindari kesalahpahaman antara peneliti dan pembaca, maka peneliti memberikan penjelasan mengenai istilah yang peneliti gunakan dalam penelitian ini:

1. Model *Project Based Learning*

Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah model pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung, di mana murid terlibat dalam proyek yang dirancang untuk menghasilkan produk atau solusi terhadap suatu masalah yang nyata. Dalam penelitian ini, model *project based learning* diterapkan dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada murid kelas VIII di SMPN 3 Batusangkar pada materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan. Model *project based*

learning terdiri atas enam langkah yaitu, penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman.

2. Kreativitas Murid

Kreativitas murid adalah kemampuan murid untuk menghasilkan ide, gagasan, karya yang baru, dan berpikir menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru agar bisa dikembangkan sehingga berbeda dari yang sebelumnya dan bermanfaat dalam menyelesaikan tugas atau proyek yang diberikan, mencakup kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam penelitian ini, kreativitas diukur berdasarkan empat indikator yaitu, *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model *Project Based Learning*

1. Pengertian *Project Based Learning*

Project based learning adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam penyelesaian proyek yang nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Febrinal dkk, 2024). Proyek tersebut bertujuan untuk memperkenalkan konsep-konsep secara lebih mendalam dan mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dalam pembelajaran ini, siswa belajar melalui pengalaman langsung dan penerapan pengetahuan dalam konteks yang lebih aplikatif.

Project based learning merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri melalui proyek yang diberikan oleh guru. Siswa dituntut untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan baru, lalu mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Ini mendorong siswa untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Khasinah, 2020). Sedangkan menurut Agus Wasisto dalam (Lestari & Ahmad, 2022) bahwa *project based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai sarana untuk mengumpulkan pengetahuan baru. Prosesnya dimulai dengan masalah, kemudian siswa melakukan eksplorasi, penilaian, dan sintesis informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Project based learning adalah model pembelajaran yang memungkinkan guru mengelola kelas dengan melibatkan siswa dalam kerja proyek yang kompleks dan menantang. Melalui proyek ini, siswa dituntut untuk merancang dan bekerja secara mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Salamun dkk., 2023). Model *project based learning* mendorong siswa untuk aktif belajar secara

berkolaborasi, memecahkan masalah secara bersama-sama, menentukan konsep dari tugas yang dilakukan, dan menyelesaikan proyek dengan waktu yang telah disepakati antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, bisa membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kerja sama, dan keterampilan lainnya yang penting dalam kehidupan nyata (Tuzzahra, Hanifah, & Syafdi, 2019).

Project based learning juga dijelaskan oleh (Dahri, 2022) adalah metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk merencanakan proyek yang relevan dengan dunia nyata, melaksanakan proyek dengan menerapkan konsep dan keterampilan yang dipelajari, dan mengevaluasi hasil proyek dan proses pembelajaran. Dalam *project based learning* peserta didik dituntut untuk melakukan eksplorasi dan pengumpulan informasi, menilai dan menginterpretasi data, mensintesis informasi untuk menghasilkan pengetahuan baru, dan menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar yang kreatif dan inovatif. (Yardani, 2022) berpendapat bahwa *project based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mendorong partisipasi aktif dalam investigasi mendalam terhadap suatu topik, menggunakan pendekatan berbasis riset untuk memecahkan permasalahan nyata dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 melalui proses penyelidikan yang terstruktur melalui proyek yang dirancang dan dipengaruhi oleh siswa.

Project based learning dipengaruhi oleh beberapa teori, yaitu teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pentingnya pengalaman dan interaksi sosial dalam membangun pengetahuan dan konsep "*learning by doing*" dari Dewey yang dikembangkan oleh Kilpatrick menjadi pembelajaran proyek, yang mana siswa aktif mengolah bahan pembelajaran dan bekerja sama dengan guru. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa *project based learning* ialah pembelajaran di mana siswa membuat suatu proyek yang akan mendorongnya untuk belajar secara aktif dan berpusat pada siswa. Maka hal ini akan membantu siswa menjadi kreatif, inovatif, dan mempunyai

pengetahuan yang baru. Siswa bisa mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung.

Penerapan *project based learning* dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti bisa dilakukan dengan mengajak siswa untuk merancang proyek yang berkaitan dengan ajaran Islam, seperti membuat video dakwah, mengembangkan modul pengajaran, atau membuat karya seni berbasis nilai-nilai Islam (Salam & Abdulrahman, 2023). *Project based learning* dapat memotivasi siswa untuk lebih kreatif dalam mengatasi masalah dan menghubungkan pelajaran agama dengan kehidupan nyata.

2. Landasan Teologis dalam Al-Qur'an tentang *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* memang tidak disebutkan secara langsung dalam Al-Qur'an karena istilah tersebut merupakan konsep modern dalam dunia pendidikan. Namun prinsip-prinsip belajar berbasis proyek sangat sesuai dengan pendekatan pembelajaran dalam Islam, khususnya yang menekankan pada amal nyata, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Berikut ayat Al-Qur'an yang mendukung *Project Based Learning*:

QS. Al-Ankabut: 20

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخُلُقَ ثُمَّ هَالِكٌ نُّشَيْءِ النَّشَاءِ
 الْخِيسَاءِ
 إِنَّ هَالِكٌ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿٢٠﴾

Artinya: Katakanlah, “Berjalanlah di (muka) bumi, lalu perhatikanlah bagaimana Allah memulai penciptaan (semua makhluk). Kemudian, Allah membuat kejadian yang akhir (setelah mati di akhirat kelak). Sesungguhnya Allah Mahakuasa atas segala sesuatu.

Ayat ini memberikan isyarat penting bahwa proses belajar tidak hanya berhenti pada teori semata, tetapi harus disertai dengan pengamatan, penyelidikan, dan penelitian langsung terhadap fenomena alam ciptaan Allah. Tafsir Ibnu Katsir menjelaskan bahwa ayat ini mengandung perintah agar manusia memperhatikan tanda-tanda kekuasaan Allah melalui perjalanan dan pengamatan, sehingga menambah pengetahuan dan keimanan. Artinya, pembelajaran yang hanya mengandalkan hafalan tidak

cukup, melainkan harus diimbangi dengan pengalaman empiris dan penalaran kritis.

Hal ini sangat relevan dengan prinsip dalam model Project Based Learning (PjBL), yaitu peserta didik diajak untuk terjun langsung dalam kegiatan belajar berbasis proyek. Dalam PjBL, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi mereka dituntut untuk melakukan eksplorasi, penelitian, bekerja sama, serta menghasilkan produk nyata dari proses pembelajarannya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa mengaitkan ilmu dengan realitas kehidupan sehari-hari, sebagaimana perintah Allah dalam ayat ini untuk mengamati secara langsung ciptaan-Nya. Selain itu, ayat ini juga menegaskan pentingnya membangun rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta kreativitas dalam diri peserta didik. Ketika siswa dituntut untuk mengamati, meneliti, dan menghasilkan sebuah karya melalui proyek, mereka sesungguhnya sedang menjalankan apa yang Allah perintahkan, yaitu belajar dari alam dan pengalaman nyata. Dengan demikian, penerapan PjBL tidak hanya sejalan dengan tuntutan kurikulum modern, tetapi juga memiliki landasan kuat dalam ajaran Islam, karena Islam sendiri mendorong umatnya untuk belajar secara aktif, produktif, dan penuh kreativitas.

3. Tujuan *Project Based Learning*

Tujuan utama *project based learning* adalah untuk mengembangkan potensi siswa dengan mengintegrasikan pengetahuan yang ada dan kegiatan proyek, sehingga mereka dapat menunjukkan kreativitas dan inovasi mereka. Selain itu, siswa juga bisa meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi di lingkungan sekitar atau dalam kehidupan pribadi mereka. *Project based learning* untuk memfasilitasi siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks nyata melalui proyek, serta mendorong pengembangan kreativitas dan inovasi mereka dalam menyelesaikan tugas tersebut.

Project based learning dirancang untuk membantu siswa menemukan solusi atas masalah dengan mempelajari konsep pemecahan masalah dan

mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dalam proses ini, siswa bekerja sama dalam tim untuk menganalisis masalah dan mencari solusi yang efektif. Hal ini akan mendorong siswa untuk menjadi aktif, percaya diri, kritis, dan mampu bekerja sama dalam tim. Mereka juga bisa mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan ide-ide kreatif dan berpartisipasi aktif dalam kelompok. Selain itu, juga memungkinkan guru untuk berinovasi dalam pengajaran dan berinteraksi lebih efektif dengan siswa.

Tujuan *project based learning* ialah untuk mengaitkan berbagai mata pelajaran dalam kurikulum, mendorong siswa untuk mempelajari masalah yang nyata, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, siswa dipersiapkan untuk menghadapi situasi nyata yang membutuhkan pemecahan masalah dan kolaborasi yang efektif. Juga untuk mengembangkan kemampuan bernalar kreatif siswa dalam menghadapi masalah, serta meningkatkan kreativitas mereka dalam mencari solusi yang inovatif dan efektif (Aziziy dkk., 2024).

Project based learning bertujuan untuk mengembangkan kemandirian siswa dalam menyelesaikan tugas dan masalah. Dengan fokus pada konsep dan prinsip utama suatu disiplin, siswa terlibat dalam pemecahan masalah dan tugas bermakna, bekerja secara otonom, dan menghasilkan produk karya yang bernilai dan realistis. Ini membantu siswa mengembangkan kemampuan belajar mandiri dan menghasilkan karya yang berkualitas. Pembelajaran *project based learning* berbeda dengan model tradisional karena lebih menekankan pada kegiatan belajar yang berdurasi panjang, holistik dan interdisipliner, berpusat pada siswa dan terintegrasi dengan praktik dan isu-isu nyata. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan kemampuan belajar yang lebih mendalam dan relevan dengan kehidupan nyata (Salamun dkk., 2023).

4. Prinsip-prinsip *Project Based Learning*

Prinsip-prinsip *project based learning* yang dikemukakan oleh Fathurrohman dalam (Salamun dkk., 2023) mencakup beberapa aspek penting, antara lain:

- a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik: pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan minat peserta didik, dengan melibatkan tugas-tugas yang relevan dengan kehidupan nyata.
- b. Tugas berbasis tema atau topik: tugas proyek dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam tentang suatu tema atau topik tertentu, sehingga peserta didik bisa mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang lebih spesifik.
- c. Eksperimen autentik: peserta didik melakukan eksperimen yang autentik dan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan berdasarkan tema atau topik yang telah ditentukan.
- d. Kurikulum yang berpusat pada proyek: *project based learning* memerlukan strategi kurikulum yang berbeda dari kurikulum tradisional, dengan proyek sebagai pusat pembelajaran.
- e. Tanggung jawab dan akuntabilitas: *project based learning* menekankan tanggung jawab dan akuntabilitas peserta didik terhadap diri sendiri dan hasil karyanya, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan untuk bertanggung jawab dan mandiri.
- f. Realisme: kegiatan peserta didik difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi sebenarnya.
- g. Pembelajaran aktif: *project based learning* menumbuhkan isu yang memicu pertanyaan dan keinginan peserta didik untuk menentukan jawaban yang relevan, sehingga terjadi proses pembelajaran yang aktif.
- h. Umpan balik dan evaluasi: diskusi, presentasi, dan evaluasi terhadap peserta didik menghasilkan umpan balik yang berharga, sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman dan meningkatkan kemampuan mereka.

- i. Keterampilan umum: *project based learning* tidak hanya mengembangkan keterampilan pokok dan pengetahuan, tetapi juga keterampilan mendasar, seperti pemecahan masalah, kerja kelompok, dan manajemen diri.
- j. Pertanyaan pemicu: difokuskan pada pertanyaan atau permasalahan yang memicu peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dengan konsep, prinsip, dan ilmu pengetahuan yang sesuai.
- k. Penyelidikan konstruktif: proyek harus disesuaikan dengan pengetahuan peserta didik, sehingga mereka dapat melakukan penyelidikan yang konstruktif dan bermakna.
- l. Otonomi: proyek menjadikan aktivitas peserta didik yang penting, sehingga mereka bisa mengembangkan otonomi dan kemampuan untuk bekerja secara mandiri.
- m. Proses berjangka waktu dan bermakna: berpusat pada proses yang relatif berjangka waktu dan unit pembelajaran yang bermakna.

Adapun prinsip-prinsip *project based learning* menurut Larmer dalam (Polmed, 2022) adalah:

- a. *Sustained Inquiry*: pembelajaran dimulai dengan pertanyaan yang memicu kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
- b. *Challenging Problem or Questions*: Peserta didik dituntut untuk mengidentifikasi masalah dan mencari solusi dengan mempersiapkan proses penyelidikan.
- c. *Authenticity*: pembelajaran berbasis proyek menghubungkan dengan keadaan kehidupan nyata.
- d. *Reflection*: peserta didik dan guru melakukan refleksi untuk menilai keberhasilan dan mengidentifikasi masalah.
- e. *Student Voice and Choice*: peserta didik didorong untuk mengekspresikan ide dan membuat keputusan selama proses proyek.
- f. *Public Product*: peserta didik mempublikasikan produk hasil proyek melalui presentasi atau lainnya.

g. *Critique and Revision*: peserta didik terlatih untuk menerima kritik, saran, dan revisi sepanjang proyek berlangsung.

5. Karakteristik *Project Based Learning*

Karakteristik utama *project based learning* yang dijelaskan oleh (Subiyantoro, 2025) yaitu berbasis proyek sebagai produk akhir, peserta didik sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran, peserta didik terlibat dalam proses penyelidikan yang mendalam terhadap topik yang mereka eksplorasi, kolaborasi dalam kelompok yang mendorong keterampilan kerja sama, proyek yang dihasilkan harus mempunyai relevansi nyata dengan kehidupan peserta didik, dan penilaian yang mengukur kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas yang merefleksikan situasi dunia nyata.

Karakteristik *project based learning* menurut Sutirman dalam (Amelia & Nadia, 2021) ialah sebagai berikut: a. Karakteristik aspek isi: masalah yang kompleks dan menyeluruh disajikan untuk memacu siswa menemukan hubungan antar ide secara interdisipliner dan siswa didorong untuk mengatasi ambiguitas dan menjawab pertanyaan yang nyata dan menarik perhatian mereka; b. Karakteristik aspek kegiatan: siswa melakukan investigasi dalam jangka waktu tertentu dan diharapkan menghadapi kesulitan yang mendorong pencarian sumber dan pemecahan masalah, siswa membuat hubungan antar ide, memperoleh keterampilan baru, dan menggunakan peralatan nyata serta siswa juga menerima umpan balik tentang gagasan mereka dari orang lain; c. Karakteristik aspek kondisi: siswa berperan sebagai masyarakat pencari dan melakukan latihan kerja dalam konteks sosial, siswa mempraktikkan manajemen waktu dalam melaksanakan tugas individu maupun kelompok, dan siswa mengarahkan kerja sendiri, melakukan kontrol belajar, dan melakukan simulasi kerja profesional; d. Karakteristik aspek hasil: siswa menghasilkan produk intelektual yang kompleks sebagai hasil belajar, siswa terlibat dalam penilaian diri dan bertanggung jawab terhadap pilihan mereka dalam

mendemstrasikan kompetensi, dan siswa memperagakan kompetensi nyata mereka melalui proyek yang dikerjakan.

