

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP
KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MAHASISWA PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS AGAMA
ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR)
Pekanbaru untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh:

ERMA LINDA SIREGAR
NPM:182410267

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
1444H / 2022 M



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS AGAMA ISLAM

الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الرَّيُّوْنِيَّةُ

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

BERITA ACARA UJIAN MEJA HIJAU / SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau Pekanbaru tanggal 25 Agustus 2022 Nomor : 479 /Kpts/Dekan/FAI/2022, maka pada hari ini Kamis Tanggal 25 Agustus 2022 telah dilaksanakan Ujian Meja Hijau/Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

1. Nama : **Erma Linda Siregar**
2. NPM : 182410267
3. Program Studi : Pendidikan Agama Islam (S.1)
4. Judul Skripsi : Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau
5. Waktu Ujian : 13.00 – 14.00 WIB
6. Lulus Yudicium / Nilai : 87 (A)
7. Keterangan lain : Ujian berjalan dengan lancar dan aman

PANITIA UJIAN

Ketua

H. Miftah Syarif, S.Ag, M.Ag

Dosen Penguji :

1. H. Miftah Syarif, S.Ag, M.Ag : Ketua
2. Musaddad Harahap, M.Pd.I : Anggota
3. Ary Antony Putra, S.Pd.I,MA : Anggota

Dekan

Fakultas Agama Islam UIR,

Dr. Zulkifli, M.M., M.E. Sy

NIDN : 1025066901

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan bimbingan skripsi terhadap:

Nama : Erma Linda Siregar

NPM : 102410267

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : H.Miftah Syarif, S.Ag., M.Ag.

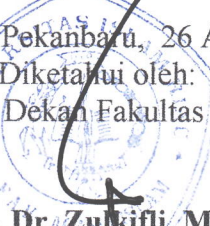
Judul Skripsi : Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau

Dengan rincian sebagai berikut:

No	Tanggal	Pembimbing I	Berita Bimbingan	Paraf
1.	Kamis, 20 April 2022	H.Miftah Syarif, M.Ag	Perbaikan Judul, Cover, Latar Belakang.	
2.	Senin, 25 April 2022	H.Miftah Syarif, M.Ag	Perbaikan Pembatasan Masalah, Sistematika Penulisan, Perbaikan bab II.	
3.	Kamis, 18 Mei 2022	H.Miftah Syarif, M.Ag	Ganti upaya guru, perbaikan penelitian relevan, ganti konsep operasional.	
4.	Senin, 22 Mei 2022	H.Miftah Syarif, M.Ag	Ganti kerangka konseptual, perbaikan tabel kegiatan dan waktu penelitian.	
5.	Selasa, 23 Juni 2022	H.Miftah Syarif, M.Ag	Persetujuan untuk seminar proposal.	
6.	Selasa, 14 Juli 2022	H.Miftah Syarif, M.Ag	Perbaikan abstrak, perbaikan daftar isi.	
7.	Jum'at, 17 Juli 2022	H.Miftah Syarif, M.Ag	Perbaikan kesimpulan dan saran, perbaikan analisis data	
8.	Senin, 18 Agustus 2022	H.Miftah Syarif, M.Ag	Persetujuan untuk dimunaqosahkan	

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Pekanbaru, 26 Agustus 2022
Diketahui oleh:
Dekan Fakultas Agama Islam

Dr. Zulkifli, M.M., ME.Sy.
NIDN. 1025066901

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284**

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Erma Linda Siregar
NPM : 182410267
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : H.Miftah Syarif, S.Ag., M.Ag.
Judul Skripsi : Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau

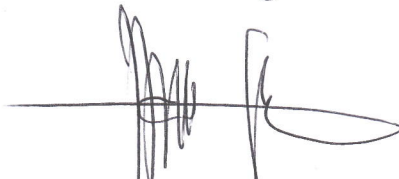
Skripsi ini dapat diterima dan disetujui untuk munaqasahkan dalam sidang panitia ujian sarjana (S1) pada Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau dan memenuhi persyaratan dan tugas-tugas yang ditetapkan.

**Disetujui
Pembimbing**



H. Miftah Syarif, S.Ag., M.Ag.
NIDN. 1027126802

Turut Menyetujui

**Kepala Prodi
Pendidikan Agama Islam**


H. Miftah Syarif, S.Ag., M.Ag.
NIDN. 1027126802

**Dekan
Fakultas Agama Islam**



Dr. Zulkipli, M.M., ME.Sy.
NIDN. 1025066901

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284**

LEMBARAN PENGESAHAN

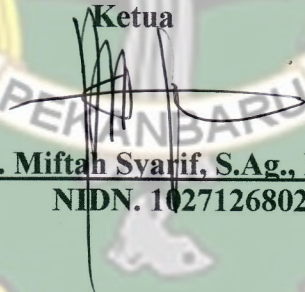
Skripsi yang sudah dimunaqosahkan dalam sidang sarjana (S1) Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

Nama : Erma Linda Siregar
NPM : 182410267
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : H.Miftah Syarif, S.Ag, M.Ag.
Judul Skripsi : Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau

Skripsi ini dapat diterima oleh Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1).

**PANITIA UJIAN SKRIPSI
TIM PENGUJI**

Ketua



H. Miftah Syarif, S.Ag., M.Ag.
NIDN. 1027126802


Penguji I

Penguji II


Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIDN. 1007118701


Ary Antony Putra, S.Pd.i., M.A.
NIDN. 1010078305


Diketahui Oleh
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Riau


Dr. Zulkafli, M.M., ME.Sy.
NIDN. 1025066901

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ermalinda Siregar

NPM : 182410267

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi yang saya buat adalah benar hasil karya sendiri dan dapat dipertanggung jawabkan bila dikemudian hari ternyata skripsi yang saya buat adalah plagiat dari orang, dan saya bersedia ijazah saya dicabut oleh Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau (UIR).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Pekanbaru, 17 Agustus 2022

Yang Membuat Pernyataan



Ermalinda Siregar

182410267



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS AGAMA ISLAM

الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الرَّيَوِيَّةُ

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

Nomor: 2470 /A-UIR/5-FAI/2022

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama	Ermalinda Siregar
NPM	182410267
Program Studi	Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi:

Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.

Dinyatakan telah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 30% pada setiap sub bab naskah skripsi yang disusun dan dicek oleh petugas yang ditunjuk Dekan. Surat keterangan ini digunakan sebagai persyaratan untuk ujian Skripsi.

Demikian surat keterangan diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 19 Agustus 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Syahraini Tambak, S.Ag., M.A.
NPK : 12 08 02 488

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamiin, Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan nikmat, kasih sayang dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam ,Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Riau”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana program studi stars (S1) pada Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi saya menyadari bahwa skripsi ini tidak bebas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan kali ini saya dengan segala kerendahan hati ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua ku tercinta Ayahanda Salman Siregar dan Ibunda Siti Amroh Tambak yang tiada hentinya berjuang untukku, mendoakanku, terus memberikan dukungan dan semangat yang luar biasa hingga aku bisa terus yakin untuk menyelesaikan skripsi ini. Serta keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
2. Bapak Prof. Dr. H Syafrinaldi, SH. M.CL selaku Rektor Universitas Islam Riau, beserta seluruh Wakil Rektor UIR
3. Bapak Dr Zulkifli Rusby, MM, ME, Sy selaku Dekan Fakultas Agama Islam, beserta seluruh Wakil Dekan FAI.

4. Bapak H. Miftah Syarif S.Ag selaku kepala program studi sekaligus Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dengan penuh kesabaran ditengah kesibukan memberikan masukan, bimbingan atau dorongan sehingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau yang telah dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungannya yang sangat bermanfaat bagi penulis, serta telah memberikan ilmu dan berbagai pengalaman selama penulis belajar di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
6. Segenap pengurus TU Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau. Terimakasih atas bantuan dan pelayanan yang baik selama ini.
7. Bapak Suyanto S.Pd selaku kepala Sekolah Dasar Negeri 010 Tambusai Utara, dan seluruh Bapak/Ibu guru SDN 010, serta ka.TU SDN 010 & karyawan yang sudah berbesar hati memberikan izin kepada penulis meneliti dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Tulang Dr. Syahraini Tambak, S.Ag., M.A dan Nantulang Desi Sukenti S.Pd ., ME.d. yang selalu memberikan arahan, motivasi ,dan semangat yang kuat dari awal memasuki perkuliahan sampai saat ini.
9. Saudara kandungku Hendri Gunawan siregar, Ahmad Sajali Siregar, Torkis Maruli Siregar yang selalu memberikan aku penguat serta motivasi agar tidak mudah menyerah.
10. Untuk sahabat Makmur Pane, Aswindari, Miftakhul Jannah, Winda Saputri siregar, Wisudatul Ummi Tanjung, Hendra Rambe, Putri, yang telah

menemani dan memotivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi, semoga kita sukses selalu.

11. Kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi banyak orang.

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran saya harapkan sebagai proses perbaikan selanjutnya. Dengan demikian semoga laporan ini bermanfaat untuk kita semua.

