



Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD Negeri 050611 Aman Damai

Sukatmi

SD Negeri 050610 Aman Damai

sukatmibinjai@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 050611 Aman Damai, kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran PAI masih tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu kurangnya penggunaan model dalam pembelajaran. Salah satu alternatif untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan menggunakan model yang sesuai dengan materi pelajaran, yaitu dengan menerapkan model *Project Based Learning*. Tujuan penelitian ini (1) untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa terhadap materi macam-macam sumber energi melalui model *Project Based Learning* pada siswa kelas IV SDN 050611 Aman Damai. (2) Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa dengan penerapan model *Project Based Learning* di kelas IV SDN 050611 Aman Damai. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 050611 Aman Damai yang berjumlah 15 siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa dan lembar observasi kreativitas siswa. Kemudian data ini dianalisis dengan menggunakan rumus rata-rata. Dari hasil penelitian ini diperoleh rata-rata hasil observasi aktivitas guru siklus I sebesar 64,21 (cukup) mengalami peningkatan pada siklus II 77,89 (baik). Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I 63 (cukup) dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 77 (baik). Sedangkan untuk kreativitas siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I dengan persentase 62,54% (kreativitas sedang) dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase 85,91% (kreativitas). Dengan demikian model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi macam-macam sumber energi di kelas IV SDN 050611 Aman Damai.

Kata Kunci : Model *Project Based Learning* dan Kreativitas Belajar Siswa.

ABSTRACT

Based on the results of observations in class IV SDN 050611 Aman Damai, student learning creativity in learning PAI is still relatively low. This is caused by several factors, one of which is the lack of use of models in learning. One alternative to solving the problem is to use a model that is in accordance with the subject matter, namely by applying the *Project Based Learning* model. The purpose of this study (1) to determine the activities of

teachers and students on the material of various energy sources through the Project Based Learning model in class IV students of SDN 050611 Aman Damai. (2) To determine student learning creativity with the application of the Project Based Learning model in class IV SDN 050611 Aman Damai. This research uses Classroom Action Research (PTK) which includes four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were grade IV students of SDN 050611 Aman Damai, totaling 15 students. This research instrument uses teacher activity sheets, student activity sheets and student creativity observation sheets. Then this data is analyzed using the average formula. From the results of this study, it was obtained that the average observation of teacher activity in cycle I was 64.21 (sufficient) which increased in cycle II to 77.89 (good). The results of student activity observations in cycle I were 63 (sufficient) and increased in cycle II by 77 (good). As for student creativity, it also increased, in cycle I with a percentage of 62.54% (moderate creativity) and increased in cycle II with a percentage of 85.91% (creativity). Thus the Project Based Learning model can increase student creativity in the material of various energy sources in class IV SDN 050611 Aman Damai.

Keywords: Project Based Learning Model and Student Learning Creativity.

Pendahuluan

Kreativitas belajar siswa mulai menurun dikarenakan kurangnya kemampuan siswa untuk berpikir kreatif. Sehingga, mempengaruhi kreativitas belajar, yang mana kreativitas ini sangat penting bagi perkembangan kognitif. Pembelajaran yang baik akan memotivasi siswa untuk bekerja keras dan kreatif, sehingga lambat laun dapat menumbuhkan sikap positif kreativitas. Kebebasan dan kepercayaan diri juga perlu diberikan kepada siswa dalam setiap proses pembelajaran untuk meningkatkan rasa percaya diri dan rasa tanggung jawab mereka dalam belajar. Hal ini dapat bermanfaat bagi mereka untuk menjadi kreatif tidak hanya dalam pembelajaran berkelanjutan, tetapi juga untuk kehidupan nyata mereka di luar pembelajaran.