Menurut (Lestari & Ahmad, 2022) karakteristik *project based learning* yaitu: a. siswa diberi kesempatan untuk membuat keputusan tentang kerangka kerja proyek yang akan mereka jalankan; b. siswa dihadapkan pada permasalahan atau tantangan yang mendorong mereka untuk mencari solusi; c. siswa mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan yang diajukan; d. siswa bekerja sama dalam tim untuk mengakses dan mengelola informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah; e. proses evaluasi dilakukan secara terus menerus untuk memantau kemajuan siswa; f. siswa secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang telah mereka jalankan untuk memahami apa yang telah mereka pelajari; g. produk akhir dari aktivitas belajar dievaluasi secara kualitatif untuk menilai kualitas dan kreativitas siswa; h. situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan, sehingga siswa merasa aman untuk mencoba dan belajar dari kesalahan mereka.

6. Kelebihan dan Kekurangan *Project Based Learning*

Adapun kelebihan dari *project based learning* ini adalah sebagai berikut: a. Meningkatkan keterlibatan siswa: *project based learning* melibatkan siswa dalam aktivitas praktis yang bisa meningkatkan partisipasi dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran; b. Mengembangkan keterampilan kolaboratif: dengan pembelajaran ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk mengembangkan keterampilan kolaboratif seperti komunikasi yang efektif, negosiasi, dan kepemimpinan; c. Relevan dengan dunia nyata: siswa belajar mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks yang nyata, membantu mereka memahami bagaimana teori dapat diterapkan dalam praktik; d. Meningkatkan kreativitas: pembelajaran ini, mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah yang kompleks dan menghadapi tantangan nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari; e. Meningkatkan pemahaman konsep: siswa dapat memahami bagaimana

konsep-konsep yang berbeda saling terkait, sehingga meningkatkan pemahaman mereka secara keseluruhan; f. Evaluasi formatif: selama proyek, guru bisa memantau perkembangan siswa secara berkelanjutan dan memberikan umpan balik yang membantu mereka meningkatkan kinerja mereka; g. Meningkatkan memori jangka panjang: memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan terkait dengan emosi, sehingga membantu siswa mengingat informasi lebih lama (Aziziy dkk., 2024).

Adapun kelebihan yang lain yang dijelaskan oleh (Nababan, Alisia, & Angeli, 2023) dalam Sunismi 2022 yaitu: a. Memotivasi peserta didik: dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif; b. Kesempatan pembelajaran multidisiplin: pembelajaran berbasis proyek menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dari berbagai disiplin ilmu, sehingga mereka dapat memahami konsep secara lebih luas; c. Keterkaitan dengan kehidupan nyata: membantu peserta didik melihat keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata di luar sekolah, sehingga mereka bisa menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks yang relevan; d. Hubungan antara pendidik dan peserta didik: sebagai fasilitator, pendidik bisa membangun hubungan yang lebih dekat dan personal dengan peserta didik, sehingga mereka bisa memberikan dukungan dan bimbingan yang lebih efektif; e. Keterlibatan dengan komunitas: pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik dengan komunitas yang lebih luas, sehingga mereka dapat memahami isu-isu sosial dan lingkungan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari; f. Peserta didik aktif dan berhasil: peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil dalam memecahkan masalah-masalah yang kompleks, sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Selain kelebihan, *project based learning* juga mempunyai kekurangan yaitu, membutuhkan tuntutan waktu yang tinggi, keterbatasan materi,

penilaian yang sulit, tidak memenuhi kebutuhan kurikulum formal, tantangan manajemen kelas, ketergantungan pada fasilitator, sulit dalam pengukuran standar, tujuan pembelajaran yang tidak jelas, dan tidak sesuai untuk semua gaya pembelajaran (Aziziy dkk., 2024). Pendapat lain juga menjelaskan bahwa kekurangan *project based learning* ialah, membutuhkan waktu yang lama, membutuhkan biaya yang besar, kenyamanan dengan kelas tradisional, kesulitan bagi siswa yang lemah, banyak peralatan yang dibutuhkan, dan kurangnya partisipasi siswa dalam kelompok (Nababan, Alisia, & Angeli, 2023).

7. Langkah-langkah *Project Based Learning*

Secara umum, menurut Stoller dalam (Aziziy dkk., 2024) *project based learning* dibagi menjadi 3 kegiatan yaitu:

- a. Perencanaan: tahap perencanaan melibatkan beberapa kegiatan penting, antara lain: pemilihan topik proyek yang relevan dan menarik bagi siswa, kegiatan pra-komunikatif untuk mempersiapkan siswa sebelum proyek dimulai, penyusunan pertanyaan kunci yang akan menjadi panduan selama proyek berlangsung, perancangan rencana proyek yang detail dan terstruktur, dan pembuatan jadwal proyek untuk memastikan proyek berjalan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- b. Penerapan: pada tahap ini, siswa melaksanakan proyek sesuai dengan rencana yang telah disusun dan memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks nyata.
- c. Pelaporan: tahap ini, melibatkan 2 kegiatan utama yaitu mengevaluasi hasil proyek untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai dan menilai hasil proyek secara menyeluruh, baik dari segi proses maupun produk akhir yang dihasilkan oleh siswa.

Adapun langkah-langkah *project based learning* menurut (Lestari & Ahmad, 2022) dalam bukunya yakni:

- a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*): *project based learning* biasanya dimulai dengan pertanyaan esensial

yang memicu aktivitas siswa dan memberikan arah bagi proyek yang akan dikerjakan. Pemilihan topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata sangat penting, dan proses pembelajaran dimulai dengan investigasi mendalam terhadap topik yang diangkat. Topik yang dipilih harus relevan dan bermakna bagi siswa, sehingga mereka dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang dipelajari.

- b. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*): perencanaan proyek dilakukan bersama antara guru dan siswa agar siswa merasa memiliki proyek itu. Dalam perencanaan, mereka membuat aturan, memilih aktivitas yang tepat, dan menentukan sumber daya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek. Ini membantu siswa terlibat aktif dan merasa bertanggung jawab atas proyek mereka.
- c. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*): guru dan siswa bekerja sama untuk membuat jadwal proyek. Mereka melakukan beberapa hal seperti membuat *timeline*, menentukan batas waktu, dan membimbing siswa agar tetap fokus pada proyek. Guru juga meminta siswa menjelaskan alasan mereka memilih cara tertentu. Ini membantu siswa belajar merencanakan dan mengatur proyek dengan baik.
- d. Memonitor Siswa dan Kemajuan Proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*): guru memantau aktivitas siswa selama mengerjakan proyek dengan cara membimbing dan memfasilitasi mereka. Guru berperan sebagai mentor yang membantu siswa saat dibutuhkan. Untuk mempermudah pemantauan, digunakan rubrik yang mencatat semua aktivitas penting siswa. Ini membantu guru memastikan proyek berjalan lancar.
- e. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*): penilaian bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa mencapai standar kompetensi, memantau kemajuan mereka, memberikan umpan balik tentang pemahaman siswa, dan membantu guru menyusun strategi pembelajaran yang lebih baik.

Ini memungkinkan guru untuk memahami kebutuhan siswa dan meningkatkan proses pembelajaran.

- f. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*): setelah proyek selesai, guru dan siswa merefleksikan aktivitas dan hasilnya. Mereka berdiskusi untuk memperbaiki kinerja dan mencari solusi baru. Ini membantu siswa memahami apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana mereka bisa menjadi lebih baik serta membuka peluang untuk menemukan hal-hal baru yang bisa dipelajari lebih lanjut.
8. Perbedaan antara *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*
- (Subiyantoro, 2025) menjelaskan perbedaan antara PjBL dan PBL, adapun aspek *problem based learning* sebagai berikut:
- a. Fokus utama: Menyelesaikan masalah nyata yang kompleks dan terbuka melalui penyelidikan mendalam dan analisis kritis.
 - b. Proses pembelajaran: Berpusat pada penyelidikan masalah, analisis, dan pemecahan masalah untuk mencapai pemahaman mendalam dan solusi efektif.
 - c. Hasil akhir: Solusi konseptual yang mencerminkan pemahaman mendalam dan komprehensif terhadap masalah, bukan hanya solusi praktis semata.
 - d. Struktur kegiatan: Fleksibel dan berorientasi pada diskusi, refleksi, dan pemecahan masalah.
 - e. Peran peserta didik: Aktif mencari solusi, menyelidiki masalah secara mendalam, dan membuat keputusan berdasarkan analisis yang dilakukan.
 - f. Peran pendidik: Membimbing diskusi untuk memastikan proses pembelajaran efektif, memberikan umpan balik untuk meningkatkan pemahaman, dan mengarahkan penyelidikan agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran.
 - g. Penilaian: Berbasis proses penyelidikan yang mendalam dan pemahaman konseptual yang kuat terhadap masalah.

- h. Keterampilan yang dikembangkan: Berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah.
- i. Durasi kegiatan: Biasanya berlangsung dalam waktu yang lebih singkat.

Sedangkan aspek *project based learning* yaitu sebagai berikut:

- a. Fokus utama: menghasilkan produk atau proyek nyata yang aplikatif dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Proses pembelajaran: berpusat pada tiga tahapan utama yaitu, perancangan, pembuatan, dan penyelesaian proyek. Proses ini mendorong kreativitas, inovasi, dan keterampilan praktis dalam menyelesaikan proyek.
- c. Hasil akhir: produk nyata atau hasil konkret yang aplikatif dan bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang memberikan nilai tambah dan solusi nyata.
- d. Struktur kegiatan: terorganisir secara sistematis melalui tahapan eksplorasi, perancangan, produksi, dan evaluasi. Struktur ini memastikan proses pembelajaran yang terarah dan efektif.
- e. Peran peserta didik: peserta didik aktif merancang, mengelola, dan menyelesaikan proyek dari awal sampai akhir dengan tanggung jawab penuh. Peran ini mendorong kemandirian, kreativitas, dan keterampilan manajerial.
- f. Peran pendidik: sebagai fasilitator yang memandu proses proyek, memberikan dukungan teknis, dan mengevaluasi hasil. Fasilitator berperan penting dalam mendukung kesuksesan proyek siswa.
- g. Penilaian: pembelajaran berbasis produk akhir, proses pengerjaan, dan presentasi hasil proyek dengan mengkomunikasikan ide dan hasil kepada audiens untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan mempresentasikan.
- h. Keterampilan yang dikembangkan: manajemen proyek, kreativitas, kerja sama, pemecahan masalah, dan komunikasi.

- i. Durasi kegiatan: membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan seluruh siklus proyek.

B. Kreativitas Murid

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut Santrock dalam (Sit dkk.,2016) adalah kemampuan memikirkan sesuatu dengan berbagai cara yang baru dengan menciptakan suatu solusi yang unik terhadap masalah yang sedang dihadapi. Oleh sebab itu, kreativitas ini seharusnya sudah dikembangkan pada anak sedini mungkin. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri yang relatif berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya dan tidak harus baru bagi orang lain. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang dengan menghasilkan suatu ide baru yang mempunyai nilai guna dan hasil dari ide tersebut didapatkan melalui proses dari kegiatan imajinatif.

Kreativitas merupakan suatu kebiasaan dalam belajar yang mengutamakan keterampilan dan pemahaman khusus mengenai konteks kreativitas yang diterapkan. Sedangkan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu pemikiran yang membuat siswa untuk menerapkan imajinasinya agar menghasilkan ide, pertanyaan, hipotesis dan bereksperimen untuk mengevaluasi ide, produk akhir dan proses mereka sendiri serta teman-temannya (Uloli, 2021). Arifudin dalam (Kusmiati dkk., 2021) menjelaskan bahwa kreativitas adalah potensi yang dimiliki oleh setiap manusia sejak lahir sehingga bukan yang didapatkan dari luar diri individu. Kreativitas sangat perlu dalam kehidupan karena merupakan kemampuan yang sangat berarti. Sedangkan (Kusmiati dkk., 2021) mengemukakan bahwa kreativitas ialah suatu proses dari individu yang menciptakan gagasan dan produk baru yang efektif bersifat fleksibel dan integritas yang berguna dalam beberapa bidang untuk memecahkan suatu permasalahan. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi

untuk melahirkan sesuatu yang baru ataupun dikombinasikan dari hal-hal yang sudah ada sehingga berbeda dengan yang sebelumnya.

Kreativitas murid dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat dilihat dalam cara mereka menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari dan menyampaikan materi dengan cara yang kreatif. Kreativitas juga mencakup kemampuan siswa dalam menghasilkan karya atau solusi yang terkait dengan nilai-nilai Islam (Zhao & Zeng, 2021).

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas yaitu suatu kemampuan berpikir yang dimiliki oleh setiap individu bahkan sejak dari lahir untuk menghasilkan sesuatu yang baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya dan dikombinasikan.

2. Landasan Teologis dalam Al-Qur'an tentang Kreativitas

Berikut adalah dalil Al-Qur'an yang berkaitan dengan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran:

QS. Al-Mulk: 15

هُيَ الرِّي جَعَلَ لَكُمُ الرِّضَ ذُلَى ال فَاْمَشُوا فِ مَنَّاكِبِهَا وَكُلْنَا مِنْ رِشْقِهِ ۗ وَاللَّهُ ۙ النَّسْرُ

Artinya: *Dialah Yang menjadikan bumi itu mudah bagi kamu, maka berjalanlah di segala penjurunya dan makanlah sebahagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan.*

Ayat ini mengandung makna bahwa Allah telah menyediakan bumi beserta segala potensi dan sumber daya di dalamnya untuk dimanfaatkan manusia. Namun, pemanfaatan itu tidak serta merta datang begitu saja, melainkan membutuhkan usaha, kreativitas, dan inovasi dari manusia agar bisa menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Tafsir Al-Maraghi menjelaskan bahwa manusia dituntut untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berusaha, serta menciptakan berbagai karya dari apa yang Allah sediakan di bumi. Dalam konteks pendidikan, ayat ini menunjukkan bahwa kreativitas murid merupakan fitrah sekaligus amanah yang harus diasah. Murid tidak hanya dituntut untuk menerima ilmu pengetahuan,

tetapi juga mengolahnya menjadi gagasan baru, solusi, atau karya nyata. Hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran modern yang menekankan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C). Dengan demikian, ayat ini menegaskan bahwa Islam sangat mendorong umatnya untuk menjadi manusia yang produktif, inovatif, dan kreatif, bukan pasif.

Lebih jauh, kreativitas yang dimaksud bukan hanya dalam bidang seni, tetapi juga dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, menemukan ide-ide baru dalam pembelajaran, serta menghasilkan karya yang bermanfaat bagi masyarakat. Dengan menumbuhkan kreativitas melalui pembelajaran, murid akan tumbuh menjadi generasi yang siap menghadapi tantangan zaman, sesuai dengan spirit ayat ini yang mendorong manusia untuk bergerak, berusaha, dan memanfaatkan potensi ciptaan Allah sebaik-baiknya.