Pekanbaru, 12 Agustus 2022

Erma Linda Siregar
182410267



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Konsep teori	8
1. Model <i>Project Based Learning</i>	8
a. Pengertian <i>Project Based Learning</i>	8
b. Langkah-langkah <i>Project Based Learning</i>	11
c. Karakteristik <i>Project Based Learning</i>	15
2. Berpikir Kreatif.....	16
a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif	16
b. Indikasi Kemampuan Berpikir Kreatif	19
B. Penelitian Relevan	22
C. Konsep Operasional	24
1. Model <i>Project Based Learning</i>	24
2. Kemampuan Berpikir Kreatif	26
D. Kerangka Konseptual.....	28
E. Hipotesis	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Subjek dan Objek Penelitian	30
D. Populasi dan Sampel	31
1. Populasi	31
2. Sampel	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Pengolahan Data	35
G. Uji Instrumen penelitian	36
1. Uji Validitas.....	36
2. Uji Reliabilitas	42
H. Teknik Analisis Data.....	44
1. Uji Normalitas	44
2. Uji Deskriptif.....	44

3. Uji Hipotesis	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitiann	46
1. Sejarah Program Studi Pendidikan Agama Islam.....	46
2. Visi, Misi dan Tujuan Program Studi Pendidikan Agama Islam	47
3. Data Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam.....	50
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	51
1. Hasil Olahan Data.....	51
2. Analisis Data.....	58
a. Uji Normalitas	58
b. Uji Deskriptif.....	59
c. Uji Hipotesis	60
C. Pembahasan.....	63
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR KEPUSTAKAN	68
DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	71

Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR TABEL

Tabel 01: Indikator-indikator Model <i>Project Based Learning</i>	24
Tabel 02: Indikator-indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	26
Tabel 03: Konsep Operasional Model <i>Project Based Learning</i>	27
Tabel 03: Konsep Operasional Kemampuan Berpikir Kreatif.....	27
Tabel 04: Tempat dan Waktu Kegiatan Penelitian.....	30
Tabel 05: Populasi Penelitian.....	31
Tabel 06: Sampel Penelitian	34
Tabel 07: Skor Alternatif Jawaban Angket	36
Tabel 08: Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Model <i>Project Based Learning</i> (X).....	37
Tabel 09: Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Kemampuan Berpikir Kreatif(Y)	40
Tabel 10: Hasil Uji Reliabilitas Model <i>Project Based Learning</i> (X).....	43
Tabel 11: Hasil Uji Reabilitas Kemampuan Berpikir Kreatif (Y)	43
Tabel 12: Data Nama Dosen Prodi PAI	50
Tabel 13: Data Ketua dan Sekretaris Prodi PAI.....	50
Tabel 14: Rekapitulasi Angket Model <i>Project Based Learning</i> (X)	51
Tabel 15: Reliabilitas Angket Kemampuan Berpikir Kreatif (X).....	55
Tabel 16: Hasil Uji Normalitas	59
Tabel 17: Hasil Uji Deskriptif	59
Tabel 18: <i>Annova</i>	60
Tabel 19: Model Summary	61
Tabel 20: Interpretasi Koefisien Korelatif	62
Tabel 21: <i>coefficient</i>	62

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Permohonan Riset/Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Balasan Izin Penelitian
- Lampiran 4 : Angket Penelitian
- Lampiran 5 : Skor pernyataan Model *Project Based Learning*(X)
- Lampiran 6 : Skor pernyataan Kemampuan Berpikir Kreatif (Y)
- Lampiran 7 : Hasil Uji Validitas Model *Project Based Learning*
- Lampiran 8 : Hasil Uji Reliabilitas Model *Project Based Learning*
- Lampiran 9 : Hasil Uji Validitas Kemampuan Berpikir Kreatif
- Lampiran 10 : Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Berpikir Kreatif
- Lampiran 11 : Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 12 : Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana
- Lampiran 13 : Dokumentasi

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU

ERMA LINDA SIREGAR

182410267

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya metode pembelajaran yang dapat digunakan selama pembelajaran, salah satunya adalah Project Based Learning . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau selama pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengarah pada pengumpulan data yang digunakan berupa studi literatur melalui buku, jurnal, dan hasil penelitian lapangan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Project Based Learning mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau dalam berpikir kreatif dimana hal ini ditunjukkan dengan adanya proses selama pembelajaran, kreatifitas yang berkembang tidak hanya pada kecakapan mahasiswa dalam melaksanakan proyek tapi juga kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi. Kemampuan teknologi mahasiswa terasah melalui pemanfaatan teknologi sebagai media mengkomunikasikan karyanya pada dosen dan pemanfaatan teknologi sebagai media untuk berkarya menciptakan sebuah produk karya baru.

Kata kunci: *Project Based Learning, kemampuan berpikir kreatif, Pendidikan Agama Islam.*

ABSTRACT

THE EFFECT OF PROJECT-BASED LEARNING MODEL ON STUDENTS' CREATIVE THINKING SKILLS IN THE ISLAMIC EDUCATION STUDY PROGRAM, THE FACULTY OF ISLAMIC STUDIES, ISLAMIC UNIVERSITY OF RIAU (UIR)

ERMA LINDA SIREGAR

182410267

This study is motivated by the various learning methods that can be used during learning, one of them is the Project-Based Learning. This study aims to investigate the effect of Project-Based Learning model on students' creative thinking skills in the Islamic Education Study Program, the Faculty of Islamic Studies (FAI), Islamic University of Riau (UIR). The data collection of the study is in the form of literature from the books, journals, and the results of prior field studies that are relevant to this study. The results of the study show that the Project-Based Learning Model is able to improve the ability of students in the Islamic Education Study Program, the Faculty of Islamic Studies (FAI), Islamic University of Riau (UIR) in creative thinking as shown during the process of learning, the students' creative thinking skills do not only develop in carrying out projects but also in utilizing technology. The students' technological skills are honed through the use of technology as a medium to communicate/present their work to the lecturers and the use of technology as a medium to work to create a new product.

Keywords: *Project-Based Learning, creative thinking skills, Islamic Education.*

Dokumen ini adalah Arsip Miilik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

الملخص

تأثير نموذج التعلم القائم على المشروع على مهارة التفكير الإبداعي لدى طلبة قسم تعليم الدين الإسلامي بكلية الدراسات الإسلامية في الجامعة الإسلامية الرياوية

١٨٢٤١٠٢٦٧

خلفية هذا البحث بالعديد من طرق التعلم التي يمكن استخدامها أثناء التعلم، أحدها هو التعلم القائم على المشروع. يهدف هذا البحث إلى تحديد تأثير نموذج التعلم القائم على المشروع على مهارة التفكير الإبداعي لدى طلبة قسم تعليم الدين الإسلامي بكلية الدراسات الإسلامية في الجامعة الإسلامية الرياوية أثناء التعلم. الطريقة المستخدمة في هذا البحث تؤدي إلى جمع البيانات المستخدمة في شكل دراسات أدبية من خلال الكتب والمجلات ونتائج البحوث الميدانية التي أجراها الباحثون سابقون ذات صلة بهذا البحث. التعلم القائم على المشروع قادر على ترقية مهارة طلبة قسم تعليم الدين الإسلامي بكلية الدراسات الإسلامية في الجامعة الإسلامية الرياوية في التفكير الإبداعي حيث يتضح ذلك من خلال العملية أثناء التعلم، والإبداع الذي يتطور ليس فقط في مهارات الطلبة في الحمل. خارج المشاريع ولكن أيضًا مهارة الطلبة في استخدام التكنولوجيا. يتم شحذ القدرات التكنولوجية للطلبة من خلال استخدام التكنولوجيا كوسيلة لتوصيل عملهم إلى المحاضرين واستخدام التكنولوجيا كوسيلة للعمل على إنشاء منتج جديد.

الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على المشروع، مهارات التفكير الإبداعي، تعليم الدين الإسلامي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berpikir kreatif merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap mahasiswa, karena berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan ide-ide baru dan mengimplementasikannya untuk memecahkan masalah. Ciri-ciri berpikir kreatif antara lain kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas pemikirannya (Firdausi & Asikin, 2018). Menurut Lambertus (2013) menyatakan bahwa melatih serta mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik yang salah satunya adalah berpikir kreatif merupakan tujuan penting dan utama dalam pendidikan. Menurut Hong & Migram, (2010) individu memiliki pemikiran konvergen yang dilakukan dengan satu solusi yang benar untuk satu masalah tetapi dapat diselesaikan dengan berpikir divergen dimana dapat menghasilkan banyak solusi secara lancar, original, unik atau baru yang disebut kreatif. Lebih lanjut dengan berpikir kreatif akan muncul ide-ide dan gagasan orisinalitas dalam pemikiran seseorang terkait dengan apa yang sedang diidentifikasi (Moma, 2015). Namun faktanya peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran yang mengembangkan berpikir kreatif. Jika pembelajaran tidak memperhatikan pengembangan berpikir kreatif peserta didik maka peserta didik dapat mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah.

Berpikir kreatif sangat penting dalam pembelajaran abad 21. Berpikir kreatif salah satunya dapat diwujudkan melalui pembelajaran sains. Oleh sebab itu

saat ini sains berkembang sangat pesat, khususnya dalam mengembangkan keterampilan kognitif tingkat tinggi mahasiswa (*higher-order cognitive skills*,HOCS), sebagai lawan dari pendekatan tradisional yang berbasis algoritma *lower-order* keterampilan kognitif (Casagrand and Semsar,2017). Menurut munandar (1985), karakteristik mahasiswa dengan pola pikir kreatif adalah adanya rasa ingin tahu di dalam diri mahasiswa tersebut, adanya perasaan ketertarikan terhadap tugas perkuliahan yang banyak dan menganggap hal tersebut merupakan suatu tantangan ,berani mengambil resiko terhadap kemungkinan adanya suatu kesalahan dang adanya kritikan orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan , memiliki rasa humor,mampu menghargai diri sendiri maupun orang lain.

Sejauh ini terdapat beberapa penelitian yang meneliti tentang kemampuan berpikir kreatif di indonesia. Menurut sudarma (2013:21) berpikir kreatif merupakan kecerdasan yang berkembang dalam diri individu, dalam bentuk sikap, kebiasaan dan tindakan dalam melahirkan sesuatu yang baru dan orisinil dalam memecahkan masalah. Penelitian ini meneliti bahwa belum adanya penekanan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran ,menghasilakn ide-ide baru dan membuat perubahan. Penelitian tentang kemampuan berpikif reatif juga dilakukan oleh Rochani (2016,p. 274) ,mengatakan kemampuan berpikir kretif merupakan sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi ,membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Berpikir kretif merupakan suatu usaha berpikir

menemukan ide baru (Hariman 2017). Proses menciptakan gagasan atau ide yang baru merupakan cara untuk menstimulus kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif mencerminkan kemampuan dalam menemukan dan mengembangkan ide yang asli (Patmawati et al. 2019). Kemampuan berpikir kreatif melatih mahasiswa PGSD mengembangkan ide-ide kreatif yang dimiliki untuk menyusun rencana dan strategi pembelajaran di sekolah. Kemampuan ini akan menumbuhkan daya pikir dan tindakan yang kreatif dengan adanya pemberian tugas yang menantang (Sari, Manzilatusifa, dan Handoko 2019). Pemberian tugas menantang dan kreatif ke mahasiswa dapat menumbuhkan kemampuan dan daya pikir mahasiswa.