Pada dasarnya siswa yang kurang mengembangkan kreativitas belajar adalah siswa yang kurang untuk mencoba kreativitas dan mengembangkannya atau membuat konsep belajar dari pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu tidak bisa menggambarkan kreativitas belajar mereka di dalam kelas dengan membuat sebuah karya-karya yang unik mengenai pelajaran yang dipelajari pada saat di kelas. Dampak yang ditimbulkan akibat siswa yang memiliki kreativitas rendah di antaranya meliputi; mudah putus asa, minder, mudah bosan, kurang inisiatif, monoton, pasif, memiliki tingkat motivasi yang rendah, memiliki pengetahuan minim. Perilaku yang nampak pada fenomena di lapangan menunjukkan rendahnya kreativitas belajar siswa. Kondisi tersebut apabila tidak segera ditangani akan menimbulkan dampak bagi keberhasilan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 050611 Aman Damai berkenaan dengan kreativitas belajar terlihat bahwa masih ditemui siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang diberikan guru. Masih ada siswa yang berbicara dengan teman sebangku ketika guru sedang memberikan penjelasan materi. Guru sering memberikan pertanyaan untuk memancing siswa aktif dalam pembelajaran. Namun hanya beberapa siswa yang berinisiatif untuk mengikuti kegiatan di kelas dengan serius dan bersemangat sedangkan siswa yang lain hanya diam. Siswa belum sepenuhnya memiliki kreativitas dalam belajar. Siswa cenderung pasif, tidak mau menanggapi apa yang ditanyakan oleh guru, selalu bergantung pada

temannya pada saat diberi tugas dan tidak berani untuk maju ke depan mengerjakan tugas.

Kajian Teori

a. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran PjBL adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Melalui pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat. Kerja proyek dapat dipandang sebagai bentuk *open-ended contextual activity-based learning*, dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberi penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada priode tertentu.

Model pembelajaran PjBL merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang siswa untuk bekerja secara mandiri. Fokus pembelajaran terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan siswa bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai keinginan untuk menghasilkan produk nyata.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Penerapan suatu model pembelajaran harus memperhatikan langkah- langkah yang tepat untuk menentukan keberhasilan suatu model pembelajaran yang digunakan, termasuk model pembelajaran berbasis proyek. Adapun langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek yaitu:

1. Penentuan proyek (*start with the essential question*), pembelajaran dimulai dengan mengajukan pertanyaan terlebih dahulu yang dapat membuat siswa melakukan suatu aktivitas. Topik yang diangkat harus relevan dan sesuai dengan dunia nyata siswa.
2. Mendesain perencanaan proyek (*design a plan for project*), perencanaan suatu proyek dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Perencanaan proyek ini berisi tentang aturan dalam membuat proyek, aktivitas yang akan dilakukan, serta alat dan bahan yang akan digunakan untuk menyelesaikan proyek.
3. Menyusun jadwal (*create a schedule*), guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal dalam menyelesaikan suatu proyek. Waktu penyelesaian proyek harus jelas, dan peserta didik diberi arahan untuk mengelola waktu yang ada. Kemudian peserta didik mencoba menggali sesuatu yang baru, akan tetapi guru juga harus tetap mengingatkan apabila aktivitas peserta didik melenceng dari tujuan proyek.
4. Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*), guru memonitor aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap prosesnya. Dengan kata lain, guru berperan sebagai mentor bagi aktivitas peserta didik.
5. Menguji hasil (*assess the outcome*), penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh peserta didik, serta membantu guru

dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Penilaian produk dilakukan saat masing-masing kelompok mempresentasikan produknya di depan kelompok lain secara bergantian.

6. Mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*), guru dan siswa melakukan refleksi pada akhir pembelajaran. Proses refleksi dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)
Kelebihan Model Pembelajaran PjBL

Model pembelajaran PjBL ini sangat menguntungkan baik bagi guru maupun siswa, model ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan siswa tidak terfokus pada materinya saja, akan tetapi siswa langsung dapat merangkai sebuah proyek. Adapun kelebihan dari PjBL adalah:

1. Meningkatkan motivasi, dimana siswa tekun dan berusaha keras dalam mencapai proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek lebih menyenangkan dari pada komponen kurikulum lain.
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dari berbagai sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah yang kompleks.
3. Meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
4. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber, membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas
5. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi
6. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
7. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
8. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Kekurangan Model Pembelajaran PjBL

Kekurangan model pembelajaran PjBL adalah:

1. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah, walaupun telah mengatur alokasi waktu yang cukup masih saja memerlukan waktu yang lebih banyak untuk pencapaian hasil yang maksimal.
2. Membutuhkan biaya yang cukup banyak dalam pembuatan proyek, tetapi tergantung dengan proyek yang akan dibuat.
3. Banyaknya peralatan yang harus disediakan dalam pembuatan proyek.
4. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
5. Kondisi kelas agak sulit dikontrol dan siswa mudah menjadi ribut saat pelaksanaan proyek.