3. Ciri-Ciri Anak Kreatif

Adapun ciri-ciri anak kreatif yang dijelaskan oleh (Sit dkk., 2016) yaitu senang menjelajahi lingkungan, memperhatikan dan memegang sesuatu secara ekspansif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan selalu bertanya, bersifat spontan dalam menyampaikan perasaan dan pikiran, selalu ingin memperoleh hal-hal yang baru, suka melakukan percobaan berbagai hal, tidak mudah bosan terhadap sesuatu, dan memiliki daya imajinasi yang tinggi. Adapun menurut Desmita dalam (Munasti dkk., 2021) mengemukakan ciri-cirinya yaitu memiliki daya imajinasi yang kuat, senang mendapatkan pengalaman yang baru, mempunyai inisiatif yang tinggi, selalu ingin tahu mengenai sesuatu, memiliki kepercayaan diri yang kuat, memiliki minat yang kuat, mempunyai wawasan yang luas, mempunyai kebebasan dalam berfikir, berani mengambil resiko, dan mempunyai semangat yang tinggi.

4. Indikator Kreativitas

Menurut teori J.P. Guilford dan E.Paul Torrance sebagaimana dikutip oleh (Ngabdiningsih, Darmadi, & Sri, 2023) bahwa kreativitas mempunyai 4 indikator yaitu sebagai berikut:

- a. *Fluency* (Kelancaran): kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau solusi dalam waktu yang relatif singkat.
 - b. *Flexibility* (Fleksibilitas): kemampuan untuk berpikir secara berbeda dan bertukar antar ide dan perspektif.
 - c. *Originality* (Keaslian): kemampuan untuk menghasilkan ide yang baru, unik, dan berbeda dari yang sudah ada.
 - d. *Elaboration* (Pengembangan): kemampuan untuk mengembangkan ide yang sudah ada dengan merinci dan menjadikannya lebih kompleks dan terperinci.
5. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas
- a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung kreativitas terdiri dari faktor internal individu dan faktor eksternal (lingkungan). Faktor internalnya adalah keterbukaan terhadap pengalaman yaitu mampu menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dan menerima perbedaan, evaluasi internal yaitu kemampuan seseorang untuk menilai suatu produk orang lain yang ditentukan oleh dirinya pribadi, dan kemampuan untuk bermain dengan melakukan eksplorasi serta membuat kombinasi yang baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan faktor eksternalnya (lingkungan) adalah adanya sarana kebudayaan seperti peralatan, media dan bahan, terbukanya rangsangan kebudayaan untuk semua kalangan masyarakat, berorientasi pada masa depan, memberi kebebasan pada semua warga negara, adanya toleransi ketika ada pandangan yang berbeda, dan terdapat penghargaan untuk hasil karya kreatif seseorang.

- b. Faktor Penghambat

Selain faktor pendukung, kreativitas juga mempunyai faktor penghambat yaitu penilaian positif apapun akan membuat anak kurang kreatif, apabila pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai dan tidak memberikan penjelasan, pemberian suatu hadiah bisa merusak dan mematikan kreativitas karena anak akan menjadi terpusat

untuk melakukan sesuatu hanya untuk mendapatkan hadiah, anak merasa pekerjaannya akan dinilai terhadap anak lainnya dan yang terbaik akan mendapatkan hadiah. Dengan itu bisa mematikan kreativitas anak disebabkan karena merasa adanya persaingan antar anak dan anak akan membandingkan dirinya dengan anak yang lain, dan lingkungan yang membatasi dan tidak memberikan kebebasan pada anak (Sit dkk., 2016).

6. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Murid

Kemampuan kreativitas bukanlah sesuatu yang tidak dapat diubah, tetapi dapat dilatih dan dikembangkan melalui pengalaman dan pembelajaran. Setiap orang mempunyai potensi kreatif, namun tidak semua orang dapat mengembangkannya secara optimal. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan cara berpikir kreatif sejak dini, baik melalui pendidikan formal maupun dalam kehidupan sehari-hari, untuk membantu individu mengembangkan kemampuan kreatif mereka. Setiap individu perlu didorong untuk berkreasi secara bebas dan nyaman dalam mewujudkan gagasan dan keinginan mereka. Dalam pendidikan, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga perlu merancang metode dan proses pembelajaran yang bisa memfasilitasi pengembangan kemampuan kreatif peserta didik.

Pembelajaran yang kreatif membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan untuk mengatasi berbagai masalah dan tantangan dalam pembelajaran. Kemampuan ini juga akan membantu mereka menghadapi dan menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan nyata, baik saat ini maupun di masa depan. Kreativitas bukan hanya tentang memenuhi kebutuhan hidup, tetapi juga tentang meningkatkan kualitas hidup dan mencapai kesuksesan. Dengan mengembangkan kreativitas, seseorang dapat menciptakan peluang baru, menemukan solusi inovatif, dan meningkatkan kemampuan adaptasi dalam menghadapi tantangan hidup. Oleh karena itu, penting untuk terus

memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam diri sendiri untuk mencapai kesuksesan di masa depan.

Kemampuan berpikir kreatif memang sangat penting dalam menghadapi tantangan dan mencapai kemajuan. Contoh Jepang dan Korea Selatan menunjukkan bahwa dengan mengobservasi, mengkaji, dan mengkreasi produk industri bangsa lain, mereka bisa mengembangkan teknologi dan industri sendiri yang inovatif dan kompetitif. Kreativitas dan inovasi menjadi kunci utama dalam mencapai kemajuan ekonomi dan teknologi suatu negara.

Kemampuan berkreasi sangat penting untuk dikembangkan dalam diri setiap individu, terutama generasi muda, agar mereka dapat menghadapi tantangan dan kebutuhan hidup dengan lebih baik. Jika generasi muda hanya terbiasa menikmati sesuatu yang sudah tersedia tanpa berusaha untuk berkreasi dan berinovasi, maka kemampuan berkreasi suatu bangsa dapat terhenti dan berdampak pada kemajuan bangsa tersebut di masa depan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, pendidik, dan bangsa untuk memupuk dan mengembangkan kemampuan berkreasi dalam diri generasi muda. Dengan membiasakan berpikir kreatif dalam pendidikan sejak dini, generasi muda dapat mengembangkan berpikir kreatif dan inovatif untuk menghadapi tantangan internal dan global. Oleh karena itu, lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam membekali guru dengan metode pembelajaran yang mendukung pengembangan berpikir kreatif peserta didik. Dengan demikian, Indonesia dapat melahirkan generasi yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi masa depan (Sitepu, 2019).

C. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh EE. Junaedi Sastradiharja & Fina Febriani pada tahun 2023 dalam jurnal Pendidikan Islam dengan judul “Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Sekolah Penggerak SMP Al Azhar Syifa Budi Cibinong-Bogor”.

Adapun hasil penelitiannya adalah model pembelajaran berbasis proyek bisa meningkatkan kreativitas siswa dengan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi, inisiatif, imajinasi, kepercayaan diri, kemampuan menciptakan dan berinovasi, minat yang luas, keberanian, tanggung jawab, kebebasan berpikir dan keyakinan untuk berhasil. Peningkatan kreativitas ini kemudian berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa di semua mata pelajaran di SMP Al Azhar Syifa Budi Cibinong, Kabupaten Bogor.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini membahas pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa dan peneliti membahas terkait pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas murid dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Adapun perbedaan lainnya yaitu metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *survey* sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sunarsih pada tahun 2023 dalam Tesisnya dengan judul “Implementasi Model *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berorientasi Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 2 Bumi Raya Morowali”.

Hasil dari pembahasannya yaitu implementasi Model *Project Based Learning* meliputi: a. Merancang pertanyaan dan proyek dengan membuat pertanyaan esensial dan penugasan proyek yang memicu pembelajaran. b. Menentukan jadwal aktivitas guru dan peserta didik secara bersama-sama untuk menyelesaikan proyek. c. Monitoring kemajuan proyek dengan mengawasi kegiatan dan perkembangan proyek untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran. d. Evaluasi hasil pembelajaran dengan menguji hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian tujuan. e. Refleksi pengalaman pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama membahas mengenai model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Sedangkan perbedaannya ialah penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dan melihat pengaruh terhadap kreativitas murid.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sirojudin pada tahun 2024 dalam Tesisnya dengan judul “Penerapan Model *Project Based Learning* Melalui Pembuatan Kaligrafi Al-Qur’an untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMPN 2 Brebes”.

Hasil penelitiannya adalah penerapan model *Project Based Learning* bisa meningkatkan kompetensi siswa dalam dua aspek penting yaitu pemecahan masalah dan berpikir kreatif siswa. Persamaan penelitian adalah sama-sama membahas mengenai model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) untuk meningkatkan kreativitas murid, dan sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif. Perbedaannya yaitu penelitian ini membahas penerapan model pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan kaligrafi Al-Qur’an untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kreatif sedangkan peneliti membahas terkait pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas murid pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Perbedaan lainnya yaitu penelitian ini diterapkan pada murid SMPN 2 Brebes dan peneliti menerapkan pada murid SMPN 3 Batusangkar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sekar Katresna & Nanda Rahayu Agustia pada tahun 2024 dalam jurnal pendidikan tambusai yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pelajaran PAI untuk Peningkatan Pemahaman Siswa di SMK 08 Muhammadiyah Medan”.

Hasilnya yaitu penerapan pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI. Perbedaan

dengan peneliti ialah penelitian ini membahas terkait efektivitas model pembelajaran berbasis proyek dalam pelajaran PAI untuk peningkatan pemahaman siswa di SMK 08 Muhammadiyah Medan sedangkan peneliti membahas pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas murid pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar. Juga terdapat persamannya yaitu sama-sama membahas mengenai model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Yova Atika pada tahun 2024 dalam Tesisnya yang berjudul “Implementasi Model *Project Based Learning* dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI (Studi di SDIT Rabbi Radhiyya 01 Rejang Lebong)”.

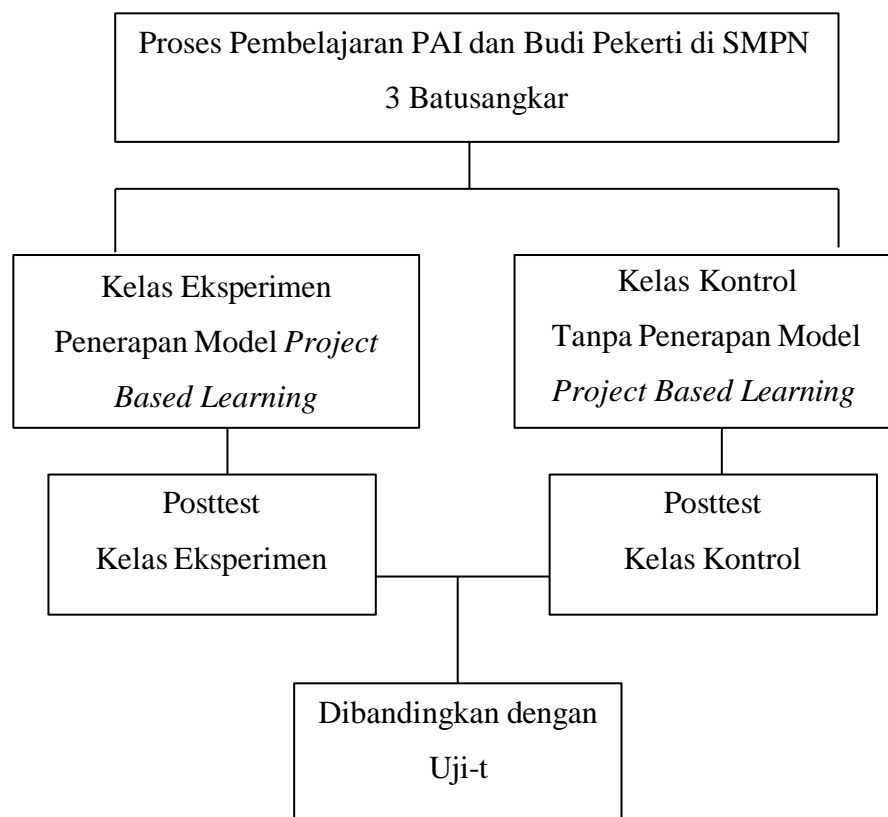
Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa implementasi model *Project Based Learning* melalui enam tahapan, kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sudah bagus karena terlihat peserta didik antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, dan penggunaan model *Project Based Learning* bisa mengembangkan kreativitas peserta didik dilihat dari aktifnya dalam membuat kaligrafi Al-Qur’an.

Perbedaan penelitian ini adalah peneliti membahas terkait pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas murid pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian ini membahas implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan kreativitas peserta didik studi di SDIT Rabbi Radhiyya 01 Rejang Lebong menggunakan metode kualitatif. Sedangkan persamaannya ialah sama-sama membahas mengenai model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian kuantitatif, kerangka berfikir digunakan untuk menganalisis perencanaan dan mengargumentasikan kecenderungan hasil

penelitian, yang akhirnya menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Manfaat dari kerangka berfikir adalah untuk memberikan arah dan tujuan dari proses penelitian. Adapun kerangka fikir yang peneliti susun yaitu sebagai berikut ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu asumsi sementara yang bisa jadi benar maupun salah. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu jawaban yang bersifat sementara terhadap perseteruan asal suatu penelitian yang kebenarannya diuji menggunakan data empiris. Hipotesis diterima apabila cocok dengan data empiris dan hipotesis ditolak apabila tidak cocok dengan data empiris. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Ha: Terdapat pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap kreativitas murid kelas VIII pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar.

2. H₀: Tidak terdapat pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap kreativitas murid kelas VIII pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu penelitian *quasi eksperimen* atau eksperimen semu. Penelitian kuantitatif dilakukan secara tersusun dan sistematis. Penelitian kuantitatif berfokus pada pengujian teori dengan menggunakan pengukuran variabel yang bisa diukur secara numerik dan menggunakan metode statistik untuk menganalisis datanya (Siroj dkk., 2024). Penelitian *quasi eksperimen* atau eksperimen semu yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen, namun tidak memenuhi semua syarat eksperimen murni karena keterbatasan kontrol terhadap variabel luar (Sugiyono, 2020). Desain *quasi eksperimen* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest Only Control Group Design* yaitu dengan membandingkan hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dan kontrol. Penelitian kelompok eksperimen diberikan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Adapun desainnya sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian

R_1	-----	X_1	-----	O_1
R_2	-----	X_2	-----	O_2

Keterangan:

R_1 : Kelas Eksperimen

R_2 : Kelas Kontrol

X_1 : Model PjBL

X_2 : Model Konvensional

O_1 : Posttest Kelas Eksperimen

O_2 : Posttest Kelas Kontrol

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Batusangkar, Nagari Limo Kaum, Kecamatan Lima Kaum, Kabupaten Tanah Datar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah sekelompok atau sebuah wilayah yang terdiri dari objek atau subjek yang dianggap mempunyai kualitas dan karakteristik yang sesuai dengan apa yang akan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013). Populasi merupakan keseluruhan dari unit yang diteliti. Populasi tidak hanya orang, tetapi juga bisa binatang, organisasi, hasil karya manusia, dan benda alam lainnya (Suriani dkk., 2023). Dengan hal itu, populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMPN 3 Batusangkar.