Walau telah terdapat berbagai penelitian yang telah meneliti kemampuan berpikir kreatif namun masalah ini masih terjadi dalam dunia pendidikan. Hal ini juga terjadi di Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR), dimana terdapat sebagian mahasiswa yang kurang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Ditemukan sebagian mahasiswa yang kurang mampu dalam menjawab soal berpikir kreatif dan memecahkan suatu masalah padahal dosen selalu memberi pelajaran yang baik. Hal lain ditemukan sebagian mahasiswa yang kurang dalam mendorong dirinya untuk mengembangkan dan melatih kemampuan berpikir kreatif.

Permasalahan kemampuan berpikir kreatif yang rendah pada mahasiswa tersebut diasumsikan dapat diatasi dengan menggunakan model *project based learning* oleh dosen dalam perkuliahan. Sebagaimana

dikemukakan oleh Clegg dan Bercch (2017:144) bahwa melalui pembelajaran kerja proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat. Disamping itu Muderawan, dkk., menyatakan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan peluang kepada siswa secara bebas melakukan kegiatan percobaan, mengkaji literatur di perpustakaan, melakukan *browsing* di internet, dan berkolaborasi dengan guru.

Maka berdasarkan hal tersebut penelitian ini meneliti tentang kemampuan berpikir kreatif dengan memberikan model *project based learning* pada mahasiswa di Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR). Penggunaan model *project based learning* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif merupakan hal yang baru yang belum pernah diteliti oleh para peneliti di dalam dunia Pendidikan Tinggi Islam Indonesia. Oleh karena itu permasalahan ini sangat *urgent* diteliti dalam sebuah skripsi berjudul “pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR)”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka permasalahan penelitian ini dibatasi pada :

1. Tingkat penguasaan model *project based learning* dalam persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR).
2. Tingkat kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR).
3. Pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah :

1. Bagaimana tingkat penguasaan model *project based learning* dalam persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR)?
2. Bagaimana tingkat kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR)?
3. Bagaimana pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR)?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Tingkat penguasaan model *project based learning* dalam persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR).
2. Tingkat kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR).
3. Pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR).

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua hal, manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan tentang pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Sementara manfaat praktis berkontribusi bagi beberapa pihak yaitu:

1. Mahasiswa

Untuk mahasiswa dapat mengetahui berbagai pengetahuan dan informasi tentang pentingnya kemampuan berpikir kreatif.

2. Dosen

Bagi dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR) agar bisa menerapkan model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

3. Dekan

Untuk membuat kebijakan dalam menerapkan model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada semua dosen yang ada di Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR).



F. Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan, bab ini terdiri dari Latar Belakang, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II : Landasan Teori, bab ini terdiri dari Konsep Teori, Penelitian Relevan, Konsep Operasional, Kerangka Berpikir dan Hipotesis Penelitian.

BAB III : Metode Penelitian, bab ini terdiri dari Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pengolahan Data dan Teknik Analisis Data.

BAB IV : Laporan Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisikan Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Deskripsi Temuan Penelitian dan Pembahasan.

BAB V : Penutup, bab ini terdiri dari Kesimpulan dan Saran-Saran

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Teori

1. Model *Project Based Learning*

a. **Pengertian *Project Based Learning***

Menurut Istarani (2014 : 156) *project based learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan pelajar dan investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan pelajar bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata.

Fathurrohman (2015 : 118-119) meynatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa proyek perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, menghasilkan sebuah produk yang hasilnya akan dipresentasikan.

Penelitian Saenab, Yunus & Husain (2019) bahwa pembelajaran berbasis proyek ialah salah satu model yang bisa diaplikasikan di dalam pendidikan, karena model ini memiliki bakat yang sangat kuat

untuk menciptakan pengalaman bagi siswa untuk di dunia kerja dan dilapangan kerja, pengalaman yang di maksud disini yaitu pengalaman yang dapat melatih bekerja sama dengan orang lain dengan sebaik-baiknya.

Menurut Daniel (2016) *project based learning* adalah tugas-tugas yang dibagikan menurut persoalan atau pertanyaan yang menantang, menyebabkan siswa dalam penyusunan, penyelesaian masalah, memperoleh keputusan, atau mengevaluasi aktivitas, memberikan hak kepada siswa secara otonomi dengan waktu selama batas periode dan berujung setelah melakukan persentasi. Di dalam pembelajaran ini siswa berperan aktif dalam memecahkan sebuah masalah dan jeli dalam mengambil keputusan.

Sani (2019 : 220-221) menyatakan bahwa *project based learning* ialah untuk memperluas keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh dengan cara membuat proyek yang terkait denga materi ajar dan peserta diidk memiliki kompetensi, dan sebaiknya proyek dibuat terkait dengan kebutuhan masyarakat.

Menurut Suranti, Gunawan & Sahidu (2016) model pembelajaran *project based learning* adalah suatu pembelajaran produktif yang berhubungan dengan siwa dan guru, guru sebagai fasilitator dan motivator yaitu yang mendorong siswa supaya mampu melakukan pemeriksaan dan melaksanakannya dengan bekerja sama dalam mengamati dan melakukan proyek yang mengimplementasikan

pengetahuan mereka guna mendapatkan hal-hal baru dan mampu menggunakan teknologi dan juga mampu menyelesaikan masalah.

Sulaeman (2020 : 20) menyatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* adalah pemberian tugas kepada siswa yang harus diselesaikan dalam batas waktu yang telah ditentukan, mulai dari persiapan, pengumpulan data, pengelolaan, pembentukan dan penyajian suatu produk yang akan dipresentasikan. Model pembelajaran ini saat berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Menurut Maula, Prihatin & Fikri (2014) *project based learning* adalah model pembelajaran yang merupakan salah satu yang menggunakan masalah di dunia nyata sebagai suatu kerangka bagi peserta didik untuk bisa belajar dengan berpikir kritis, berpikir kreatif, berpikir tingkat tinggi dan kecakapan dalam menyelesaikan masalah serta memperoleh pengetahuan dan rancangan yang fundamental dari materi pembelajaran.

Ardianti, Pratiwi & Kanzunnudin (2017) *project based learning* ialah salah satu model pembelajaran dengan ciri khusus dengan adanya suatu kegiatan mendesain dan melaksanakan suatu proyek yang di dalamnya terdapat untuk menghasilkan sebuah produk. Model pembelajaran ini menambah pengalaman pelajar untuk menggunakan segala bakat yang ia miliki untuk menyelesaikan segala masalah dalam penyelesaian tugas yang ia miliki.

Dari beberapa pendapat di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa model *project based learning* adalah suatu model atau pendekatan sistem pembelajaran inovatif, yang berhubungan dengan siswa dan guru, model ini memiliki bakat yang sangat kuat untuk menciptakan pengalaman bagi siswa untuk di dunia kerja dan di lapangan kerja.

b. Langkah-langkah *Project Based Learning*

Menurut Daniel (2016) langkah-langkah *project based learning* sebagai berikut:

- 1) Dimulai dengan pertanyaan esensial adalah Pembelajaran dimulai dengan persoalan yang fundamental merupakan persoalan bersifat memberikan tugas terhadap peserta didik di saat melaksanakan sebuah pekerjaan. Mengangkat tema pembahasan sesuai dengan kenyataan yang ada di dunia nyata dan di mulai dengan observasi yang mendalam. Guru mengangkat topik pembelajaran yang signifikan dengan peserta didik.
- 2) Merancang perencanaan untuk proyek

Perencanaan dilakukan dengan cara kolaboratif antara guru dan peserta didik dengan perencanaan ini diharapkan peserta didik dapat merasa memiliki proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan-aturan main, penentuan kegiatan dapat menyongsong dalam menjawab pertanyaan yang bersifat esensial, dengan cara memadukan bermacam-macam poin yang memungkinkan, serta

memahami peralatan dan bahan yang dapat diakses dalam membantu penyelesaian suatu proyek.

- 3) Membuat jadwal. Guru dan peserta didik menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan suatu proyek secara kolaboratif.
- 4) Mengawasi siswa dengan kesuksesan proyek

Guru bertanggung jawab untuk mengontrol kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam menyelesaikan proyek. Pengontrolan dilakukan dengan cara menyediakan alat peserta didik dalam setiap proses. Dengan kata lain guru berperan aktif dalam menjadi mentor bagi kegiatan siswa. Agar mempermudah kegiatan di buat sebuah celah untuk dapat merekam keseluruhan kegiatan peserta didik yang penting.

- 5) Menilai Hasil

Penilaian dilakukan agar membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, guru berperan penting dalam mengevaluasi kemajuan siswa, memberikan umpan balik kepada siswa tingkat pemahaman tingkat yang sudah dicapai, membantu guru dalam menyusun strategi pelajaran berikutnya.

- 6) Mengevaluasi Pengalaman

Didalam proses akhir pembelajaran, pelajar melaksanakan bayangan atas kegiatan dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses bayangan dilakukan baik secara perseorangan maupun berkelompok. Pada tahap ini pelajar diminta untuk menjelaskan

perasaannya dan pengalamannya dalam menyelesaikan sebuah proyek. Siswa dan guru saling berdiskusi dalam kegiatan perbaikan kinerja mereka selama dalam pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan temuan baru.

Menurut Ramadhani & Motlan (2015) langkah-langkah *project based learning* adalah sebagai berikut :

- 1) Perencanaan proyek
- 2) Peluncuran proyek
- 3) Inkuiri terbimbing
- 4) Pembuatan produk

Menurut Sulaeman (2020 : 21) langkah-langkah *project based learning* diantaranya :

- 1) Dimulai dengan memberikan pertanyaan penting
- 2) Merancang perencanaan untuk proyek
- 3) Membuat jadwal
- 4) Mengawasi siswa dan kesuksesan proyek
- 5) Menilai hasil
- 6) Mengevaluasi pengalaman

Menurut Muslim (2017) langkah-langkah *project based learning* yaitu sebagai berikut :

- 1) Mengamati dan bertanya dengan pertanyaan dasar
- 2) Membuat kreasi terhadap perencanaan produk
- 3) Mengatur jadwal

- 4) Mengobservasi siswa dalam perkembangan produk
- 5) Mengelola hasil
- 6) Mengevaluasi pengalaman

Menurut Sani (2019 :222-223) langkah-langkah pembelajaran berbasis *project based learning* sebagai berikut :

- 1) Memperoleh ide. Ide membuat kita bisa berdiskusi dengan teman sejawat, membuat proyek dapat diperoleh dari internet namun harus terkait dengan kurikulum yang ditetapkan.
- 2) Merancang proyek. Guru menetapkan apa yang harus dikerjakan peserta didik dalam pembuatan proyek. Lebih baiknya guru membuat proyek terlebih dahulu untuk dapat mengetahui waktu dan kesukaran dalam pembuatan proyek, serta memahami hal-hal yang bisa dibuat pelajaran dalam pembuatan proyek.
- 3) Menyentel proyek. Berdiskusi untuk perencanaan proyek yang akan dikerjakan peserta didik.
- 4) Membuat proyek. Guru perlu memonitor kemajuan peserta didik dalam pembuatan proyek.
- 5) Memamerkan proyek. Guru melaksanakan pameran proyek yang telah dibuat oleh peserta didik.