d. Kreativitas Belajar

Kreativitas memiliki rumusan yang berbeda-beda, sehingga menimbulkan banyak pemahaman tentang kreativitas, namun pada dasarnya kreativitas itu

saling terkait pada pribadi yang unik dan diiringi dengan dorongan positif kemudian menggunakan cara-cara baru dalam melakukan kegiatan. Kreativitas sebagai “*four P's creativity: person, process, press, product*”. Pengertian itu menggambarkan bahwa kreativitas terkait dengan pribadi kreatif yang melibatkan proses kreatif, dandidukung oleh dorongan dari lingkungan akan menghasilkan produk kreatif.

Kreativitas dari segi “pribadi” (person) menunjukkan pada potensi daya kreatif yang ada pada setiap pribadi. Kreativitas sebagai suatu “proses” (process) dapat dirumuskan sebagai suatu bentuk pemikiran dimana individu berusaha menumbuhkan hubungan yang baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara baru menghadapi masalah. Kreativitas sebagai “pendorong” (press) yang datang dari diri sendiri berupa hasrat dan motivasi yang kuat untuk berkreasi. Kreativitas dari segi “hasil” (product) segala sesuatu yang diciptakan seseorang sebagai hasil dari keunikan pribadinya dalam interaksi dengan lingkungannya. Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Pada umumnya orang yang menghubungkan kreativitas dengan produk-produk kreasi. Dengan kata lain produk-produk kreasi itu merupakan hal yang penting untuk menilai kreativitas. Pada hakikatnya, kreativitas berhubungan dengan penemu sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Secara tradisional kreativitas di batasi sebagai mewujudkan sesuatu yang baru dalam kenyataan. Sesuatu yang baru itu baik berupa perbuatan atau tingkah laku.

e. Pembelajaran Pendidikan Islam Melalui Model *Project Based Learning*

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat berjalan maksimal bila mana dijalankan dengan baik, sehingga siswa dapat menyelesaikan atau memecahkan masalah dengan semestinya. Pendidikan Agama Islam yang menitik beratkan pada aspek moral manusia sebagai makhluk sosial dan ber-Tuhan membutuhkan suatu pendekatan yang mampu menekandalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, secara umum siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran untuk dapat menginterpretasikan antara praktik dan konsep yang ada didalam lingkungannya.

Para peneliti pembelajaran berargumen tentang lingkungan belajar dalam konteks yang kaya (*rich environment*). Pengetahuan dan keterampilan yang kokoh dan bermakna guna (*meaningful-use*) dapat dikonstruksi melalui tugas-tugas dan pekerjaan yang otentik (CORD, 2001, Hung & wong, 200; Myers & Botti, 2000, ED, 1995). Keotentikan kegiatan terdukung oleh proses kegiatan perencanaan (*dsigning*) atau investigasi yang open-ended, dengan hasil atau jawaban yang tidak ditetapkan sebelumnya oleh perspektif tertentu. Pebelajar dapat didorong dalam proses membangun pengetahuan melalui pengalaman dunia nyata dan negosiasi antarpersonal yang berlangsung didalam suasana kerja kolaboratif.

Metode

Rancangan yang digunakan oleh penulis dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*). Menurut Sumardi Suryabrata: “penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan-ketrampilan baru atau cara pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia aktual yang lain. Inti dari penelitian

tindakan adalah adanya tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas belajar siswa sesuai praktis atau memecahkan permasalahan-permasalahan dalam situasi yang nyata dengan menerapkan ide-ide yang ada dalam praktek, sehingga sarana pendidikan dan pengetahuan semakin baik. Untuk itu generasi penelitian tindakan hanya tepat untuk situasi penelitian itu sendiri, bukan untuk situasi yang lebih luas. Penelitian tindakan kelas mengikuti beberapa tahapan pelaksanaannya terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Tahapan-tahapan penelitian dalam setiap tindakan ini terjadi secara berulang-ulang hingga pada akhirnya menghasilkan suatu ketuntasan nilai yang telah ditetapkan menurut kriteria penilaiannya.