Tabel 3. 2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	VIII.1	30
2	VIII.2	29
3	VIII.3	30
4	VIII.4	31
5	VIII.5	30
6	Total	150

Sumber: Guru PAI SMPN 3 Batusangkar

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika populasi besar, maka peneliti menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan dana (Sugiyono, 2013). Maka, dalam penelitian ini peneliti mengambil sampelnya dengan menerapkan *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah proses pengambilan sampel yang dilakukan dengan memilih sampel berdasarkan tujuan penelitian dan karakteristik tertentu yang relevan dengan penelitian. Adapun sampel dalam penelitian

ini adalah siswa kelas VIII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.5 sebagai kelas kontrol. Pemilihan kedua kelas ini didasarkan atas pertimbangan dari guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Kelas tersebut memiliki jumlah siswa yang sama, jadwal yang sama, dan gurunya juga sama.

Tabel 3. 3 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	VIII.1	30	Kelas Eksperimen
2	VIII.5	30	Kelas Kontrol

D. Variabel dan Data

1. Variabel

Variabel dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu:

- a) Variabel bebas adalah perlakuan dengan menggunakan model *project based learning* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII materi Melestarikan Alam, Menjaga Kehidupan.
- b) Variabel terikat adalah kreativitas peserta didik dari kedua kelas dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

2. Data

Data dalam penelitian ini adalah data hasil angket atau post-respond peserta didik setelah mempelajari materi dengan menggunakan model *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik.

E. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Untuk memperoleh data dilakukan beberapa tahap persiapan sebagai berikut:

- a. Meninjau sekolah tempat penelitian yang dilakukan
- b. Mengajukan surat permohonan penelitian
- c. Konsultasi dengan guru PAI dan Budi Pekerti
- d. Menetapkan jadwal penelitian
- e. Membuat rencana pengajaran yang dijadikan sebagai pedoman

- f. Menyusun kisi-kisi instrumen angket
- g. Melakukan uji coba
- h. Melakukan analisis dari hasil uji coba angket yaitu dengan melakukan uji validitas reliabilitas.

2. Tahap Pelaksanaan

Melaksanakan penelitian dengan menerapkan model *project based learning* pada kelas eksperimen dan tanpa menerapkan model *project based learning* pada kelas kontrol.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir dari penelitian ini ialah mengadakan tes akhir menggunakan angket untuk melihat kreativitas peserta didik, mengolah data, dan menarik kesimpulan dari hasil yang diperoleh sesuai dengan teknik analisis data yang digunakan.

F. Pengembangan Instrumen

Instrumen yang digunakan peneliti untuk menunjang proses dalam mengumpulkan dan mendapatkan data adalah berbentuk angket yang terdiri dari pernyataan atau pertanyaan. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket tertutup, yang mana responden memilih alternatif jawaban yang telah disediakan selaras dengan karakteristik yang dimiliki (Ardiansyah dkk., 2023). Dalam menetapkan skor, maka disesuaikan dengan sifat pertanyaan atau pernyataannya apakah positif atau negatif. Masing-masing menggunakan opsi jawaban antara sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dalam hal ini, peneliti menggunakan Skala *Likert*.

Peserta didik nantinya memilih jawaban yang sesuai dengan karakteristik yang dimilikinya yaitu dengan memberi tanda ceklis pada pilihan jawaban. Butir-butir pertanyaan dalam tes tersebut dikembangkan dari teori yang memiliki relevansi dengan variabel yang diteliti. Sebagaimana dituangkan pada kisi-kisi instrument dibawah ini:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Kreativitas

No	Variabel	Indikator	Nomor
1	Kreativitas	<i>Fluency</i> (Kelancaran)	1,2,3,4,5,6,7,8
		<i>Flexibility</i> (Fleksibilitas)	9,10,11,12,13,14,15
		<i>Originality</i> (Keaslian)	16,17,18,19,20,21,23
		<i>Elaboration</i> (Pengembangan)	24,25,26,27,28,29,30

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Penerapan Model PjBL

No	Indikator PjBL	Sub Indikator	No item
1	Pertanyaan mendasar	Pemahaman terhadap masalah	1,2,3,4,5
2	Menyusun rencana proyek	Keterlibatan dalam perencanaan	6,7,8,9,10
3	Menyusun jadwal	Perencanaan waktu	11,12,13,14,15
4	Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek	Pendampingan guru	16,17,18,19,20
5	Menguji hasil	Kualitas hasil proyek	21,22,23,24,25
6	Mengevaluasi pengalaman	Refleksi dan evaluasi diri	26,27,28,29,30

Tabel 3. 6 Penskoran Skala *Likert*

No	Alternatif Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Kurang setuju	3	3
4	Tidak setuju	2	4
5	Sangat tidak setuju	1	5

Tabel 3. 7 Rentang Skor Penerapan Model PjBL

No	Rentang Skor	Kategori
1	127-150	Sangat Baik
2	103-126	Baik
3	79-102	Cukup
4	55-78	Kurang
5	30-54	Sangat Kurang

Tabel 3. 8 Rentang Nilai Rata-rata PjBL

No	Rata-rata	Kategori
1	4,20-5,00	Sangat Baik
2	3,40-4,19	Baik
3	2,60-3,39	Cukup
4	1,80-2,59	Kurang
5	1,00-1,79	Sangat Kurang

Tabel 3. 9 Rentang Skor Kreativitas Murid

No	Rentang Skor	Kategori
1	127-150	Sangat Kreatif
2	103-126	Kreatif
3	79-102	Cukup
4	55-78	Kurang
5	30-54	Sangat Kurang

Tabel 3. 10 Rentang Nilai Rata-rata Kreativitas

No	Rata-rata	Kategori
1	4,20-5,00	Sangat Kreatif
2	3,40-4,19	Kreatif
3	2,60-3,39	Cukup
4	1,80-2,59	Kurang
5	1,00-1,79	Sangat Kurang

Untuk menguji keabsahan angket, maka sebelum disebarkan diuji terlebih dahulu dengan uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut bisa dengan tepat mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas berkaitan dengan ketepatan dengan alat ukur. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid pula, begitupun sebaliknya. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS 22 *for windows* yaitu membandingkan r hitung dengan r tabel. Adapun r tabelnya yaitu 0,361. Taraf signifikan yang digunakan ialah 5% atau 0,05 dan $N= 30$. Angket dikatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel dan dikatakan tidak valid apabila r hitung $<$ r tabel.

Tabel 3. 11 Validitas Variabel X (Penerapan Model PjBL)

No	Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	P1	0,505	0,361	Valid
2	P2	0,555	0,361	Valid
3	P3	0,451	0,361	Valid
4	P4	0,517	0,361	Valid
5	P5	0,678	0,361	Valid
6	P6	0,579	0,361	Valid
7	P7	0,698	0,361	Valid
8	P8	0,676	0,361	Valid
9	P9	0,415	0,361	Valid
10	P10	0,415	0,361	Valid
11	P11	0,577	0,361	Valid
12	P12	0,408	0,361	Valid
13	P13	0,446	0,361	Valid
14	P14	0,396	0,361	Valid
15	P15	0,432	0,361	Valid
16	P16	0,378	0,361	Valid
17	P17	0,554	0,361	Valid
18	P18	0,398	0,361	Valid
19	P19	0,37	0,361	Valid
20	P20	0,482	0,361	Valid
21	P21	0,634	0,361	Valid

22	P22	0,614	0,361	Valid
23	P23	0,484	0,361	Valid
24	P24	0,375	0,361	Valid
25	P25	0,496	0,361	Valid
26	P26	0,491	0,361	Valid
27	P27	0,432	0,361	Valid
28	P28	0,637	0,361	Valid
29	P29	0,656	0,361	Valid
30	P30	0,505	0,361	Valid

Tabel 3. 12 Validitas Variabel Y (Kreativitas Murid)

No	Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	P1	0,374	0,361	Valid
2	P2	0,463	0,361	Valid
3	P3	0,425	0,361	Valid
4	P4	0,448	0,361	Valid
5	P5	0,407	0,361	Valid
6	P6	0,391	0,361	Valid
7	P7	0,672	0,361	Valid
8	P8	0,375	0,361	Valid
9	P9	0,466	0,361	Valid
10	P10	0,442	0,361	Valid
11	P11	0,443	0,361	Valid
12	P12	0,464	0,361	Valid
13	P13	0,488	0,361	Valid
14	P14	0,371	0,361	Valid
15	P15	0,661	0,361	Valid
16	P16	0,456	0,361	Valid
17	P17	0,495	0,361	Valid
18	P18	0,385	0,361	Valid
19	P19	0,439	0,361	Valid
20	P20	0,68	0,361	Valid
21	P21	0,479	0,361	Valid
22	P22	0,622	0,361	Valid
23	P23	0,464	0,361	Valid
24	P24	0,636	0,361	Valid
25	P25	0,507	0,361	Valid
26	P26	0,616	0,361	Valid

27	P27	0,411	0,361	Valid
28	P28	0,649	0,361	Valid
29	P29	0,541	0,361	Valid
30	P30	0,7	0,361	Valid

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan reliabilitas yang tinggi apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur (Indartini & Mutmainah, 2024). Rumus yang dipakai yaitu *crombach's alpha*, instrumen tes dikatakan konsisten dengan syarat nilai *crombach's alpha* besar dari 60% atau 0,60 dan begitu juga sebaliknya. Adapun rumusnya:

$$r = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

- r = Reabilitas instrumen
- k = Banyak butir pernyataan
- $\sum \sigma b^2$ = Jumlah varian butir
- σ^2 = Total varian

Tabel 3. 13 Hasil Uji Reliabilitas Angket Penerapan Model PjBL

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,896	30

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *crombach's alpha* 0,896, jadi dapat disimpulkan bahwa angket dari penerapan model PjBL dapat dikatakan reliabel karena nilai *crombach's alpha* $0,896 \geq 0,60$.

Tabel 3. 14 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kreativitas Peserta Didik

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,896	30

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *cronbach's alpha* 0,896, jadi dapat disimpulkan bahwa angket dari kreativitas murid dapat dikatakan reliabel karena nilai *cronbach's alpha* $0,896 \geq 0,60$.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket adalah teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Ardiansyah dkk., 2023). Dalam hal ini peneliti menggunakan angket tertutup yang diukur sesuai dengan klasifikasi kreativitas murid pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ialah teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi yang dimiliki oleh sumber data (Luahambowo, 2020). Dengan demikian, metode dokumentasi ini akan peneliti gunakan untuk memperoleh informasi mengenai daftar hadir murid, hasil proyek, dan foto kegiatan pembelajaran.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah uji statistik yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak normal sehingga pemilihan uji statistik bisa dilakukan dengan akurat (Indartini & Mutmainah, 2024). Maka dalam penelitian ini peneliti

menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dasar dari pembuatan keputusan diuji normalitas ini adalah bahwa apabila signifikan yang didapatkan $>0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dengan demikian apabila signifikan yang didapatkan $<0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah kedua datanya homogen yakni peneliti membandingkan variansi datanya. Sehingga peneliti akan dihadapkan dengan kelompok yang berangkat dengan keadaan yang sama. Adapun ketentuan dalam mengambil keputusan pada uji ini ialah jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka variansinya tidak homogen dan jika nilai signifikansinya $> 0,05$ maka variansinya homogen. Uji homogenitas datanya menggunakan uji Anova dengan bantuan program SPSS.

2. Uji Hipotesis

Tujuan uji hipotesis ialah untuk mengetahui apakah model regresi variabel bebasnya secara individu mempengaruhi yang signifikan terhadap variabel terikatnya. Sehingga dirumuskan hipotesis di bawah:

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan (P value $> 0,05$)

H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan (P value $< 0,05$)

Dimana menerima H_a apabila T hitung $> T$ tabel dan nilai probabilitasnya $> 0,05$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Batusangkar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap kreativitas murid. Jenis penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dengan desain *post respond only control group design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas 8.1 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model *project based learning* dan kelas 8.5 sebagai kelas kontrol tanpa diberi perlakuan model *project based learning*. Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, peneliti menentukan materi pembelajaran dan mempersiapkan instrument. Peneliti memilih materi melestarikan alam, menjaga kehidupan.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, butir pernyataan angket sebanyak 30 valid dan reliabel. Alternatif pilihan pada angket ada 5 yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penskoran berdasarkan butir positif dan negatif. Pernyataan positif dari rentang 5 sampai 1 yaitu Sangat Setuju (SS) skor 5, Setuju (S) skor 4, Kurang Setuju (KS) skor 3, Tidak Setuju (TS) skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1. Pernyataan negatif dari rentang 1 sampai 5 yaitu Sangat Setuju (SS) skor 5, Setuju (S) skor 4, Kurang Setuju (KS) skor 3, Tidak Setuju (TS) skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

No	Kegiatan	Eksperimen	Kontrol
1	Pertemuan 1	26 Juli 2025	26 Juli 2025
2	Pertemuan 2	05 Agustus 2025	05 Agustus 2025
3	Pertemuan 3	06 Agustus 2025	06 Agustus 2025

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dan sudah dipaparkan pada analisis data, bisa dilihat bahwa kreativitas murid dengan model *project based learning* lebih baik dari pada kreativitas murid yang tanpa menerapkan model *project based learning*. Hal ini menunjukkan bahwa model *project based learning* dalam proses pembelajaran dapat membuat kreativitas murid lebih baik dari pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Materi yang dipelajari yaitu tentang melestarikan alam, menjaga kehidupan. Pertemuan pertama membahas materi mengenai peduli lingkungan, pada kelas eksperimen yaitu dengan membuat *project* berkelompok berupa poster peduli lingkungan yang terdiri dari 4 kelompok. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu dengan menjelaskan materi mengenai peduli lingkungan dan melakukan tanya jawab serta peserta didik mengerjakan LKPD. Pada akhir pembelajaran para murid mengisi angket kreativitas murid dan pada kelas eksperimen ditambah dengan mengisi angket penerapan model *project based learning*.

Pertemuan kedua membahas materi mengenai contoh perilaku yang dapat merusak lingkungan, pada kelas eksperimen yaitu dengan membuat *project* drama singkat yang terdiri dari 4 kelompok. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu dengan menjelaskan materi mengenai contoh perilaku yang dapat merusak lingkungan dan melakukan tanya jawab serta murid mengerjakan LKPD. Pada akhir pembelajaran para murid mengisi angket kreativitas murid dan pada kelas eksperimen ditambah dengan mengisi angket penerapan model *project based learning*.

Pertemuan ketiga membahas materi kesadaran dan tanggung jawab untuk melestarikan alam dengan melakukan penghijauan, pada kelas eksperimen yaitu dengan membuat *project* puisi tentang penghijauan yang terdiri dari 4 kelompok. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu dengan menjelaskan materi kesadaran dan tanggung jawab untuk melestarikan alam dengan melakukan penghijauan dan melakukan tanya jawab serta murid mengerjakan LKPD. Pada akhir pembelajaran para murid mengisi

angket kreativitas murid dan pada kelas eksperimen ditambah dengan mengisi angket penerapan model *project based learning*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dan sudah dilakukan analisis data. Dapat diketahui bahwa kreativitas murid dengan menggunakan model *project based learning* lebih baik dari pada pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Hal ini dikarenakan model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas murid.