Menurut Pratama & Prastyaningrum (2016) langkah-langkah *project based learning* adalah:

- 1) Perencanaan proyek
- 2) Pelaksanaan proyek

- 3) Pembuatan produk dan penyelidikan
- 4) Kesimpulan proyek

c. Karakteristik *Project based Learning*

Menurut Jagantara, Adnyana & Widiyanti (2014) karakteristik *project based learning* adalah sebagai berikut :

- 1) Pelajar sebagai pembentuk keputusan dan membuat desain pelaksanaan pekerjaan
- 2) Apabila terdapat masalah maka pemecahan tidak ditentukan sebelumnya
- 3) Siswa sebagai proses merancang untuk mencapai sebuah hasil
- 4) Siswa wajib mengelola informasi dan bertanggung jawab atas apa yang ia dapat
- 5) Melaksanakan evaluasi secara terus-menerus
- 6) Siswa meresume kembali kegiatan apa yang sudah ia lakukan
- 7) Hasil akhir adalah produk dan diuji kualitasnya

Menurut Ariyana, Bestari & Zamroni (2018 : 39) model *project based learning* memiliki karakteristik diantaranya :

- 1) Dalam menyelesaikan tugas dimulai dari tahap perencanaan, penyusunan dan pemaparan produk di lakukan secara mandiri.
- 2) Siswa berkewajiban atas hasil suatu proyek.
- 3) Didalam pembuatan suatu proyek teman, guru, orangtua dan masyarakat terlibat didalamnya.
- 4) Mengasah keterampilan berpikir kreatif.

2. Berpikir Kreatif

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif menurut Johnson (Fajarwati, 2011) adalah kemampuan dimana siswa menghasilkan ide-ide yang baru yang dihasilkan dari pemahaman pemahaman baru. Maka siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan mampu mencari solusi dengan cara yang baru (Hendriana, dkk, 2016:86).

Menurut Munandar (dalam Mulyana, 2010) berpikir kreatif atau berpikir divergen adalah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jawaban dan kesesuaian. Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan ide dan cara secara luas dan beragam. Dalam menyelesaikan suatu persoalan, apabila menerapkan berpikir kreatif, akan menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menemukan penyelesaiannya. Kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Sementara itu mengartikan kreativitas sebagai kemampuan untuk mencipta atau berkreasi (Vionanda dkk, 2012:23).

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif mulai ditumbuhkan pada siswa mulai dari jenjang sekolah hingga mahasiswa harusnya menjadi perhatian kita semua sebagai pelaku pendidikan. Mengingat dengan kemampuan ini tentunya akan melahirkan generasi penerus bangsa kreatif yang mampu menciptakan peluang bagi kehidupannya kelak. Dengan adanya mahasiswa yang kreatif secara matematis juga tentunya akan sangat memudahkan siswa kreatif dalam hal lainnya, hingga kreatif dalam memecahkan masalah hingga kreatif dalam menghadapi persaingan global.

Kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan karena proses berpikir ini dapat menghasilkan solusi-solusi yang inovatif dari suatu permasalahan dan menghasilkan produk sebagai hasil pemikiran yang baru (Hani,dkk, 2019). Scot (2015) berpendapat bahwa masa depan umat manusia bergantung pada kemampuan untuk menyusun kembali dan menempatkan kreativitas serta inovasi di garis depan sistem pendidikan di abad ke 21 ini. Kemampuan tersebut mencakup kemampuan memecahkan masalah baru memunculkan cara berpikir segar, mengemukakan gagasan dan solusi baru, mengajukan pertanyaan yang tidak biasa, dan sampai pada jawaban yang tidak dapat diprediksikan dan kreativitas yang lebih jauh . Kreatif dalam cara berpikir membantu mahasiswa melakukan perubahan unik dalam seluruh kehidupannya. Pemikiran yang kreatif akan menjadi titik tolak yang membantu seseorang meningkatkan mutu kehidupan Anda

secara keseluruhan menuju tingkatan yang lebih tinggi serta membantu Anda melakukan perubahan dramatis dalam hubungan Anda dengan orang lain. Kreativitas berpikir menciptakan pribadi yang mampu mewujudkan impiannya menjadi kenyataan (Liliasari, 2013).

Pemikiran kreatif masing-masing orang akan berbeda dan terkait dengan cara mereka berpikir dalam melakukan pendekatan terhadap permasalahan. Kemampuan mahasiswa untuk mengajukan ide kreatif seharusnya dikembangkan dengan meminta mereka untuk memikirkan ide-ide atau pendapat yang berbeda dari yang diajukan temannya (Sani, 2014). Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan guru dalam meninggalkan gagasan, ide-ide, hal-hal yang dinilai mapan, rutinitas, using dan beralih untuk menghasilkan atau memunculkan gagasan, ide-ide, dan tindakan yang baru dan menarik, apakah itu pemecahan suatu masalah, suatu metode atau alat yang digunakan, suatu objek atau bentuk artistic yang baru, dan lain sebagainya (Hosnan,2016).

Dari beberapa pendapat diatas berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang mampu memberikan ide-ide atau gagasan-gagasan yang berbeda yang kemudian dapat menjadi pengetahuan baru dan jawaban yang dibutuhkan. Yakni sebagai pengantar dalam melewati permasalahan pembelajaran atau arah untuk mahasiswa mencapai tujuan atau jawaban yang diinginkan.

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator berpikir kreatif adalah aktivitas berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif dan orisinal. Baer (dikutip Aryana, 2007:675) mengemukakan berpikir kreatif yaitu:

- 1) Lancar adalah kemampuan menghasilkan banyak ide
- 2) Luwes adalah kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi
- 3) Orisinal adalah kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada,
- 4) Memerinci adalah kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail.

Hal ini bahwa berpikir kreatif memiliki beberapa indikator untuk menghasilkan ide yang baru. Kreativitas seseorang ditunjukkan dalam berbagai hal, seperti kebiasaan berpikir, sikap, pembawaan atau kepribadian, serta kecakapan dalam memecahkan masalah. Menurut Rahayu,dkk (2011:109) Kemampuan berpikir kreatif ada 5 aspek, diantaranya berpikir lancar, berpikir luwes, orisinal, elaborasi, dan evaluasi. Sedangkan Silver (1997) memberikan indikator untuk menilai berpikir kreatif siswa (kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan) menggunakan pengajuan masalah dan pemecahan masalah.

Munandar (1999) mengemukakan seseorang yang memiliki kreativitas mempunyai ciri-ciri kepribadian yang dapat dilihat dari dua

aspek. Pertama, Kemampuan Berpikir Kreatif (aptitude), ciri-ciri yang tampak pada mahasiswa adalah :

- a) Keterampilan berpikir lancar, yang ditandai dengan siswa sering mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dengan sejumlah jawaban, mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah lancar mengungkapkan gagasan – gagasannya, bekerja lebih cepat, dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu obyek atau situasi.
- b) Keterampilan berpikir luwes (fleksibel), hal ditandai dengan anak memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu obyek, memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah, menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda, memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari orang lain, mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda dari mayoritas kelompok, mampu mengubah arah berpikir secara spontan.
- c) Keterampilan berpikir orisinal. Hal ini ditandai dengan mahasiswa mampu memikirkan masalah - masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain, mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru, memilih simetri dalam menggambar atau membuat desain, memiliki cara berpikir yang lain dari yang lain, setelah membaca atau mendengar gagasan-

gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru, lebih senang mensintesis dari pada menganalisis situasi.

- d) Keterampilan memperinci, hal ini ditandai dengan siswa mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci, memperkaya gagasan orang lain, menguji detail- detail untuk melihat arah yang akan ditempuh, menambah garis-garis, warna-warna dan bagian-bagian terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.
- e) Keterampilan menilai, hal ini ditandai dengan mahasiswa memberi pertimbangan atas dasar sudut pandangnya sendiri, menentukan pendapat sendiri mengenai suatu hal, menganalisis masalah dengan selalu menanyakan “mengapa” ?, mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan untuk mencapai suatu keputusan , merancang suatu rancangan kerja dari gagasan- gagasan yang tercetus, menentukan pendapat dan bertahan terhadap pendapat tersebut. Kedua, Ciri-ciri Afektif (Nonaptitude), ciri-ciri yang tampak pada mahasiswa adalah: a) rasa ingin tahu. b) bersifat Imajinatif. c) sifat berani mengambil resiko. d) sifat menghargai.

Demikian juga Piers (dalam Ali dan Asrori, 2010) mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas adalah: (1) memiliki dorongan (drive) yang tinggi, (2) memiliki keterlibatan yang tinggi, (3) memiliki rasa ingin tahu, (4) memilliki ketekunan yang tinggi, (5)

cenderung tidak puas terhadap keamanan, (6) penuh percaya diri, (7) memiliki kemandirian yang tinggi, (8) bebas dalam mengambil keputusan, (9) menerima diri sendiri, (10) senang humor, (11) memiliki intuisi yang tinggi, (12) cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks, (13) toleran terhadap ambiguitas, 14) bersifat sensitive.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang ciri-ciri kreativitas dapat disimpulkan bahwa seorang yang kreatif, memiliki kecenderungan berperilaku: (a) tidak cepat bosan dalam belajar, (b) selalu menggali dan mencari informasi terutama hal-hal yang baru, (c) keinginan bertanya yang tinggi dan menjawab pertanyaan dengan jawaban yang luas, (d) mampu memecahkan masalah dengan meninjaunya dari berbagai aspek, (e) percaya diri yang tinggi, (f) mandiri, (g) kestabilan emosi.