Adapun dalam pelaksanaannya melalui tahapan-tahapan yang membentuk suatu siklus tahap-tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap ini peneliti merencanakan kegiatan belajar mengajar.

Adapun langkah-langkah perencanaannya yaitu:

- a. Menentukan materi yang akan diajarkan.
- b. Menyusun RPP untuk setiap siklus.
- c. Menyiapkan model pembelajaran yaitu model *Project Based Learning*.
- d. Membuat soal tes.
- e. Membuat lembar kerja siswa (LKS).
- f. Membuat instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa selama berlangsung proses tindakan pada masing-masing siklus.

2. Tindakan (*Action*).

Langkah kedua yang harus diperhatikan adalah tindakan. Tindakan ini dilakukan secara sadar dan terkontrol. Adapun langkah awal yang dilakukan pada penelitian ini adalah menentukan materi, selanjutnya menyusun RPP untuk siklus I. Kemudian peneliti melakukan tindakan berupa kegiatan belajar mengajar yang disesuaikan dengan RPP siklus I. Setelah selesai dilakukan tindakan pada siklus I, peneliti mengadakan ujian di akhir pembelajaran dengan soal post-tes untuk mengetahui sejauh mana hasil dari tindakan pada siklus I. Lalu peneliti melakukan refleksi dan mengkaji kembali hasil pembelajaran tersebut dengan berkonsultasi bersama guru bidang studi IPA yang bertindak sebagai pengamat jika sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan I yang baru selesai dilaksanakan, dan apabila siswa tidak mencapai ketuntasan belajar maka peneliti melanjutkan siklus II dengan merevisi kembali hambatan yang ditemukan pada siklus I. Hal ini berlanjut sampai siklus III.

3. Pengamatan (*Observation*)

Pada tahap ini pengamatan mengamati setiap kejadian yang berlangsung ketika proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti seperti mengamati aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan bagaimana cara guru (peneliti) mengelola kelas, sambil melakukan pengamatan ini pengamat mengisi lembar aktivitas guru dan siswa pada proses kegiatan belajar mengajar.

4. Refleksi (*Reflecting*).

Refleksi adalah kegiatan untuk meningkatkan, merenungkan dan mengemukakan kembali apa yang terjadi pada siklus I untuk penyempurnaan pada siklus II. Dalam hal ini peneliti dan pengamat saling berdiskusi, para

pengamat memberi masukan dan perubahan-perubahan yang diperlukan untuk siklus berikutnya. Peneliti mencatat semua saran/masukan para pengamat untuk tindakan yang sesuai dengan siklus berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

Dalam melaksanakan penelitian dengan menggunakan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada materi macam-macam sumber energi, dari siklus I ke siklus berikutnya terjadi perubahan dalam proses pembelajaran kearah yang lebih baik. Hasil observasi terhadap aktivitas guru, siswadalam mengelola proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dari siklus I masih sangat kurang, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan ini di ukur berdasarkan nilai data yang diperoleh dari masing-masing siklus.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penerapan model *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa terhadap keberhasilan belajar, karena kreativitas siswa merupakan unsur darsar yang penting untung mencapai keberhasilan. Dalam penelitian dengan menggunakan model *Project Based Learning* ini peneliti mendapatkan para siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran yang terlihat dari kesibukan para siswa dan adanya interaksi antara sesama siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Untuk mencapai kreativitas siswa terhadap keberhasilan belajar siswa yang diharapkan diatas, tentunya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangat dibutuhkan. Oleh sebab itu dalam penelitian ini kemampuan guru tersebut juga terukur dan mampu mengelola kegiatan pembelajaran dengan baik. Pembahasan dari semua hasil analisis penelitian adalah sebagi berikut:

1. Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Penelitian terhadap aktivitas guru dalam mengajar dengan penggunaan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran PAI Kelas IV SDN 050611 Aman Damai dilaksanakan dalam dua siklus.