Berikut di sajikan data hasil angket penerapan model *project based learning*, dan hasil angket kreativitas murid pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

a. Deskripsi Data Penerapan Model PjBL Kelas Eksperimen

Model PjBL diterapkan pada kelas eksperimen yaitu kelas 8.1. Berikut ini merupakan data hasil penerapan model PjBL di kelas eksperimen pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 2 Data Hasil Angket Penerapan Model PjBL

No	Nama	Skor			Rata-rata
		P1	P2	P3	
1	AGR	87	120	125	111
2	AM	140	137	145	141
3	AA	134	130	135	133
4	AJ	97	108	113	106
5	AV	93	85	90	89
6	DP	91	104	106	100
7	DPR	99	105	107	104
8	ERC	95	98	101	98
9	FA	95	108	114	106
10	GV	89	119	124	111
11	GD	95	113	117	108
12	HB	94	109	113	105
13	HP	102	90	92	95
14	IAP	103	113	117	111
15	ISS	111	136	141	129
16	KFA	96	139	148	128
17	MZR	137	143	148	143

18	MAM	83	87	92	87
19	MAA	100	97	98	98
20	MF	93	122	126	114
21	NSA	84	102	98	95
22	NVP	97	106	108	104
23	N	118	135	140	131
24	RR	96	121	126	114
25	RYP A	117	120	121	119
26	RR	138	130	131	133
27	SKN	87	114	117	106
28	SAE	114	88	89	97
29	SH	104	103	104	104
30	ZS	106	106	108	107
Jumlah		3095	3388	3494	3327
Rata-rata		103	113	116	111

(Sumber: Data Terlampir di Lampiran 12)

Angket penerapan model PjBL diberikan kepada murid kelas eksperimen sebanyak 30 orang. Setiap angket terdiri atas pernyataan yang mencerminkan langkah-langkah penerapan model PjBL selama proses pembelajaran. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan model PjBL dirasakan oleh murid dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel 4.2 pada pertemuan pertama diperoleh total skor keseluruhan sebesar 3095 dengan rata-rata skor 103 dari skor maksimal 150. Skor tertinggi diperoleh oleh murid dengan inisial AM dengan skor 140. Sedangkan skor terendah diperoleh oleh murid dengan inisial MAM dengan skor 83.

Pada pertemuan kedua diperoleh total skor keseluruhan sebesar 3388 dengan rata-rata skor 113 dari skor maksimal 150. Skor tertinggi diperoleh oleh murid dengan inisial MZR dengan skor 143. Sedangkan skor terendah diperoleh oleh murid dengan inisial AV dengan skor 85. Pada pertemuan ketiga diperoleh total skor keseluruhan sebesar 3494 dengan rata-rata skor 116 dari skor maksimal 150. Skor tertinggi diperoleh oleh murid dengan inisial

KFA dan MZR dengan skor 148. Sedangkan skor terendah diperoleh oleh murid dengan inisial SAE dengan skor 89. Skor rata-rata akhir yaitu 111 dari total skor 3327 dengan skor maksimal 150. Skor tertinggi diperoleh oleh murid dengan inisial MZR dengan skor 143. Sedangkan skor terendah diperoleh oleh murid dengan inisial AV dengan skor 89. Dengan demikian, penerapan model PjBL termasuk dalam kategori “Baik”. Hal ini selanjutnya akan dianalisis pengaruhnya terhadap kreativitas murid.

Adapun analisis dari hasil jawaban angket per indikator dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 3 Indikator PjBL

No	Pernyataan	Skor			Rata-rata
		P1	P2	P3	
1	P1	135	124	137	132
2	P2	118	124	124	122
3	P3	92	102	100	98
4	P4	116	136	138	130
5	P5	80	108	88	92
6	P6	116	116	132	121
7	P7	119	126	128	124
8	P8	92	113	111	105
9	P9	119	126	129	125
10	P10	91	116	113	107
11	P11	125	127	125	126
12	P12	112	129	133	125
13	P13	91	103	103	99
14	P14	117	124	128	123
15	P15	83	93	87	88
16	P16	112	120	129	120
17	P17	104	112	119	112
18	P18	89	110	107	102
19	P19	114	130	128	124
20	P20	80	92	90	87
21	P21	113	125	121	120
22	P22	111	125	130	122
23	P23	92	100	97	96
24	P24	109	120	124	118
25	P25	91	103	93	96

26	P26	119	115	122	119
27	P27	122	121	130	124
28	P28	89	108	99	99
29	P29	115	131	131	126
30	P30	92	95	98	95

Indikator pertanyaan mendasar terdiri dari 5 pernyataan (P1-P5). Pada pertemuan pertama skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 1 yaitu “Guru menjelaskan pertanyaan proyek dengan jelas” dengan skor 135, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 5 yaitu “Saya bingung memahami inti dari pertanyaan proyek” dengan skor 80. Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel 4.3, diperoleh total skor 541 dengan rata-rata 3,6 kategori “Baik”.

Pada pertemuan kedua skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 4 yaitu “Pertanyaan proyek membuat saya berpikir kreatif” dengan skor 136, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 3 yaitu “Saya tidak tertarik dengan masalah yang diberikan dalam proyek” dengan skor 102. Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel 4.3, diperoleh total skor 594 dengan rata-rata 3,9 kategori “Baik”.

Pada pertemuan ketiga skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 4 yaitu “Pertanyaan proyek membuat saya berpikir kreatif” dengan skor 138, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 5 yaitu “Saya bingung memahami inti dari pertanyaan proyek” dengan skor 88. Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel 4.3, diperoleh total skor 587 dengan rata-rata 3,9 kategori “Baik”.

Total skor keseluruhan yaitu 574 dengan rata-rata 3,8 kategori “Baik”. Skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 1 yaitu “Guru menjelaskan pertanyaan proyek dengan jelas” dengan skor 132, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 5 yaitu “Saya bingung memahami inti dari pertanyaan proyek” dengan skor 92. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian murid menilai bahwa kegiatan merumuskan dan memahami pertanyaan mendasar dalam

pembelajaran berbasis proyek telah terlaksana dengan baik. Murid mampu memahami inti dari permasalahan dan memusatkan perhatian pada isu yang relevan dalam pembelajaran.

Pada indikator menyusun rencana proyek yang terdiri dari 5 pernyataan (P6-P10). Pada pertemuan pertama skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 7 dan 9 yaitu “Guru membantu menyusun langkah-langkah kegiatan proyek” dan “Saya dan kelompok menyusun rencana proyek bersama-sama” dengan skor 119, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 10 yaitu “Saya tidak diberi kesempatan untuk mengusulkan ide dalam proyek” dengan skor 91. Diperoleh total skor sebesar 537 dengan nilai rata-rata 3,58 kategori “Baik”.

Pada pertemuan kedua skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 7 dan 9 yaitu “Guru membantu menyusun langkah-langkah kegiatan proyek” dan “Saya dan kelompok menyusun rencana proyek bersama-sama” dengan skor 126, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 8 yaitu “Saya tidak tahu apa yang harus saya lakukan dalam proyek ini” dengan skor 113. Diperoleh total skor sebesar 597 dengan nilai rata-rata 3,9 kategori “Baik”.

Pada pertemuan ketiga skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 6 yaitu “Saya terlibat aktif dalam menyusun rencana proyek” dengan skor 132, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 8 yaitu “Saya tidak tahu apa yang harus saya lakukan dalam proyek ini” dengan skor 111. Diperoleh total skor sebesar 613 dengan nilai rata-rata 4 kategori “Baik” sebagaimana ditampilkan pada tabel 4.4.

Total skor keseluruhan yaitu 582 dengan rata-rata 3,8 kategori “Baik”. Skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 9 yaitu “Saya dan kelompok menyusun rencana proyek bersama-sama” dengan skor 125, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 8 yaitu “Saya tidak tahu apa yang harus saya lakukan dalam proyek ini”

dengan skor 105. Hal ini menunjukkan bahwa murid cukup aktif dan terlibat dalam merencanakan kegiatan proyek secara kelompok maupun individu. Penyusunan rencana ini menunjukkan adanya kolaborasi yang cukup optimal antar peserta didik.

Indikator menyusun jadwal terdiri dari 5 pernyataan, yaitu (P11-P15). Pada pertemuan pertama skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 11 yaitu “Kami menyusun jadwal kerja proyek secara teratur” dengan skor 125, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 15 yaitu “Saya sering melewati batas waktu yang ditentukan dalam jadwal” dengan skor 83. Total skor yang diperoleh adalah 528, dengan nilai rata-rata 3,52 kategori “Baik”.

Pada pertemuan kedua skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 12 yaitu “Jadwal membantu saya bekerja lebih teratur dan tepat waktu” dengan skor 129, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 15 yaitu “Saya sering melewati batas waktu yang ditentukan dalam jadwal” dengan skor 93. Total skor yang diperoleh adalah 576, dengan nilai rata-rata 3,84 kategori “Baik”

Pada pertemuan ketiga skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 12 yaitu “Jadwal membantu saya bekerja lebih teratur dan tepat waktu” dengan skor 133, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 15 yaitu “Saya sering melewati batas waktu yang ditentukan dalam jadwal” dengan skor 87. Total skor yang diperoleh adalah 576, dengan nilai rata-rata 3,84 kategori “Baik”.

Total skor keseluruhan yaitu 561 dengan rata-rata 3,74 kategori “Baik”. Skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 11 yaitu “Kami menyusun jadwal kerja proyek secara teratur” dengan skor 126, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 15 yaitu “Saya sering melewati batas waktu yang ditentukan dalam jadwal” dengan skor 88. Secara umum, data ini mencerminkan bahwa sebagian besar murid telah mampu menerapkan keterampilan

menyusun jadwal dengan baik selama proses pembelajaran berbasis proyek.

Indikator memonitor peserta didik dan kemajuan proyek terdiri dari 5 pernyataan (P16-P20). Pada pertemuan pertama skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 19 yaitu “Saya melaporkan perkembangan proyek kepada guru secara berkala” dengan skor 114, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 20 yaitu “Saya tidak tahu sejauh mana kemajuan proyek saya” dengan skor 80. Total skor yang diperoleh adalah 499, dengan nilai rata-rata 3,32, yang berada dalam kategori “Cukup”.

Pada pertemuan kedua skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 19 yaitu “Saya melaporkan perkembangan proyek kepada guru secara berkala” dengan skor 130, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 20 yaitu “Saya tidak tahu sejauh mana kemajuan proyek saya” dengan skor 92. Total skor yang diperoleh adalah 564, dengan nilai rata-rata 3,7, yang berada dalam kategori “Baik”.

Pada pertemuan ketiga skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 16 yaitu “Guru mendampingi dan mengarahkan saya selama mengerjakan proyek” dengan skor 129, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 20 yaitu “Saya tidak tahu sejauh mana kemajuan proyek saya” dengan skor 90. Total skor yang diperoleh adalah 573, dengan nilai rata-rata 3,82, yang berada dalam kategori “Baik”.

Total skor keseluruhan yaitu 545 dengan rata-rata 3,6 kategori “Baik”. Skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 19 yaitu “Saya melaporkan perkembangan proyek kepada guru secara berkala” dengan skor 124, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 20 yaitu “Saya tidak tahu sejauh mana kemajuan proyek saya” dengan skor 87. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum murid sudah cukup aktif dalam mengikuti perkembangan

proyek serta dapat menyesuaikan proses pengerjaan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Indikator menguji hasil terdiri dari 5 pernyataan (P21-P25). Pada pertemuan pertama skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 21 yaitu “Saya bisa mempresentasikan hasil proyek dengan percaya diri” dengan skor 113, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 25 yaitu “Saya merasa tidak puas dengan hasil proyek saya” dengan skor 91. Total skor keseluruhan adalah 516 dengan rata-rata 3,44, yang berada pada kategori “Baik”.

Pada pertemuan kedua skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 21 dan 22 yaitu “Saya bisa mempresentasikan hasil proyek dengan percaya diri” dan “Hasil proyek sesuai dengan tujuan yang direncanakan” dengan skor 125, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 23 yaitu “Saya tidak paham isi proyek yang saya kerjakan” dengan skor 100. Total skor keseluruhan adalah 573 dengan rata-rata 3,82, yang berada pada kategori “Baik”

Pada pertemuan ketiga skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 23 yaitu “Saya tidak paham isi proyek yang saya kerjakan” dengan skor 130, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 25 yaitu “Saya merasa tidak puas dengan hasil proyek saya” dengan skor 93.

Total skor keseluruhan adalah 552 dengan rata-rata 3,68, yang berada pada kategori “Baik”. Skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 22 yaitu “Saya bisa mempresentasikan hasil proyek dengan percaya diri” dengan skor 122, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 23 dan 25 yaitu “Saya tidak paham isi proyek yang saya kerjakan” dan “Saya merasa tidak puas dengan hasil proyek saya” dengan skor 96. Secara umum, indikator ini menunjukkan bahwa kemampuan murid dalam mengevaluasi hasil proyek termasuk baik.

Indikator mengevaluasi pengalaman terdiri dari 5 pernyataan (P26-P30). Pada pertemuan pertama skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 27 yaitu “Guru memberi kesempatan untuk mengevaluasi pengalaman proyek” dengan skor 122, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 28 yaitu “Saya tidak tertarik merefleksikan pengalaman proyek yang telah dilakukan” dengan skor 92. Jumlah total skor adalah 537 dengan rata-rata 3,58, yang termasuk dalam kategori “Baik”.

Pada pertemuan kedua skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 29 yaitu “Saya belajar dari kesalahan dan keberhasilan dalam proyek” dengan skor 131, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 30 yaitu “Saya merasa pengalaman proyek ini tidak penting bagi saya” dengan skor 98. Jumlah total skor adalah 580 dengan rata-rata 3,86, yang termasuk dalam kategori “Baik”

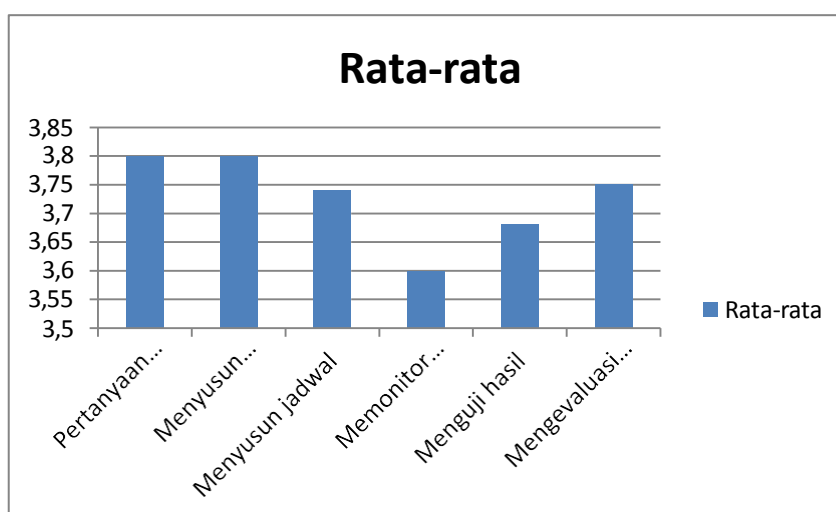
Pada pertemuan ketiga skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 29 yaitu “Saya belajar dari kesalahan dan keberhasilan dalam proyek” dengan skor 131, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 30 yaitu “Saya merasa pengalaman proyek ini tidak penting bagi saya” dengan skor 95. Jumlah total skor adalah 570 dengan rata-rata 3,8, yang termasuk dalam kategori “Baik”.