B. Penelitian Relevan

Sejauh ini terdapat beberapa penelitian yang meneliti tentang kemampuan berpikir kreatif di Indonesia. Penelitian Mulyono dan Sri Sutarni M.Pd (2020) Universitas Muhammadiyah Surakarta, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan yang meneliti tentang Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa dalam Menyelesaikan Cerita pada Materi Logika dan Himpunan. Penelitian ini melihat bahwa sebagian besar mahasiswa kesulitan dalam menyelesaikan masalah soal cerita, salah satu penyebabnya yaitu kemampuan berpikir kreatif

mahasiswa yang masih rendah, maka penelitian ini bertujuan agar mahasiswa mampu menghasilkan atau mengembangkan gagasan baru dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian tentang kemampuan berpikir kreatif juga dilakukan oleh Sellvi Wulandari, Indaryanti dan Jeri Araiku (2021) Universitas Sriwijaya, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan yang meneliti tentang Analisis Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMPN 14 Bandar Lampung kelas VIII Pada Materi SPLDV. Penelitian ini menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah keterampilan kognitif siswa dalam memberi solusi pada sebuah masalah, penelitian ini melihat bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam memecahkan masalah pada materi SLDV dengan berikir kreatif, karena kurangnya kemampuan siswa dalam menemukan ide-ide dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Penelitian Purnama Ningrum & Arifah (2012) Universitas Sebelas Maret, program studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di SMA negeri 3 Surakarta meneliti tentang Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Biologi siswa kelas X-10 SMA Negeri 3 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012. Penelitian ini melihat bahwa kurang adanya penekanan arahan pada siswa ketika terjadi kesulitan dalam menganalisis pertanyaan berdasarkan wawancara yang ada pada tes kemampuan berpikir kreatif,

penelitian ini juga melihat bahwa keberanian siswa untuk mengungkapkan ide-ide masih rendah.

C. Konsep Operasional

1. Model *Project Based Learning*

Menurut Daniel (2016) *project based learning* adalah tugas-tugas yang dibagikan menurut persoalan atau pertanyaan yang menantang, menyebabkan siswa dalam penyusunan, penyelesaian masalah, memperoleh keputusan, atau mengevaluasi aktivitas, memberikan hak kepada siswa secara otonomi dengan waktu selama batas periode dan berujung setelah melakukan persentasi. Di dalam pembelajaran ini siswa berperan aktif dalam memecahkan sebuah masalah dan jeli dalam mengambil keputusan.

Tabel 01 : Indikator-indikator Model *Project Based Learning*

Variabel	Dimensi	Indikator
1	2	3
Model Project Based Learning	Dimulai dengan pertanyaan esensial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen menyiapkan pertanyaan yang esensial saat pembelajaran akan dimulai 2. Dosen mengajukan pertanyaan esensial untuk mengetahui pengetahuan mengenai tema proyek 3. Dosen mengilustrasikan topik yang akan dipelajari 4. Dosen memberikan topik pembelajaran sesuai dengan dunia nyata 5. Dosen memberikan topik pembelajaran yang relevan 6. Dosen membagi berbagai kelompok kepada siswa sesuai dengan topik yang akan dibahas

	Merancang perencanaan untuk proyek	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen memberikan rangsangan perencanaan pembuatan proyek 2. Dosen membimbing dalam proses pembuatan proyek 3. Dosen memberitahu alat yang diakses dalam pembuatan proyek 4. Dosen memberitahu bahan yang akan diakses dalam pembuatan proyek 5. Dosen memberi masukan dalam penyelesaian proyek 6. Dosen menugasi siswa untuk saling berdiskusi dalam merancang perencanaan untuk proyek
	Membuat jadwal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen Membuat waktu untuk menyelesaikan proyek 2. Dosen membuat batas waktu untuk menyelesaikan proyek 3. Dosen membawa siswa agar merencanakan cara yang baru 4. Dosen membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang salah dalam pembuatan proyek 5. Dosen meminta siswa untuk menjelaskan tentang pemilihan suatu cara
	Mengawasi siswa dalam kesuksesan proyek	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen melakukan monitor terhadap aktivitas siswa dalam menyelesaikan proyek 2. Dosen memberikan fasilitas kepada siswa dalam menyelesaikan proyek
	Menilai hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa 2. Dosen mengukur ketercapaian standar 3. Dosen memberikan umpan balik terhadap tingkat pemahaman siswa 4. Dosen menilai hasil dari sebuah

	<p>proyek</p> <p>5. Dosen menyusun strategi pembelajaran</p>
Mengevaluasi Pengalaman	<p>1. Dosen meminta siswa untuk menyampaikan pengalamannya dalam menyelesaikan proyek</p> <p>2. Dosen melakukan evaluasi terhadap hasil proyek siswa</p> <p>3. Dosen memerintahkan siswa untuk melakukan refleksi terhadap aktivitas baik secara kelompok maupun individu</p> <p>4. Dosen mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama pembelajaran</p>

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Johnson (Fajarwati, 2011) kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan dimana siswa menghasilkan ide-ide yang baru yang dihasilkan dari pemahaman pemahaman baru.

Table 02 : Indikator-Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Variable	Dimensi	Indikator
1	2	3
Keterampilan berfikir kreatif	Lancar	<p>1. Mahasiswa mengajukan pertanyaan saat pembelajaran</p> <p>2. Mahasiswa menjawab pertanyaan</p> <p>3. Mahasiswa banyak memiliki gagasan</p> <p>4. Mahasiswa lincer mengungkapkan gagasan-gagasan</p> <p>5. Mahasiswa cepet melihat kesalahan pada suatu obyek atau situasi</p>
	Luwes	<p>1. Mahasiswa memberiakn beragam penafsiran terhadap obyek</p> <p>2. Mahasiswa memberikan</p>

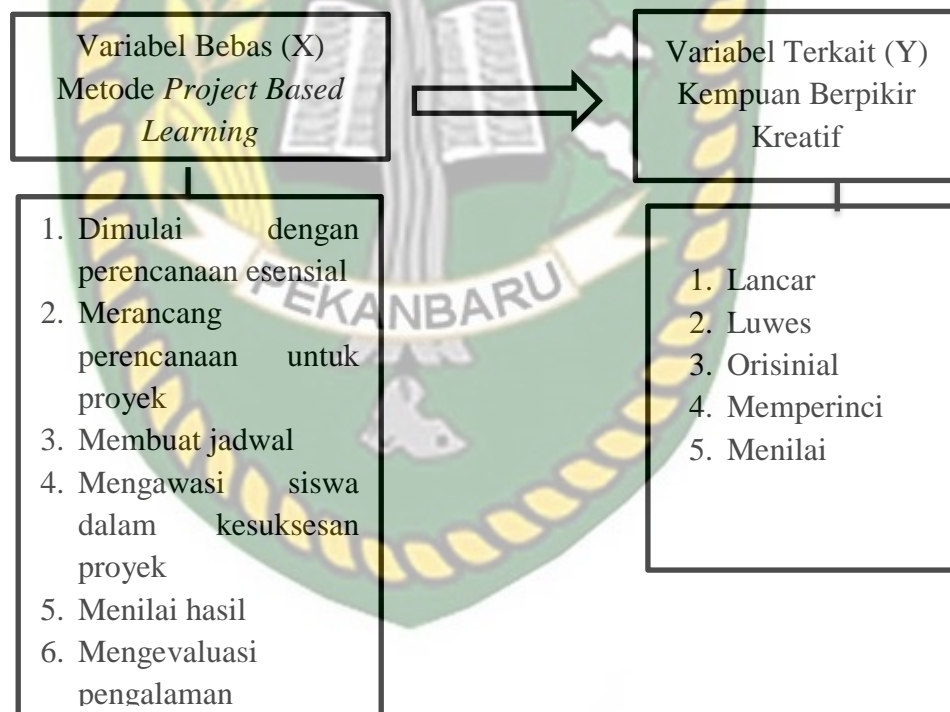
		<p>pertimbangan terhadap situasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Mahasiswa mendiskusikan suatu masalah/ obyek 4. Mahasiswa mengubah cara berfikir secara seponan 5. Mahasiswa memberikan beragam penggunaan yang tidak lazim
	Orisinal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memikirkan hal-hal yang belum pernah terfikirkan oleh orang lain 2. Mahasiswa mempertanyakan cara-cara baru 3. Mahasiswa memiliki cara berfikir yang lain dari yang lain 4. Mahasiswa bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru 5. Mahasiswa lebih senang mensintesis dari pada menganalisis situasi
	Memperinci	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mencari arti yang lebih dalam terhadap jawaban 2. Mahasiswa memecahkan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci 3. Mahasiswa memperkaya gagasan orang lain 4. Mahasiswa menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh 5. Mahasiswa menambah garis-garis atau warna-warna terhadap suatu gambar
	Menilai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memberikan pertimbangan atas sudut pandangnya sendiri 2. Mahasiswa menentukan pendapat sendiri mengenai suatu hal 3. Mahasiswa menganalisis masalah dengan selalu menanyakan “mengapa”? 4. Mahasiswa mempunyai jawaban

		yang dapat dipertanggung jawabkan untuk mencapai suatu keputusan
		5. Mahasiswa merancang suatu rancangan kerja dari gagasan-gagasan yang tercetus

D. Kerangka Konseptual

Berikut ini kerangka berpikir konsep model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.