Berdasarkan data yang disimpulkan menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan. Sesuai dengan data aktivitas guru yang diperoleh dari pengamat dengan nilai rata-rata dari siklus I adalah 64,21 (cukup), siklus ke II adalah 77,89 (baik). Hasil analisis menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning*, hal ini menunjukkan bahwaguru dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

2. Aktivitas Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran

Penelitian terhadap aktivitas siswa dalam mengajar dengan penggunaan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran PAI kelas IV SD Negeri 050611 Aman Damai dilaksanakan dalam tiga siklus. Siklus I pada tanggal 13 September 2024, siklus ke II pada tanggal 18 September 2024.

Berdasarkan data yang disimpulkan menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan. Sesuai dengan data aktivitas siswa yang diperoleh dari pengamat dengan nilai rata-rata dari siklus I adalah 63 (cukup), siklus ke II adalah 77 (baik). Hasil analisis menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning*, hal ini menunjukkan bahwa guru dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi dengan

menggunakan model *ProjectBased Learning*.

3. Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi kreativitas siswa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk setiap siklusnya mengalami peningkatan antara siklus I, dan siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata persentase kreativitas adalah 60%

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis laksanakan tentang penerapan model *Project Based Learning* pada materi macam-macam sumber energi di SD Negeri 050611 Aman Damai, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model *Project Basad Learning* pada siklus I diperoleh dengan kategori cukup 64,21, dalam tahap siklus I kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran masih banyak yang harus diperbaiki yaitu kemampuan guru dalam mengapersepsi pembelajaran, kemampuan guru dalam membimbingsiswa mempresentasikan hasil kerjanya, lalu ditingkatkan lagi pada siklus II. Pada siklus II masih ada juga yang harus diperbaiki seperti guru masih kurang dalam mengawasi siswa sehingga masih ada siswa yang jalan-jalandan ribut, akan tetapi pada siklus II mengalami peningkatan dengan kategoribaik 77,89.
2. Aktivitas siswa dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model *Project Basad Learning* pada siklus I diperoleh dengan kategori cukup 63. Dalam tahap siklus I kemampuan siswa dalam mengelola pembelajaran masih banyak yang harus diperbaiki yaitu siswa kurang bisamengidentifikasi masalah yang terkait dengan topik yang sedang dipelajari, siswa juga masih kurang kerjasama dalam pembuatan proyek, serta siswa belum bisa menetapkan waktu yang telah ditetapkan oleh guru, sehingga ditingkatkan lagi pada siklus II. Pada siklus II masih ada juga yang harus diperbaiki seperti siswa belum mampu dalam menarik kesimpulan tentang materi macam-macam sumber energi dan siswa juga belum percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusinya. Akan tetapi pada siklus II inisudah mengalami peningkatan dengan kategori baik 77.
3. Kreativitas siswa dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada siklus I nilai rata-rata persentase kreativitas adalah 62,54%, dengan siswa yang mendapat nilai 60 ke atas ada 14 orang dari 21 siswa, nilai ini termasuk kedalam kategori kreativitas sedang (50-74%). Pada siklus II nilai rata-rata persentase kreativitas sudah terlihat peningkatan dari siklus I yaitu 60%, dengan siswa yang mendapat nilai 60 ke atas ada 9 orang dari 15 siswa, tetapi nilai ini masih ternasuk kedalam kategori kreativitas sedang (50-74%). Sedang kan pada siklus II nilai rata-rata persentase kreativitas siswa sangat meningkat yaitu 78,57%, semua siswa yang mendapatkan nilai 60 keatas. nilai ini terhasuk ke dalam kategori kreativitas tinggi (75-100%). Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa terhadap pembelajaran PAI dengan menggunakan model *Project Based Learning* sudah memuaskan.

Daftar Pustaka

Agung Iskandar. (2010). *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.

- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran disekolah Dasar*. Jakarta:Kencana.
- Anas Sudjono. (2001). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anas Sudjono (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali PERS.
- Ali Mohammad. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: Imperial Bhakti Utama.
- Campbell David (1986). *Mengemukakan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimyati, dkk. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta.
- Djehan Nur Mulyani. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Project Based Learning Pada Siswa Kelas V di SD ISLAM AL- SYUKRO UNIVERSAL*, diakses pada tanggal: 16 September, melalui situs, <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/25451/3/DJEHAN%20NUR%20MULYANI-FITK.pdf>
- Hendyat Soetopo (2005). *Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah,
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.