Total skor keseluruhan adalah 563 dengan rata-rata 3,75, yang berada pada kategori “Baik”. Skor tertinggi diperoleh pada pernyataan 29 yaitu “Saya belajar dari kesalahan dan keberhasilan dalam proyek” dengan skor 126, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan 30 yaitu “Saya merasa pengalaman proyek ini tidak penting bagi saya” dengan skor 95. Secara keseluruhan, indikator ini menunjukkan bahwa murid cukup mampu melakukan evaluasi terhadap pengalaman belajarnya, meskipun perlu dorongan lebih untuk meningkatkan refleksi kritis dan perbaikan diri berdasarkan pengalaman proyek sebelumnya.

Hasil rata-rata 4 indikator penerapan model PjBL dapat disajikan dalam tabel dan diagram sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Rata-rata Indikator PjBL

No	Indikator PjBL	Rata-rata	Kategori
1	Pertanyaan mendasar	3,8	Baik
2	Menyusun rencana proyek	3,8	Baik
3	Menyusun jadwal	3,74	Baik
4	Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek	3,6	Baik
5	Menguji hasil	3,68	Baik
6	Mengevaluasi pengalaman	3,75	Baik



Gambar 4. 1 Rata-rata Indikator PjBL

b. Deskripsi Data Kreativitas Murid Kelas Eksperimen

Berikut ini merupakan data hasil kreativitas murid di kelas eksperimen pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 5 Data Hasil Post-Respond Kelas Eksperimen

No	Nama	Skor			Rata-rata
		P1	P2	P3	
1	AGR	93	100	124	106
2	AM	108	102	128	113
3	AA	101	119	124	115
4	AJ	109	118	117	115

5	AV	100	106	107	104
6	DP	98	110	122	110
7	DPR	95	110	110	105
8	ERC	117	121	128	122
9	FA	96	110	127	111
10	GV	94	122	123	113
11	GD	97	104	118	106
12	HB	99	126	133	119
13	HP	116	102	134	117
14	IAP	101	105	125	110
15	ISS	91	112	131	111
16	KFA	95	115	139	116
17	MZR	120	125	142	129
18	MAM	91	109	127	109
19	MAA	94	107	113	105
20	MF	96	101	123	107
21	NSA	103	113	114	110
22	NVP	106	115	121	114
23	N	110	107	138	118
24	RR	104	120	125	116
25	RYP A	124	107	122	118
26	RR	122	101	137	120
27	SKN	98	111	112	107
28	SAE	119	116	123	119
29	SH	100	113	112	108
30	ZS	107	109	131	116
Jumlah		3104	3336	3730	3389
Rata-rata		103	111	124	113

(Sumber: Data Terlampir di Lampiran 12)

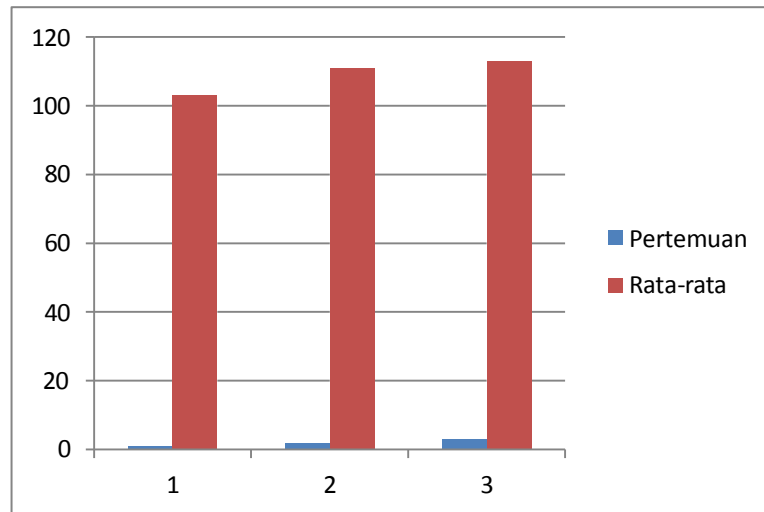
Berdasarkan tabel 4.5 di atas menunjukkan hasil perolehan skor kreativitas peserta didik pertemuan satu yang terdiri dari 30 orang. Skor tertinggi diperoleh oleh murid dengan inisial RYPA sebesar 124, sedangkan skor terendah diperoleh oleh murid dengan inisial ISS dan MAM sebesar 91. Jumlah total skor keseluruhan adalah 3104, dengan nilai rata-rata sebesar 103 dari total maksimal 150 poin, yang menunjukkan bahwa kreativitas murid secara umum berada pada

kategori “Kreatif”. Nilai standar deviasi dari data ini adalah 9,5, yang menunjukkan bahwa skor kreativitas murid dalam kelompok ini memiliki tingkat variasi yang sedang-cenderung tinggi.

Pertemuan dua skor tertinggi diperoleh oleh murid dengan inisial HB sebesar 126, sedangkan skor terendah diperoleh oleh peserta didik dengan inisial AGR sebesar 100. Jumlah total skor keseluruhan adalah 3336, dengan nilai rata-rata sebesar 111 dari total maksimal 150 poin, yang menunjukkan bahwa kreativitas murid secara umum berada pada kategori “Kreatif”. Nilai standar deviasi dari data ini adalah 7,1, yang menunjukkan bahwa skor kreativitas murid dalam kelompok ini cukup rendah.

Pertemuan tiga skor tertinggi diperoleh oleh murid dengan inisial MZR sebesar 129, sedangkan skor terendah diperoleh oleh murid dengan inisial AV sebesar 104. Jumlah total skor keseluruhan adalah 3730, dengan nilai rata-rata sebesar 124 dari total maksimal 150 poin, yang menunjukkan bahwa kreativitas murid secara umum berada pada kategori “Kreatif”. Nilai standar deviasi dari data ini adalah 8,8, yang menunjukkan bahwa skor kreativitas murid dalam kelompok ini termasuk sedang.

Skor rata-rata akhir yaitu 113 dari total skor 3389 dengan skor maksimal 150, yang menunjukkan bahwa kreativitas murid secara umum berada pada kategori “Kreatif”. Nilai standar deviasi dari data ini adalah 5,8, yang menunjukkan bahwa skor kreativitas murid dalam kelompok ini termasuk rendah. Dapat dilihat pada diagram dibawah ini perbandingan rata-rata pertemuan satu, dua, dan tiga sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Perbandingan rata-rata pertemuan 1, 2, dan 3

Adapun analisis dari hasil jawaban angket per indikator dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 6 Indikator Kreativitas

No	Pernyataan	Skor			Rata-rata
		P1	P2	P3	
1	P1	133	127	137	132
2	P2	75	111	119	102
3	P3	120	128	131	126
4	P4	113	124	130	122
5	P5	81	117	121	106
6	P6	120	120	133	124
7	P7	87	99	109	98
8	P8	84	108	121	104
9	P9	112	119	131	121
10	P10	78	101	120	100
11	P11	110	116	133	120
12	P12	108	115	136	120
13	P13	80	106	114	100
14	P14	120	104	121	115
15	P15	86	102	118	102
16	P16	116	103	127	115
17	P17	94	116	121	110
18	P18	111	112	131	118
19	P19	115	116	123	118
20	P20	86	108	122	105

21	P21	115	116	130	120
22	P22	90	103	119	104
23	P23	115	113	137	122
24	P24	126	114	127	122
25	P25	122	121	124	122
26	P26	85	109	113	102
27	P27	111	111	123	115
28	P28	93	99	107	100
29	P29	116	100	128	115
30	P30	102	98	124	108

Tabel 4.6 menunjukkan hasil rekapitulasi skor indikator *Fluency* (Kelancaran) yang terdiri dari 8 butir pernyataan. Pertemuan satu, jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 813, dengan rata-rata skor sebesar 3,38. Pertemuan dua jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 934, dengan rata-rata skor sebesar 4. Pertemuan tiga jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 1001, dengan rata-rata skor sebesar 4,17. Jumlah total skor akhir dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 914, dengan rata-rata skor sebesar 3,8. Berdasarkan rentang kategori penilaian, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Kreatif”.

Hasil rekapitulasi skor indikator *Flexibility* (Fleksibilitas) yang terdiri dari 7 butir pernyataan. Pertemuan satu, jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 694, dengan rata-rata skor sebesar 3,3. Pertemuan dua jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 763, dengan rata-rata skor sebesar 3,6. Pertemuan tiga jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 873, dengan rata-rata skor sebesar 4,15. Jumlah total skor akhir dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 778, dengan rata-rata skor sebesar 3,7. Berdasarkan rentang kategori penilaian, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Kreatif”.

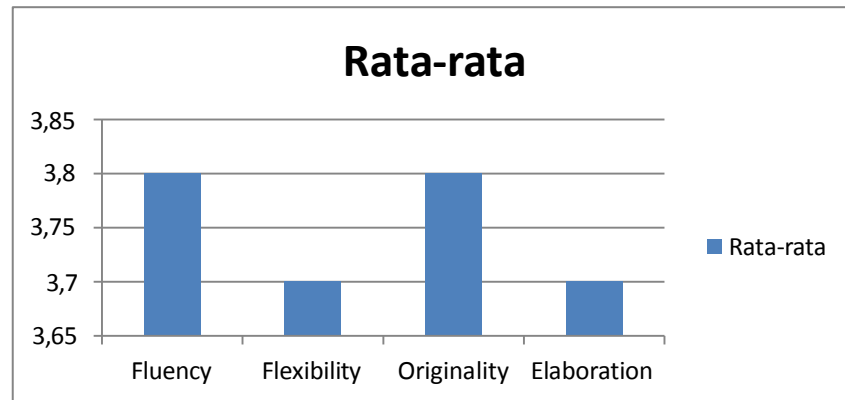
Hasil rekapitulasi skor indikator *Originality* (Keaslian) yang terdiri dari 8 butir pernyataan. Pertemuan satu, jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 842, dengan rata-rata skor sebesar 3,5. Pertemuan dua jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 887, dengan rata-rata skor sebesar 3,6. Pertemuan tiga jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 1010, dengan rata-rata skor sebesar 4,2. Jumlah total skor akhir dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 912, dengan rata-rata skor sebesar 3,8. Berdasarkan rentang kategori penilaian, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Kreatif”.

Hasil rekapitulasi skor indikator *Elaboration* (Pengembangan) yang terdiri dari 7 butir pernyataan. Pertemuan satu, jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 755, dengan rata-rata skor sebesar 3,5. Pertemuan dua jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 752, dengan rata-rata skor sebesar 3,5. Pertemuan tiga jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 846, dengan rata-rata skor sebesar 4. Jumlah total skor akhir dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 784, dengan rata-rata skor sebesar 3,7. Berdasarkan rentang kategori penilaian, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Kreatif”.

Hasil rata-rata 4 indikator kreativitas murid dapat disajikan dalam tabel dan diagram sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Rata-rata Indikator Kreativitas Kelas Eksperimen

No	Indikator Kreativitas	Rata-rata	Kategori
1	<i>Fluency</i>	3,8	Kreatif
2	<i>Flexibility</i>	3,7	Kreatif
3	<i>Originality</i>	3,8	Kreatif
4	<i>Elaboration</i>	3,7	Kreatif



Gambar 4. 3 Rata-rata Indikator Kreativitas Kelas Eksperimen

c. Deskripsi Data Kreativitas Murid Kelas Kontrol

Berikut ini merupakan data hasil kreativitas murid di kelas kontrol pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 8 Data Hasil Post-Respond Kelas Kontrol

No	Nama	Skor			Rata-rata
		P1	P2	P3	
1	AE	84	96	95	92
2	ARML	74	93	100	89
3	AZ	95	99	102	99
4	AM	90	95	97	94
5	AAR	93	91	92	92
6	AA	82	95	113	97
7	AR	89	88	99	92
8	AQ	92	96	96	95
9	AW	91	90	107	96
10	AP	87	98	92	92
11	AAA	96	84	111	97
12	ARM	79	99	87	88
13	BPP	72	89	91	84
14	CF	95	86	112	98
15	DF	89	92	95	92
16	FS	96	80	92	89
17	FHM	92	100	110	101
18	JK	80	120	117	106
19	KF	85	117	121	108
20	LM	88	103	111	101

21	LLP	83	83	100	89
22	MA	98	108	101	102
23	MF	99	105	92	99
24	MHB	85	120	114	106
25	MH	75	102	105	94
26	MK	99	99	115	104
27	ND	95	93	99	96
28	RA	83	90	95	89
29	RMP	96	98	97	97
30	ZV	98	108	106	104
Jumlah		2660	2917	3064	2882
Rata-rata		89	97	102	96

(Sumber: Data Terlampir di Lampiran 13)

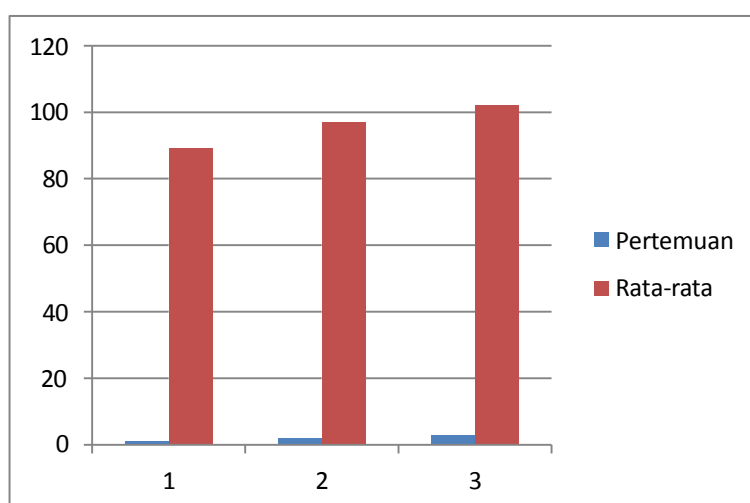
Berdasarkan tabel 4.8 di atas menunjukkan hasil perolehan skor kreativitas peserta didik pertemuan satu yang terdiri dari 30 orang. Skor tertinggi diperoleh oleh murid dengan inisial MF dan MK sebesar 99, sedangkan skor terendah diperoleh oleh murid dengan inisial BPP sebesar 72. Jumlah total skor keseluruhan adalah 2660, dengan nilai rata-rata sebesar 89 dari total maksimal 150 poin, yang menunjukkan bahwa kreativitas murid secara umum berada pada kategori “Cukup”. Nilai standar deviasi dari data ini adalah 7,59, yang menunjukkan bahwa skor kreativitas murid dalam kelompok ini memiliki tingkat variasi yang sedang.

Pertemuan dua skor tertinggi diperoleh oleh murid dengan inisial JK dan MHB sebesar 120, sedangkan skor terendah diperoleh oleh murid dengan inisial LLP sebesar 83. Jumlah total skor keseluruhan adalah 2917, dengan nilai rata-rata sebesar 97 dari total maksimal 150 poin, yang menunjukkan bahwa kreativitas murid secara umum berada pada kategori “Cukup”. Nilai standar deviasi dari data ini adalah 9,95, yang menunjukkan bahwa skor kreativitas murid dalam kelompok ini tidak seragam.