Tabel 03: Kerangka Konseptual

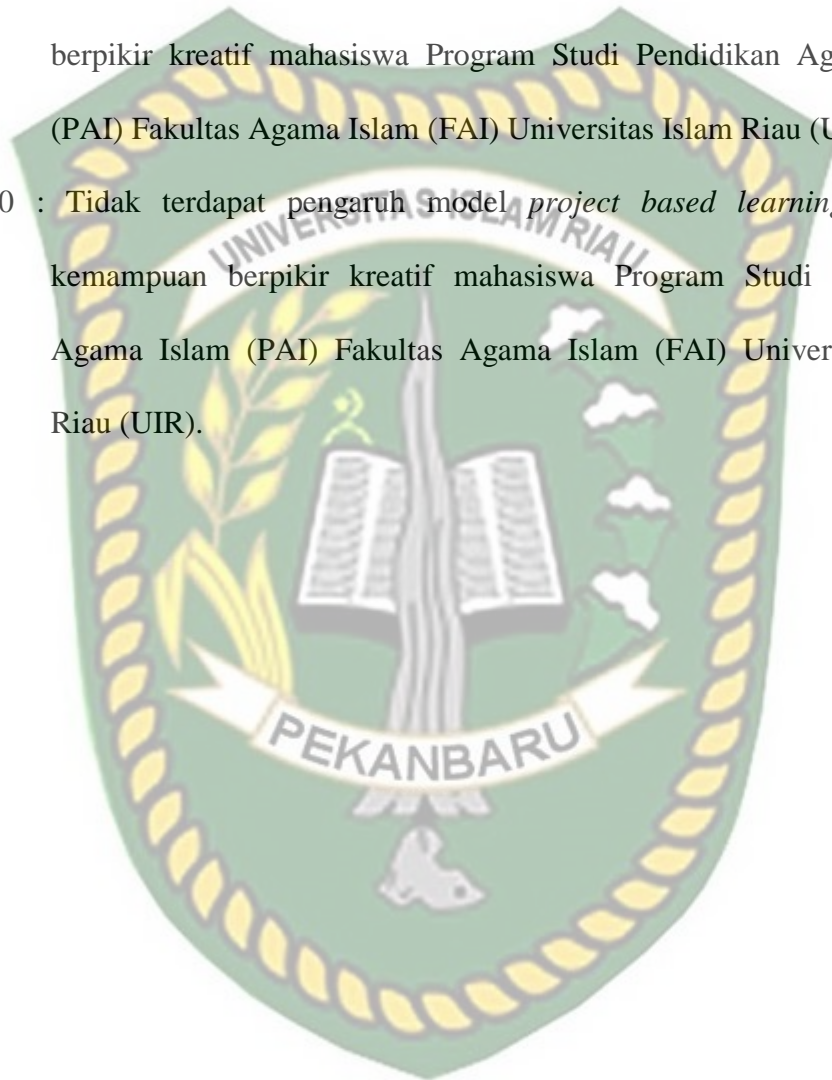


E. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR).

H0 : Tidak terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR).



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan pendekatan kolerasi. Kolerasi adalah suatu penelitian yang melibatkan pengumpulan data untuk menentukan apakah terdapat hubungan antara dua variabel atau lebih. Yaitu variabel bebas atau terikat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR) Jalan Kaharudin Nasution No. 113 Pekanbaru, Riau. Penelitian ini dilakukan selama empat (4) bulan mulai dari bulan Februari sampai bulan Mei 2022. Dengan perincian kegiatan sebagai berikut:

Tabel 04 : Waktu dan Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Mei				Juni				Juli				Agustus		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	Persiapan Penelitian															
2	Pengumpulan Data															
3	Pengolahan Data															
4	Analisis Data dan Penulis Laporan															

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2018 dan 2019 Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam (FAI)

Universitas Islam Riau (UIR). Objek dari penelitian ini adalah pengaruh metode *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Riau.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek dan objek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan demikian populasi ialah sekelompok orang, benda dan kejadian yang memiliki karakteristik tertentu dan dijadikan objek penelitian (Suryani & Hendryadi, 2015:190). Populasi penelitian ini hanya meneliti mahasiswa/i angkatan tahun 2018 dan 2019 berjumlah 444 mahasiswa yang aktif. Mahasiswa angkatan 2017 dan 2016 tidak dimasukkan karena mereka tahap penyelesaian, dan bahkan sudah ada yang selesai. Mahasiswa angkatan 2020 tidak dimasukkan karena mereka memulai awal perkuliahan secara daring.

Tabel 05 : Populasi Penelitian

No	Semester	Jumlah Mahasiswa
1	5A	51
2	5B	51
3	5C	50
4	5D	51
5	7A	45
6	7B	47
7	7C	48
8	7D	51
9	7E	50
Jumlah		444

Sumber : Tata Usaha Program Studi Pendidikan Agama Islam

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan ciri-ciri yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2012 : 62). Teknik penggunaan sampel menggunakan *proportionate stratified random sampling*. *Proportionate stratified random sampling* adalah teknik pengambilan sampel pada populasi yang heterogen dengan mengambil sampel dari tiap-tiap sub populasi yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah anggota dari masing-masing sub populasi secara acak atau serampangan. Disebabkan jumlah populasi sangat besar maka peneliti mengambil sampel dengan menggunakan rumus Slovin dengan margin error 3% sebagai berikut :

Hasil Sampel Menggunakan Rumus Slovin 3%

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

$$n = \frac{444}{1 + 444 (0,03)^2}$$

$$n = \frac{444}{1 + 444 (0,0009)}$$

$$n = \frac{444}{1+0,3996}$$

$$n = \frac{444}{1,3996}$$

$$n = 317$$

Untuk mengambil sampel dalam penelitian ini digunakan teknik *proportionate random sampling*.

$$Fi = \frac{Ni}{n}$$

$$Fi = \frac{317}{444}$$

$$F_i = 0,71$$

Mencari sampel dari masing-masing tingkatan

1. Semester 5A

$$51 \times 0,71 = 37$$

2. Semester 5B

$$51 \times 0,71 = 37$$

3. Semester 5C

$$50 \times 0,71 = 35$$

4. Semester 5D

$$51 \times 0,71 = 37$$

5. Semester 7A

$$45 \times 0,71 = 32$$

6. Semester 7B

$$47 \times 0,71 = 33$$

7. Semester 7C

$$48 \times 0,71 = 34$$

8. Semester 7D

$$51 \times 0,71 = 37$$

9. Semester 7E

$$50 \times 0,71 = 35$$

Berikut merupakan table hasil sampel yang di ambil menggunakan rumus di atas:



Tabel 06 : Sampel Penelitian

No	Semester	Populasi	Sampel
1	5A	51	37
2	5B	51	37
3	5C	50	35
4	5D	51	37
5	7A	45	32
6	7B	47	33
7	7C	48	34
8	7D	51	37
9	7E	50	35
Jumlah		444	317

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah angket. Menurut Siregar (2013 : 21) angket (kuesioner) adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari perilaku, sikap-sikap, keyakinan dan ciri-ciri sebahagian orang utama dii dalam sebuah organisasi yang bias terpedaya oleh sistem yang sudah ada.

Angket disebar selama satu minggu mulai dari Senin 19 april 2021 sampai Minggu 25 april 2021. Angket disebar secara online melalui *google form*. Dalam hal ini angket yang disebarkan kepada mahasiswa angkatan 2018 & 2019 Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Riau berjumlah 317 responden.

F. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data mengikuti langkah-langkah diantaranya :

1. *Editing*

Menurut Bungin (2005:174) *Editing* adalah kegiatan yang dilaksanakan setelah peneliti selesai menghimpun data di lapangan. Kegiatan ini menjadi penting karena kenyataannya bahwa data yang terhimpun kadnag kala belum memenuhi harapan peneliti, ada diantaranya kurang atau terlewatkan. Proses editing yang paling baik adalah dengan teknik silang, yaitu seorang peneliti memeriksa hasil pengumpulan data peneliti lain dan sebaliknya pada suatu kegiatan penelitian tertentu. Ini berarti ada dua orang atau lebih yang melakukan kegiatan ini.

2. *Coding*

Menurut Siregar (2013:87) *coding* adalah kegiatan pemberian kode tertentu pada tiap-tiap data yang termasuk kategoï yang sama. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka atau huruf untuk membedakan antara data atau identitas data yang akan dianalisis.

3. *Tabulating*

Menurut Siregar (2013:88) *tabulating* adalah proses penempatan data ke dalam bentuk table yang telah diberikan sesuai dengan kebutuhan analisis. Tabel-tabel yang dibuat sebaiknya mampu meringkas agar memudahkan dalam proses analisis data.

4. Scoring

Scoring adalah memberikan skor terhadap butir-butir pertanyaan yang terdapat diangket. Butir yang terdapat didalam angket ada lima (5). Semua pertanyaan didalam angket disajikan dalam bentuk skala peringkat yang disesuaikan dengan indikator-indikator dan responden memberi jawaban sebagai berikut :

Tabel 07 : Scoring Angket

SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

G. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Menurut Effendy (2010:112) Validitas adalah sebuah kesatuan penilaian evaluative dari tingkatan dimana bukti empiris dan rasio teoritis mendukung kecukupan dan kesesuaian kesimpulan dan aksi berdasarkan pada skor test atau model penilaian lainnya. Untuk mengetahui apakah kusioner yang disusun tersebut valid, maka perlu diuji dengan uji kolerasi antar nilai tiap-tiap butir pertanyaan dengan skor totoal kusioner tersebut. Teknik kolerasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah kolerasi *pearson product moment*.

Menurut Sarwono (2006: 81) Korelasi *pearson product momen* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan dua variabel, yaitu

variabel bebas dan variabel tergantung yang berskala interval dengan menggunakan SPSS untuk mengujinya. Untuk butir pertanyaan yang tidak valid harus dibuang atau tidak dipakai sebagai instrument pertanyaan. Dikatakan pernyataan itu valid apabila nilai r hitung (*pearson correlation*) $> 0,30$ dan nilai P (*sig 2-tailed*) $< 0,05$.