Pertemuan tiga skor tertinggi diperoleh oleh murid dengan inisial KF sebesar 108, sedangkan skor terendah diperoleh oleh murid

dengan inisial BPP sebesar 84. Jumlah total skor keseluruhan adalah 3064, dengan nilai rata-rata sebesar 102 dari total maksimal 150 poin, yang menunjukkan bahwa kreativitas murid secara umum berada pada kategori “Cukup”. Nilai standar deviasi dari data ini adalah 8,94, yang menunjukkan bahwa skor kreativitas murid dalam kelompok ini cukup merata.

Skor rata-rata akhir yaitu 96 dari total skor 2882 dengan skor maksimal 150, yang menunjukkan bahwa kreativitas murid secara umum berada pada kategori “Cukup”. Nilai standar deviasi dari data ini adalah 6, yang menunjukkan bahwa skor kreativitas murid dalam kelompok ini relatif seragam. Dapat dilihat pada diagram dibawah ini perbandingan rata-rata pertemuan satu, dua, dan tiga sebagai berikut:



Gambar 4. 4 Perbandingan rata-rata Pertemuan 1, 2, dan 3

Adapun analisis dari hasil jawaban angket per indikator dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 9 Indikator Kreativitas

No	Pernyataan	Skor			Rata-rata
		P1	P2	P3	
1	P1	116	130	133	126
2	P2	79	79	69	76
3	P3	104	110	119	111
4	P4	102	116	113	110

5	P5	81	77	78	79
6	P6	102	112	116	110
7	P7	81	81	80	81
8	P8	74	91	84	83
9	P9	93	107	120	107
10	P10	76	74	72	74
11	P11	101	112	112	108
12	P12	103	115	116	111
13	P13	68	77	78	74
14	P14	92	103	120	105
15	P15	77	82	90	83
16	P16	98	105	123	109
17	P17	78	74	88	80
18	P18	94	110	107	104
19	P19	85	105	122	104
20	P20	85	80	87	84
21	P21	86	101	113	100
22	P22	80	91	92	88
23	P23	82	102	125	103
24	P24	101	112	118	110
25	P25	100	111	115	109
26	P26	76	82	96	85
27	P27	97	103	105	102
28	P28	78	83	80	80
29	P29	91	109	118	106
30	P30	80	83	84	82

Tabel 4.9 menunjukkan hasil rekapitulasi skor indikator *Fluency* (Kelancaran) yang terdiri dari 8 butir pernyataan. Pertemuan satu, jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 739, dengan rata-rata skor sebesar 3. Pertemuan dua jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 796, dengan rata-rata skor sebesar 3. Pertemuan tiga jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 792, dengan rata-rata skor sebesar 3. Jumlah total skor akhir dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 776, dengan rata-rata skor sebesar 3.

Berdasarkan rentang kategori penilaian, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Cukup”.

Hasil rekapitulasi skor indikator *Flexibility* (Fleksibilitas) yang terdiri dari 7 butir pernyataan. Pertemuan satu, jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 610, dengan rata-rata skor sebesar 2,9. Pertemuan dua jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 670, dengan rata-rata skor sebesar 3. Pertemuan tiga jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 708 dengan rata-rata skor sebesar 3. Jumlah total skor akhir dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 662, dengan rata-rata skor sebesar 3. Berdasarkan rentang kategori penilaian, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Cukup”.

Hasil rekapitulasi skor indikator *Originality* (Keaslian) yang terdiri dari 8 butir pernyataan. Pertemuan satu, jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 688, dengan rata-rata skor sebesar 2,8 kategori “Cukup”. Pertemuan dua jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 768, dengan rata-rata skor sebesar 3,2 kategori “Cukup”. Pertemuan tiga jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 857 dengan rata-rata skor sebesar 3,5 kategori “Kreatif”. Jumlah total skor akhir dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 772, dengan rata-rata skor sebesar 3,2 kategori “Cukup”.

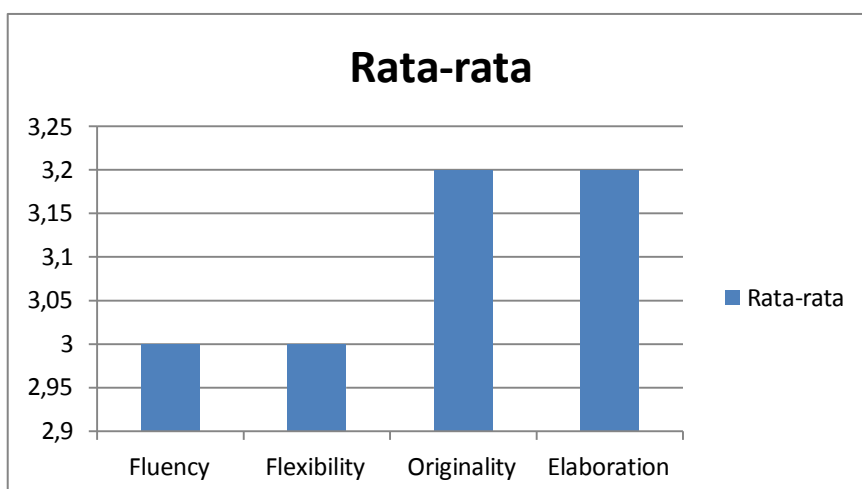
Hasil rekapitulasi skor indikator *Elaboration* (Pengembangan) yang terdiri dari 7 butir pernyataan. Pertemuan satu, jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 623, dengan rata-rata skor sebesar 2,9 kategori “Cukup”. Pertemuan dua jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 683, dengan rata-rata skor sebesar 3,2 kategori “Cukup”. Pertemuan tiga jumlah total skor dari keseluruhan pernyataan

dalam indikator ini adalah 716 dengan rata-rata skor sebesar 3,4 kategori “Kreatif”. Jumlah total skor akhir dari keseluruhan pernyataan dalam indikator ini adalah 674, dengan rata-rata skor sebesar 3,2 kategori “Cukup”.

Hasil rata-rata 4 indikator kreativitas murid dapat disajikan dalam tabel dan diagram sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Rata-rata Indikator Kreativitas Kelas Kontrol

No	Indikator Kreativitas	Rata-rata	Kategori
1	<i>Fluency</i>	3	Cukup
2	<i>Flexibility</i>	3	Cukup
3	<i>Originality</i>	3,2	Cukup
4	<i>Elaboration</i>	3,2	Cukup

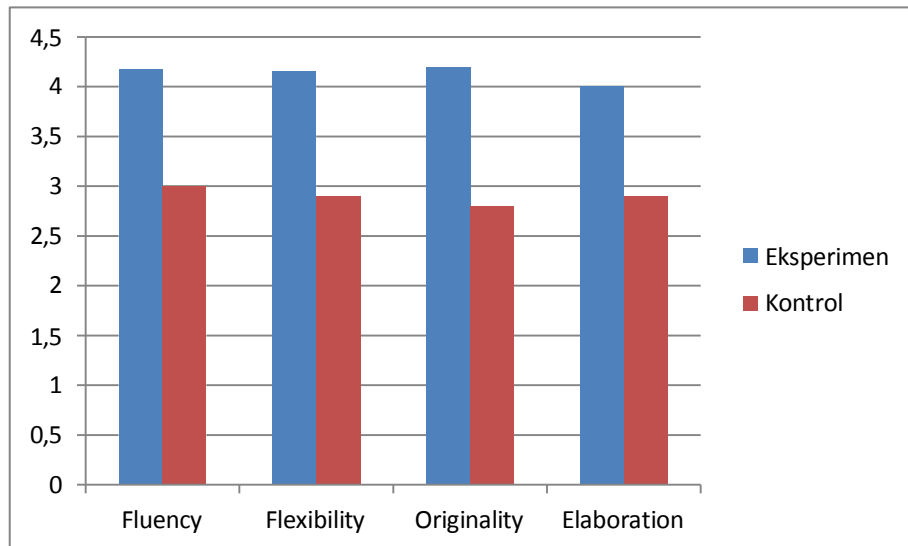


Gambar 4. 5 Rata-rata Indikator Kreativitas Kelas Kontrol

Berikut disajikan tabel dan diagram perbandingan post-respond kreativitas murid kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4. 11 Rata-rata Indikator Kreativitas Kelas Eksperimen & Kontrol

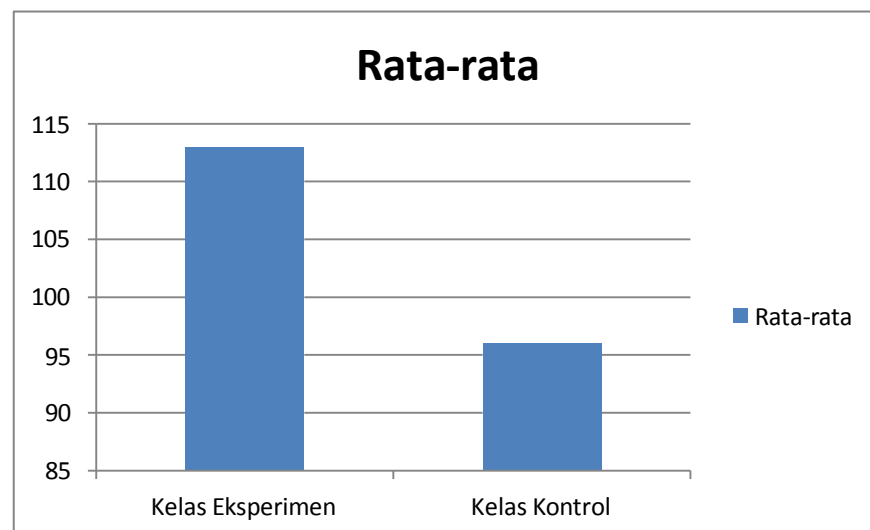
No	Indikator Kreativitas	Eksperimen	Kontrol
1	<i>Fluency</i>	4,17	3
2	<i>Flexibility</i>	4,15	3
3	<i>Originality</i>	4,2	3,2
4	<i>Elaboration</i>	4	3,2



Gambar 4. 6 Rata-rata Indikator Kreativitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tabel 4. 12 Perbandingan post-respond Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas	Rata-rata
1	Kelas Eksperimen	113
2	Kelas Kontrol	96



Gambar 4. 7 Perbandingan post-respond Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa hasil post-respond kreativitas murid pada kelas eksperimen 113 setelah diberi perlakuan model *project based learning* sedangkan kelas kontrol 96

tanpa diberi perlakuan model *project based learning*. Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas murid kelas eksperimen dengan perlakuan model *project based learning* lebih baik daripada kreativitas murid kelas kontrol tanpa perlakuan model *project based learning*.

2. Uji Prasyarat Analisis Statistik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya data. Dari hasil perhitungan dengan SPSS *for windows 22*, diperoleh hasil pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Normality		
		Shapiro-Wilk ^a
Kelas		Sig.
Skor Kreativitas	Kelas_Eksperimen	,295
	Kelas_Kontrol	,629

Pengujian normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan SPSS *for windows 22*. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi kecil dari 0,05 maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 4.24 diatas, hasil uji normalitas data kreativitas murid pada kelas eksperimen dengan jumlah murid 30 orang memperoleh nilai signifikansi data sebesar $0,295 > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas kontrol dengan jumlah murid 30 orang memperoleh nilai signifikansi data sebesar $0,629 > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Nilai signifikansi kedua kelas lebih besar dari 0,05, maka data dari kelas eksperimen dan kontrol sama-sama berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah kedua datanya homogen. Adapun ketentuan dalam mengambil keputusan pada uji ini ialah jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka variansinya tidak homogen dan jika nilai signifikansinya $> 0,05$ maka variansinya homogen. Uji homogenitas datanya menggunakan uji Anova dengan bantuan program SPSS. Berikut disajikan hasil uji homogenitas varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4. 14 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Skor Kreativitas			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,014	1	58	,907

Berdasarkan tabel 4.14 diatas, hasil uji homogenitas data kreativitas murid menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,907. Karena nilai signifikansi $0,907 > 0,05$, Jadi dapat disimpulkan bahwa varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau sama. Dengan demikian, data memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan uji-t parametik.

c. Hasil Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis yang bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh antara penerapan model *project based Learning* terhadap kreativitas murid pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, selanjutnya dilakukan analisa data untuk menguji hipotesis yang telah diujikan dengan rumus *Independent smapel t-test*. Sehingga dirumuskan hipotesis di bawah:

H₀: Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H₀ diterima Ha ditolak artinya tidak ada pengaruh antara penerapan model *project based Learning* terhadap kreativitas murid.

Ha: Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka Ha diterima H0 ditolak artinya ada pengaruh antara penerapan model *project based Learning* terhadap kreativitas murid.

Tabel 4. 15 Hasil Analisis Uji Hipotesis

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor Kreativitas	Kelas_Eksperimen	30	112,97	5,916	1,080
	Kelas_Kontrol	30	96,07	6,091	1,112

Independent Samples Test					
		t-test for Equality of Means			
			Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Skor Kreativitas	Equal variances assumed		,000	16,900	1,550
	Equal variances not assumed		,000	16,900	1,550

Berdasarkan tabel 4.15 di atas, perhitungan menggunakan SPSS *for windows 22* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00. Karena nilai signifikansi $0,00 < 0,05$, Jadi dapat disimpulkan bahwa Ha diterima H0 ditolak artinya ada pengaruh penerapan model *project based Learning* terhadap kreativitas murid kelas VIII pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar.

B. Pembahasan

Setelah dilakukan penelitian pada kelas VIII. 1 dan kelas VIII. 5 di SMPN 3 Batusangkar diperoleh data yang menunjukkan bahwa kreativitas murid pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan model *project based learning* lebih baik dari pada kreativitas murid pada kelas kontrol tanpa diterapkan model *project based learning*. Hasil post-respond pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata skor sebesar 113, yang berada dalam kategori “kreatif”. Hal ini menunjukkan bahwa murid mengalami peningkatan

keaktivitas setelah pembelajaran menggunakan model *project based learning*. Pembelajaran berbasis proyek ini mendorong murid untuk secara aktif mencari solusi, mengembangkan ide-ide orisinal, serta berani mengekspresikan gagasan dalam bentuk produk nyata. Peningkatan kreativitas ini sejalan dengan teori dari Thomas yang menyatakan bahwa model *project based learning* menempatkan murid dalam peran aktif untuk membangun pengetahuan melalui keterlibatan dalam proyek yang menuntut pemikiran kritis dan kreatif. Penelitian oleh (Lestari, 2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan model *project based learning* secara signifikan mampu meningkatkan kreativitas murid dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran berbasis nilai seperti PAI dan Budi Pekerti.

Model ini memposisikan murid sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka diberi ruang untuk mengeksplorasi, berkreasi, dan mengekspresikan gagasannya. Model *project based learning* meningkatkan kreativitas murid karena memungkinkan murid terlibat dalam proses berpikir tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi. Murid akan lebih kreatif ketika mereka diberi tugas proyek yang relevan dengan kehidupan mereka dan diselesaikan secara kelompok. Hal inilah yang menjadi keunggulan model *project based learning* dalam mendorong kreativitas. Model *project based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir divergen murid dan menghasilkan karya-karya yang lebih kreatif dibandingkan pembelajaran konvensional. Dalam proses pembelajaran yang berbasis proyek, murid tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi aktif membangun pengetahuan melalui proses eksplorasi, diskusi kelompok, dan penyajian hasil kerja.