Untuk uji ini peneliti sudah melakukan uji pra riset kepada 20 mahasiswa untuk mengetahui apakah butiran soal yang akan digunakan sebagai riset valid atau tidak. Butir soal yang valid akan digunakan sebagai instrument penelitian selanjutnya, sedangkan yang tidak valid tidak boleh digunakan pada penelitian selanjutnya. Berikut hasil yang diperoleh dari data SPSS:

Tabel 08: Hasil Uji Validitas Project Based Learning

No	Iteam Pertanyaan	R Hitung	Nilai P	Keterangan
1	2	3	4	5
1	Dosen selalu menyiapkan pertanyaan yang esensial saat pembelajaran akan dimulai Sangat	0.560	0.010	Valid
2	Dosen selalu mengajukan pertanyaan esensial untuk mengetahui pengetahuan mengenai tema proyek	0.498	0.025	Valid
3	Dosen selalu memberikan topik pembelajaran sesuai dengan dunia nyata	0.597	0.005	Valid
4	Dosen selalu memberikan topik pembelajaran yang	0.309	0.185	Tidak Valid

	relevan			
5	Dosen selalu membagi berbagai kelompok kepada mahasiswa sesuai dengan topik yang akan dibahas	0.688	0.001	Valid
6	Dosen selalu memberikan rangsangan perencanaan pembuatan proyek	0.292	0.212	Tidak Valid
7	Dosen selalu memberitahu alat yang diakses dalam pembuatan proyek	0.489	0.029	Valid
8	Dosen selalu membimbing dalam proses pembuatan proyek	0.787	0.000	Valid
9	Dosen selalu memberitahu bahan yang akan diakses dalam pembuatan proyek	0.382	0.097	Tidak Valid
10	Dosen selalu memberi masukan dalam penyelesaian proyek	0.650	0.002	Valid
11	Dosen selalu menugasi mahasiswa untuk saling berdiskusi dalam merancang perencanaan untuk proyek	0.824	0.000	Valid
12	Dosen selalu Membuat waktu untuk menyelesaikan proyek	0.473	0.035	Valid
13	Dosen selalu membuat batas waktu untuk	0.449	0.047	Valid

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

	menyelesaikan proyek			
14	Dosen selalu membawa mahasiswa agar merencanakan cara yang baru	0.740	0.000	Valid
15	Dosen selalu membimbing mahasiswa ketika mereka membuat cara yang salah dalam pembuatan proyek	0.431	0.058	Tidak Valid
16	Dosen selalu melakukan monitor terhadap aktivitas mahasiswa dalam menyelesaikan proyek	0.764	0.000	Valid
17	Dosen selalu memberikan fasilitas kepada mahasiswa dalam menyelesaikan proyek	0.581	0.007	Valid
18	Dosen selalu berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing mahasiswa	0.036	0.881	Tidak Valid
19	Dosen selalu mengukur ketercapaian standar	0.723	0.000	Valid
20	Dosen selalu memberi umpan balik terhadap tingkat pemahaman mahasiswa	0.445	0.049	Valid
21	Dosen selalu menyusun strategi pembelajaran	0.750	0.000	Valid
22	Dosen selalu meminta	0.443	0.051	Valid

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

	mahasiswa untuk menyampaikan pengalamannya dalam menyelesaikan proyek			
23	Dosen selalu melakukan evaluasi terhadap hasil proyek mahasiswa	0.718	0.000	Valid
24	Dosen selalu memerintahkan mahasiswa untuk melakukan refleksi terhadap aktivitas baik secara kelompok maupun individu	0.843	0.000	Valid
25	Dosen selalu mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama pembelajaran	0.654	0.002	Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa item soal yang disediakan peneliti untuk variabel *Project Based Learning* berjumlah 25 item pertanyaan. Setelah dilakukan uji coba ternyata ada 6 item pertanyaan yang tidak valid, jadi dapat disimpulkan bahwa yang dijadikan sebagai instrumen penelitian selanjutnya untuk variabel X terdiri dari 19 item pertanyaan.

Tabel 09: Hasil Uji Validitas Berpikir Kreatif

No	Item Pertanyaan	R Hitung	Nilai P	Keterangan
1	2	3	4	5
1	Mahasiswa selalu menganalisa pembelajaran	0.542	0.013	Valid

2	Mahasiswa selalu bisa membedakan informasi yang penting dan relevan	0.814	0.000	Valid
3	Mahasiswa selalu memberikan informasi untuk menyelesaikan masalah	0.463	0.040	Valid
4	Mahasiswa selalu membiasakan diri berpikir terbuka dalam menyelesaikan masalah	0.497	0.026	Valid
5	Mahasiswa selalu mengambil keputusan sendiri	0.741	0.000	Valid
6	Mahasiswa selalu memeriksa kesalahan dalam suatu produk	0.526	0.017	Valid
7	Mahasiswa selalu membiasakan diri dalam melakukan evaluasi dan informasi secara detail	0.593	0.006	Valid
8	Mahasiswa selalu mengkritisi dengan baik	0.668	0.001	Valid
9	Mahasiswa selalu menciptakan proyek baru	0.566	0.009	Valid
10	Mahasiswa selalu menciptakan hal baru	0.578	0.008	Valid
11	Mahasiswa selalu membiasakan diri mengungkapkan ide-ide	0.773	0.000	Valid

Dokumen ini adalah Arsip Miilik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

	kreatif			
12	Mahasiswa selalu merencanakan strategi dalam memecahkan masalah	0.224	0.342	Tidak Valid
13	Mahasiswa selalu memproduksi hasil proyek	0.719	0.000	Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa item soal yang disediakan peneliti untuk variabel berpikir kreatif berjumlah 13 item pertanyaan. Setelah dilakukan uji coba ternyata ada 1 item pertanyaan yang tidak valid, jadi dapat disimpulkan bahwa yang dijadikan instrumen penelitian selanjutnya untuk variabel Y terdiri dari 12 item pertanyaan.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sunyoto (2011 : 67-68) reliabilitas adalah alat ukur untuk mengukur suatu alat kusioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Butir pertanyaan dikatakan reliable atau andal apabila jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten. Untuk diketahui bahwa perhitungan/uji reliabilitas harus dilakukan hanya pada pertanyaan yang telah memiliki atau memenuhi uji validitas, jika tidak memenuhi syarat uji validitas maka tidak perlu diteruskan untuk uji reliabilitas. Untuk melacak konsistensi nilai alpha harus > (lebih besar) dari 0,60. Sebuah instrumen dinyatakan reliabel jika hasil *Cronbach Alpha* menunjukkan angka minimal 0,6 dan nilai *Cronbach Alpha*.

Sejalan dengan mencari uji validitas, uji reabilitas ini juga dilakukan pada pra riset kepada 20 mahasiswa untuk menguji apakah butiran soal handal atau tidak. Berikut hasil yang diperoleh:

Tabel 10: Hasil Uji Reabilitas *Project Based Learning*
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.927	19

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa butir pertanyaan *Project Based Learning* yang valid adalah 19 pertanyaan dan setelah diuji ternyata semuanya dinyatakan reliabel. Sesuai dengan teori yang dijelaskan di atas, sebuah instrumen dikatakan reliabel jika hasil dari *Cronbach's Alpha* pada tabel menunjukkan angka $> 0,6$. Dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,927. Hal ini menunjukkan bahwa $0,962 > 0,6$ sehingga instrumen penelitian yang berjumlah 19 pertanyaan untuk *Project Based Learning* dapat digunakan sebagai instrumen penelitian riset selanjutnya, sedangkan untuk 6 pertanyaan lagi tidak diikutkan.

Tabel 11: Hasil Uji Reabilitas Berpikir Kreatif
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.857	12

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa butir pertanyaan berpikir kreatif yang valid adalah 12 pertanyaan dan setelah diuji ternyata semuanya dinyatakan reliabel. Sesuai dengan teori yang dijelaskan di atas, sebuah instrumen dikatakan reliabel jika hasil dari *Cronbach's Alpha* pada

tabel menunjukkan angka $> 0,6$. Dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,857. Hal ini menunjukkan bahwa $0,857 > 0,6$ sehingga instrumen penelitian yang berjumlah 12 pertanyaan untuk berpikir kreatif dapat digunakan sebagai instrumen penelitian riset selanjutnya, sedangkan untuk 1 pertanyaan lagi tidak diikutkan.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 22 yang digunakan dengan metode *one sample kolmogorov smirnov*. Dengan kriteria pengujiannya adalah nilai signifikan lebih dari $> 0,05$, maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika signifikan kurang dari $< 0,05$, maka disimpulkan data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Deskriptif

Menurut Suryani & Hendryadi (2015:210) deskriptif secara umumnya ialah hanya memberikan gambaran mengenai keadaan data sebenarnya tanpa bermaksud membuat generalisasi dari data tersebut. Dalam statistik deskriptif meliputi kegiatan mengumpulkan data, mengolah data, dan menyajikan data. Penyajiannya bisa menggunakan bel, diagram, ukuran, dan gambar. Tujuan deskriptif ini untuk membuat gambaran secara sistematis data yang factual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diselidiki atau diteliti (Riduwan & Sunarto, 2019: 52).

3. Uji Hipotesis

Menurut Sarwono (2006 : 65) hipotesis adalah kebenaran sementara yang masih perlu diuji. Fungsi hipotesis untuk menguji kebenaran suatu teori, memperluas pengetahuan peneliti mengenai suatu gejala yang sedang dipelajari. Jika hipotesis telah diuji dan terbukti kebenarannya maka hipotesis tersebut menjadi suatu teori. Dalam merumuskan hipotesis memerlukan yaitu harus dinyatakan secara jelas dan tidak bermakna ganda, harus mengekspresikan hubungan antara dua variabel atau lebih dan harus adapat diuji secara empiris.

Uji hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui bagaimana variable dependent (terikat) dapat diprediksikan (meramalkan) melalui variable independent (bebas) secara pasrsial ataupun secara bersama-sama (simultan). Analisis regresi dapat digunakan untuk memutuskan apakah ingin menaikkan ataupun menurunkan variable independent. Dalam model regresi, variable independent menerangkan variable dependentnya. Dalam analisis regresi sederhana, hubungan antara variable bersifat linier. Dimana, perubahan pada variable X akan diikuti oleh perubahan pada variable Y secara tetap. Secara matematis model analisis regresi linier sederhana dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono: 2011:260-261).

$$\hat{Y} = a+bX$$

\hat{Y} = variabel dependent atau terikat

X = variabel independent atau bebas

a = konstanta

b = koefesien regresi

Untuk memudahkan analisis data uji regresi linier sederhana maka digunakan SPSS 22.



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Program Studi pendidikan Agama Islam

Program Studi Pendidikan Agama Islam didirikan pada tahun 2000, yang operasionalnya dimulai tahun ajaran 2000/2001. Merupakan salah satu prodi yang ada di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau, di samping prodi lain yaitu, Prodi Ekonomi Syariah, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Perbankan Syari'ah, dan Pendidikan Bahasa Arab. Saat ini Program Studi Pendidikan Agama Islam meraih akreditasi A.