Berdasarkan hasil angket per indikator yang dianalisis, murid kelas eksperimen menunjukkan capaian tinggi hampir seluruh indikator. Hal ini menunjukkan bahwa model *project based learning* tidak hanya mendorong peserta didik untuk menghasilkan banyak ide, tetapi juga mampu mengembangkan dan menyempurnakan ide menjadi bentuk karya yang kreatif dan kontekstual. Model *project based learning* memberikan tahapan-tahapan sistematis mulai dari pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan

jadwal, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi proyek. Setiap tahap tersebut memberikan ruang bagi murid untuk mengembangkan ide secara menyeluruh. Kreativitas merupakan hasil dari kemampuan individu untuk memadukan ide-ide baru secara orisinal dalam merespons situasi tertentu. Model *project based learning* mendorong murid untuk melakukan hal tersebut dalam menyelesaikan proyek yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata, khususnya pada tema melestarikan alam, menjaga kehidupan.

Pada kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional tanpa model *project based learning*, nilai rata-rata adalah 96, yang berada pada kategori “Cukup Kreatif”. Hal ini menunjukkan meskipun terdapat kreativitas pada murid, tingkat pencapaiannya lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Keterbatasan pengalaman belajar yang dialami murid pada kelas kontrol menyebabkan kurangnya motivasi dalam berkreasi, serta rendahnya dorongan untuk menghasilkan solusi yang orisinal. Pembelajaran konvensional cenderung bersifat satu arah, dimana guru lebih banyak mendominasi kelas, sedangkan murid berperan menerima informasi pasif. Akibatnya, tidak ada tantangan kontekstual atau kegiatan eksploratif yang memungkinkan peserta didik menumbuhkan ide-ide baru secara optimal dan kreativitas yang muncul terbatas dan tidak berkembang. Meskipun guru PAI tetap berupaya menyampaikan materi dengan baik, tanpa model pembelajaran inovatif seperti model *project based learning* kreativitas murid tidak berkembang maksimal. Kegiatan pembelajaran lebih menekankan hafalan konsep dan pemahaman tekstual, bukan aplikatif.

Pembelajaran konvensional yang lebih menekankan pada ceramah dan tugas individu cenderung kurang memfasilitasi eksplorasi ide serta interaksi kolaboratif yang biasanya mendorong murid berpikir kritis dan kreatif. Ini sesuai dengan pendapat Munandar bahwa kreativitas membutuhkan ruang untuk berekspresi dan kesempatan untuk mencoba hal-hal baru, yang dalam pembelajaran konvensional seringkali terbatas. Hal ini diperkuat oleh penelitian dari (Rohmah & Wibowo, 2022), yang menunjukkan bahwa

pembelajaran konvensional memiliki keterbatasan dalam merangsang aspek kognitif yang tinggi, seperti kreativitas dan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model *project based learning* memperoleh rata-rata skor kreativitas sebesar 113 yang termasuk kategori “kreatif”, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata kreativitas sebesar 96, yang tergolong “cukup kreatif”. Hasil uji-t Independen yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-respond kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa penerapan model *project based learning* berpengaruh terhadap kreativitas murid.

Peningkatan ini mencerminkan efektivitas model *project based learning* dalam memfasilitasi proses berpikir kreatif, seperti kemampuan mengembangkan ide baru, memecahkan masalah, dan menyusun proyek kolaboratif. Model ini memberi ruang bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan berkolaborasi, dua aspek penting dalam pengembangan kreativitas. Dalam proses penerapannya, model ini juga memberikan keleluasaan kepada murid untuk mengeksplorasi berbagai sumber, memilih pendekatan yang sesuai, dan menampilkan hasil dalam berbagai bentuk. Model *Project Based Learning* dirancang untuk mendorong murid terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui proyek yang bersifat otentik dan kontekstual. Setiap tahap dalam PjBL mulai dari penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, pelaksanaan, hingga refleksi dan evaluasi menuntut murid untuk berpikir kreatif, mencari solusi, mengeksplorasi ide, dan mempresentasikan hasilnya. Ini berkontribusi pada pengembangan indikator kreativitas menurut Guilford:

- a. *Fluency* (Kelancaran Berpikir): peserta didik menjadi lebih muda dalam menuangkan banyak ide selama diskusi dan pelaksanaan proyek.
- b. *Flexibility* (*Fleksibilitas*): peserta didik menunjukkan kemampuan berpikir dengan berbagai sudut pandang dan pendekatan yang beragam.

- c. *Originality* (Keaslian): ide yang dihasilkan cenderung unik, baru, dan tidak meniru dari hasil orang lain.
- d. *Elaboration* (Pengembangan): peserta didik mampu menjelaskan dan mengembangkan ide-idenya secara rinci dan sistematis.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), model ini terbukti sangat efektif, terutama ketika materi pelajaran diintegrasikan dengan kegiatan proyek yang dekat dengan kehidupan sehari-hari murid. Hal ini tampak jelas pada materi “Melestarikan Alam Menjaga Kehidupan,” di mana peserta didik dalam kelas eksperimen tidak hanya memahami ajaran agama secara teoritis, tetapi juga mengaplikasikannya dalam bentuk aksi nyata yang membutuhkan pemikiran kreatif dan kerja sama. Kreativitas mereka tumbuh ketika mereka diminta membuat rencana aksi pelestarian lingkungan, hingga mempresentasikan proyek tersebut di hadapan guru dan teman-teman. Kegiatan pembelajaran semacam ini sangat jauh berbeda dari metode konvensional di kelas kontrol, di mana aktivitas pembelajaran lebih berfokus pada ceramah, hafalan, dan tanya jawab satu arah. Model konvensional kurang memberikan ruang eksplorasi dan eksperimentasi ide sehingga kreativitas murid tidak berkembang secara optimal. Dengan demikian, penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran PAI terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas murid karena memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi mereka untuk mengeksplorasi gagasan, bekerja sama, dan mempresentasikan hasil karya mereka dengan percaya diri. Model ini sangat sesuai dengan tantangan pendidikan di abad 21 yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi (4C).

Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya oleh (Saraswati, 2021) yang menunjukkan bahwa model *project based learning* mampu meningkatkan keterampilan abad 21 termasuk kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *project based learning* dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kreativitas murid, tidak hanya dalam hal hasil akhir proyek, tetapi juga

dalam proses pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif, rasa ingin tahu, dan keberanian dalam mengemukakan ide. Hal ini sangat penting dalam konteks pendidikan abad 21 yang menuntut murid memiliki keterampilan berpikir kreatif.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang Penerapan Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Murid pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Tingkat kreativitas murid pada kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* termasuk dalam kategori kreatif, dengan rata-rata skor sebesar 113. Jika ditinjau dari masing-masing indikator kreativitas, kelas eksperimen memiliki skor lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa murid yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* memiliki kemampuan kreativitas yang tinggi dalam menyampaikan ide, mengembangkan gagasan, serta menciptakan produk yang inovatif sesuai dengan proyek yang dikerjakan. Keaktifan murid dalam mengidentifikasi masalah, merancang solusi, bekerja sama dalam kelompok, dan menampilkan hasil karya menunjukkan bahwa model *project based learning* memberikan ruang berkembangnya kreativitas secara optimal.
2. Tingkat kreativitas murid pada kelas kontrol yang tidak menggunakan model *Project Based Learning* termasuk dalam kategori cukup kreatif, dengan rata-rata skor sebesar 96. Murid dalam kelas ini mengikuti pembelajaran secara konvensional, sehingga ruang untuk mengeksplorasi ide-ide baru lebih terbatas. Murid cenderung memiliki kreativitas yang lebih rendah, karena kurang diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran secara bermakna.
3. Terdapat pengaruh antara penerapan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas murid kelas VIII. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji-t yang menunjukkan perbedaan rata-rata yang signifikan antara kedua

kelas, dengan signifikansi $0,00 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap kreativitas murid kelas VIII di SMPN 3 Batusangkar.

B. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan sejumlah implikasi penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti:

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini menguatkan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung. Model *project based learning* memberikan peluang bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan proyek pembelajaran yang bermakna. Hal ini secara nyata meningkatkan aspek-aspek kreativitas seperti *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan model *project based learning* memiliki tingkat kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan model konvensional. Oleh karena itu, penerapan model *project based learning* menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkuat profil pelajar Pancasila, khususnya dalam dimensi berpikir kreatif. Guru PAI disarankan untuk mulai merancang pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan kehidupan nyata dan nilai-nilai keislaman.

3. Implikasi Kebijakan Sekolah

Temuan ini memberikan dasar bagi pihak sekolah untuk mendukung inovasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kebijakan internal sekolah sebaiknya mendorong guru untuk menerapkan model pembelajaran yang bersifat aktif, kolaboratif, dan berbasis proyek melalui pelatihan, supervisi akademik, dan penyediaan sumber daya yang memadai.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian Penerapan Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 3 Batusangkar, maka dapat diberi saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAI dan Budi Pekerti: Diharapkan dapat mengimplementasikan model *Project Based Learning* secara konsisten dan terstruktur dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, terutama pada tema-tema yang relevan dengan kehidupan nyata.
2. Bagi Sekolah: Perlu memberikan pelatihan dan fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis proyek agar proses pembelajaran lebih bermakna dan inovatif.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Dapat mengembangkan penelitian ini dengan subjek dan variabel lain seperti keterampilan kolaboratif, pemecahan masalah, atau literasi keagamaan, agar implementasi model *Project Based Learning* semakin kaya dan bervariasi dalam konteks pendidikan Islam.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Amelia, N., & Nadia, A. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini di TKIT Al-Farabi. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1 (2)
- Amra, A. (2021). *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Islam*. Deepublish
- Annisa, M., Gustina, F., Triana, M., & Amra, A. (2025). Metode dan Strategi Pendidikan Islam. *Educatoin Achievement: Journal of Science and Research*, 108-117
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Aziziy dkk. (2024). *Project Based Learning dalam Kurikulum Merdeka Belajar*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital
- Csikszentmihalyi, M. (2021). *Flow: The Psychology of Optimal Experince*. HarperPerennial
- Dahri, N. (2022). *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model Pembelajaran Abad 21*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah
- Estheriani, N. G. N., & Muhid, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Berpikir Siswa Di Era Industri 4.0 Melalui Perangkat Pembelajaran Dengan Media Augmented Reality. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 22(2), 118. <https://doi.org/10.26486/psikologi.v22i2.1206>
- Fadriati, Iman, A., Indrayeni & Idris. (2025). *Pemikiran Pendidikan Islam: Pendekatan Studi Tokoh*. Jawa Barat: PT. Adab Indonesia
- Fadriati. (2014). *Strategi dan Teknik Pembelajaran PAI*. STAIN Batusangkar
- Fadriati, F., Muchlis, L., & Asroa, I. (2023). Model Pembelajaran PAI dengan Project Based Learning Berbasis ICT untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA. *Islamika*, 5(1)
- Febrinal, D., Rinny, S., Aulia, R., & Abhanda, A. (2024). Komponen Pendidikan Berbasis Proyek: Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ahlussunnah*
- Guilford, J.P. (2020). *Creativity: A Quarter Century of Progress*. *Journal of Creative Behavior*, 54(1)
- Inafiroh, Y., & Faridi, F. (2024). Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(8)

- Indartini, M., & Mutmainah. (2024). *Analisis Data Kuantitatif*. Jawa Tengah: Lakeisha
- Khasinah, S. (2020). Pembelajaran Berbasis Proyek: Definisi, Prosedur dan Manfaat. *Jurnal Pendidikan Aktual*, 6(1)
- Koh, C., Wong, L., & Sim, W. (2021). *The Impact of Project-Based Learning on Student Creativity*. *Journal of Educational Psychology*, 113(4)
- Kurnali. (2020). *Kapita Selekta Pendidikan*. Deepublish
- Kusmiati, E., Chabibah, N., & Khoiri Rizkiah, M. (2021). Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 114–123. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.298>
- Lestari, N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap kreativitas Siswa di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Pusataka Edukasi
- Lestari, S., & Ahmad, A. Y. (2022). *Choaching untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek*. Yogyakarta: Kun Fayakun
- Luahambowo, F. (2020). Peranan Orang Tua Dalam Membina Sikap (Attitude) Anak Di Desa Hiligito Kecamatan Fanayama Tahun 2020
- Miftah, A. (2022). *Penerapan Metode Market Place Activity Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ketentuan Berbusana Muslim*. 2.
- Munandar,U. (2020). *Pengembangan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Munasti, K., Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Penggunaan Mind Mapping sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak di Masa Pandemi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 179–185. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.104>
- Nababan, D., Alisia, K, M., & Angeli, K. (2023). Strategi Pembelajaran *Project Based Learning*. *Jurnal pendidikan sosial dan humaniora*, 2(2)
- Ngabdiningsih, S. W., Darmadi, & Sri, A. R. (2023). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Pada Materi IPA Kelas VII Di SMP Negeri 1 Sumberrejo. *Jurnal Reforma*, Vol.13(1)
- Polmed, P. (2022). *Panduan Project Based Learning (PBL) & Case Based Learning (CBL)*. Medan: Politeknik Negeri Medan
- Qolbiyah, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(1), 44–48. <https://doi.org/10.31004/jpion.v1i1.15>

- Rohmah, N. (2023). *Inovasi Pembelajaran Abad 21: Meningkatkan Kreativitas Melalui Project Based Learning*. Yogyakarta: Media Guru
- Salam, S., & Abdulrahman, F. (2023). *The Role of Project -Based Learning in Enhancing Students' Creativity in Islamic Studies*. *International Journal of Education and Practice*, 14(1)
- Salamun dkk. (2023). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Lampung: Yayasan Kita Menulis
- Saraswati, D. (2021). *Strategi Pembelajaran Kreatif di Era Kurikulum Merdeka*. Bandung: Literasi Nusantara
- Sartika, D., Nasehudin, N., & Suniti, S. (2020). Pengaruh Penerapan Pendidikan Multikultural Terhadap Sikap Dan Toleransi. *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 9(1). <https://doi.org/10.24235/edueksos.v9i1.6229>
- Shamsudin, N., Ali, S., & Yaakob, M. (2023). *Project-Based Learning in Islamic Education: Enhancing Creativity and Critical Thinking Skills*. *Journal of Islamic Education*, 25(2)
- Siroj dkk., (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah Untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7 (3).
- Sit, Masganti, dkk. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sitepu, A, S, M, B. (2019). *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Medan: GUEPEDIA
- Subiyantoro, S. (2025). *Problem & Project Based Learning*. Jawa Tengah: Lakeisha
- Sugiyono.(2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Tuzzahra, R., Hanifah, & Syafdi, M. (2019). *Model Project Based Learning Dan Penerapannya*. Bengkulu: UPP FKIP UNIB
- Uloli, Ritin. (2021). *Berpikir Kreatif Dalam Penyelesaian Masalah*. Jember: RFM Pramedia
- Yardani, J. (2022). *Panduan Pelaksanaan Project Based Learning*. Tanah Laut: Politeknik Negeri Tanah Laut

Zhao, L., & Zeng, Y. (2021). *The Role of Project-Based Learning in Enhancing Creativity in Religious Education*. *Creative Education*, 12(3)