Kehadiran Program Studi Pendidikan Agama Islam di tengah-tengah masyarakat khususnya di Provinsi Riau untuk membantu dalam meningkatkan sumberdaya manusia dalam bidang pendidikan Islam. Hal ini menjawab tantangan dan peluang mengembangkan sumberdaya manusia yang berkualitas, professional dan bermoral menyongsong visi Riau 2020. Dimana Program Studi Pendidikan Agama Islam mempunyai visi misi yang telah ditetapkan bersama sangat relevan dengan visi dan misi Universitas Islam Riau yaitu mewujudkan Universitas Islam Riau yang unggul dan terkemuka di Asia Tenggara pada tahun 2041.

Upaya program studi membantu mahasiswa mempercepat penyelesaian studi dengan nilai (mutu) yang baik, dilakukan beberapa

pelayanan yang terdiri dari: pelayanan administrasi, informasi dan bimbingan karier, konseling pribadi dan sosial, bimbingan kemampuan Alqur'an, kegiatan mahasiswa berprogram, serta meningkatkan fungsi nasehat akademis yang penempatannya dengan Surat Keputusan Dekan dan ditinjau serta diperbarui tiap semester.

Untuk menyalurkan aspirasi mahasiswa dalam berbagai gejala yang terjadi di masyarakat, maka mahasiswa ikut mengambil kegiatan di dalam masyarakat. Di antaranya keterlibatan mahasiswa dalam melakukan pemantauan terhadap lingkungan sosial dan pendidikan melalui Kuliah Kerja Nyata (KKN). Kegiatan yang dilakukan meliputi bidang: pendidikan, dakwah, seni, olahraga, sosial kemasyarakatan dan kursus-kursus. Di samping KKN, dilaksanakan pula Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah-sekolah baik negeri maupun swasta mulai dari tingkat SMP/MTs, SMA/MA dan SMK.

2. **Visi, Misi dan Tujuan Program Studi Pendidikan Agama Islam**

a. **Visi**

Sejalan dengan visi Universitas, visi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR) telah ditetapkan yaitu menjadikan Pusat Keunggulan Studi Pendidikan Agama Islam dan pengembangan sumber daya manusia di Asia Tenggara tahun 2041.

b. **Misi**

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang aktual

dalam rangka pengembangan Pendidikan Agama Islam.

2. Melaksanakan penelitian dalam rangka menggali dan merumuskan pemikiran Pendidikan Agama Islam yang relevan dengan pembangunan nasional.
3. Melaksanakan pengabdian masyarakat dalam rangka menerapkan ilmu Pendidikan Agama Islam kepada stakeholder/masyarakat.
4. Mendakwahkan dan menerapkan nilai-nilai Islam melalui pendidikan dan pengajaran.

c. Tujuan

Menghasilkan lulusan atau sarjana pendidikan agama Islam yang mampu menjadi tenaga pendidik bidang studi Pendidikan Agama Islam di MI/SD, SLTP/MTs, SMK/MAPK, SLTA/SMA yang menguasai falsafah, metode, konsep, dan teori ilmu Pendidikan Agama Islam serta memiliki kemampuan sebagai pelaksana pendidikan dan pembelajaran agama Islam dan mampu memberikan pelayanan, pemberdayaan pada masyarakat, penggerak pembangunan sesuai perkembangan zaman.

1. Menghasilkan penelitian dalam bidang ilmu Pendidikan Agama Islam guna menunjang pelaksanaan pembangunan nasional.
2. Menghasilkan pengabdian yang dapat dimanfaatkan oleh pemerintah, swasta, dan masyarakat dalam menjawab

permasalahan dibidang Pendidikan Agama Islam.

3. Menghasilkan lulusan yang berakhlak mulia, bertanggung jawab dan menjunjung tinggi nilai-nilai Islam.

d. Strategi

1. Peningkatan kualitas proses pembelajaran dengan menerapkan konsep Student center Learning(SCL), serta belajar berdasarkan (Problem Based Learning/PBL), melakukan updating bahan ajar, kemudahan akses bahan ajar oleh Mahasiswa, peningkatan jumlah buku ajar, handout, dan modul kuliah yang diterbitkan dosen.
2. Peningkatan kualitas hasil penelitian melalui publikasi nasional dan internasional dengan mengadakan pelatihan penulisan ilmiah yang didukung oleh fakultas dan universitas serta memberikan insentif bagi peneliti yang mempublikasikan artikelnya di jurnal nasional dan internasional yang bermutu.
3. Peningkatan kualitas isi penelitian mealui pengembangan penelitian dasar dan penelitian terapan yang memuat prinsip-prinsip kemanfaatan, kemutakhiran dan mengantisipasi kebutuhan masa mendatang.
4. Peningkatan kualitas hasil PKM yang berorientasi pada penyelesaian masalah yang dihadapi masyarakat dengan memanfaatkan keahlian sivitas akademika yang releva, pemanfaatan teknologi tepat guna, bahan pengembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi, bahan ajar atau modul pelatihan untuk penguasaan sumber belajar.

3. Data Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam

Adapun data dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

Tabel 12: Data Dosen Prodi PAI

No	Nama	Kegiatan
1	Dr. Syahraini Tambak, S.Ag., M.A.	Dosen
2	Dr. Hamzah, M.Ag.	Dosen
3	Dr. M. Yusuf Ahmad, M.A.	Dosen
4	Dr. Daharmi Astuti	Dosen
5	Miftah Syarif, S.Ag., M.Ag.	Dosen
6	Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.	Dosen
7	Firdaus, S.Pd.I., M.Pd.I.	Dosen
8	Ary Antony Putra, S.Pd.I., M.A.	Dosen
9	Sholeh, S.Ag., M.Ag.	Dosen
10	Najmi Hayati, S.Pd.I., M.Ed.	Dosen
11	Amiruddin, S.Pd.I., M.Pd.I.	Dosen
12	Ali Azmi, S.Ag., M.Ag.	Dosen
13	Siti Robiah, M.Si.	Dosen

Sedangkan yang menjabat sebagai ketua dan sekretaris prodi Pendidikan Agama Islam, sebagai berikut:

Tabel 13: Data Ketua Dan Sekretaris Prodi PAI

No	Nama	Jabatan
1	Miftah Syarif, S.Ag., M.Ag.	Ketua Prodi PAI
2	Musaddad Harahap, S.Pd.I., M.Pd.I.	Sekretaris Prodi PAI

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Hasil Olahan Data

Penelitian ini merupakan penelitian pengamatan terhadap suatu objek secara cermat dan langsung dilokasikan penelitian, Data yang disajikan adalah data yang dikumpulkan langsung dari lokasi penelitian. Teknik pengumpulan data yang didapat menggunakan angket. Hasil angket ini diharapkan menunjukkan bagaimana pengaruh Cerdas Empati Religius Ikhlas dan Amanah (CERIA) terhadap kejujuran akademik Mahasiswa angkatan 2018/2019 di Prodi Pendidikan Agama Islam. Angket ini disebarakan kepada 158 responden yang menjadi populasi sampel dalam penelitian pada Mahasiswa angkatan 2018/2019. Adapun penyajian data statistik deskriptif yang digunakan yaitu dalam bentuk tabel. Data dari variabel *Project Based Learning* tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 14: Rekapitulasi Angket *Project Based Learning*

No	Iteam Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS	Total
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Dosen selalu menyiapkan pertanyaan yang esensial saat pembelajaran akan dimulai	242	63	8	0	4	317
2	Dosen selalu mengajukan pertanyaan esensial untuk mengetahui pengetahuan	192	121	3	1	0	317

	mengenai tema proyek						
3	Dosen selalu memberikan topik pembelajaran sesuai dengan dunia nyata	172	130	14	0	1	317
4	Dosen selalu membagi berbagai kelompok kepada mahasiswa sesuai dengan topik yang akan dibahas	172	129	15	1	0	317
5	Dosen selalu memberitahu alat yang diakses dalam pembuatan proyek	146	146	23	2	0	317
6	Dosen selalu membimbing dalam proses pembuatan proyek	164	136	14	3	0	317
7	Dosen selalu memberi masukan dalam penyelesaian proyek	163	142	12	0	0	317
8	Dosen selalu menugasi mahasiswa untuk saling berdiskusi dalam merancang perencanaan untuk proyek	160	144	13	0	0	317
9	Dosen selalu Membuat waktu untuk menyelesaikan	172	128	13	5	0	317

Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

	proyek						
10	Dosen selalu membuat batas waktu untuk menyelesaikan proyek	153	145	19	0	0	317
11	Dosen selalu membawa mahasiswa agar merencanakan cara yang baru	172	127	16	2	0	317
12	Dosen selalu melakukan monitor terhadap aktivitas mahasiswa dalam menyelesaikan proyek	168	131	18	0	0	317
13	Dosen selalu memberikan fasilitas kepada mahasiswa dalam menyelesaikan proyek	147	152	18	0	0	317
14	Dosen selalu mengukur ketercapaian standar	151	149	15	2	0	317
15	Dosen selalu memberi umpan balik terhadap tingkat pemahaman mahasiswa	172	133	12	0	0	317
16	Dosen selalu menyusun strategi pembelajaran	156	146	15	0	0	317

17	23. Dosen selalu melakukan evaluasi terhadap hasil proyek mahasiswa	144	150	23	0	0	317
18	Dosen selalu memerintahkan mahasiswa untuk melakukan refleksi terhadap aktivitas baik secara kelompok maupun individu	162	142	14	0	0	317
19	Dosen selalu mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama pembelajaran	162	135	18	2	0	317
Jumlah Keseluruhan		3169	2548	283	18	5	6023 x 5
Skor Item		5	4	3	2	1	= 30.115
Total Keseluruhan		15845	10192	849	36	5	26927

Dari hasil rekapitulasi di atas menunjukkan bahwa tanggapan responden tentang variabel *project based learning* dengan jumlah jawaban tertinggi adalah sangat setuju (SS) dengan jumlah 3.169 respon dan adapun nilai jawaban terendah yaitu yang menjawab sangat tidak setuju (STS) dengan jumlah 5 respon.

Selanjutnya untuk menjawab rumusan masalah tentang tingkat penguasaan model *project based learning* dalam persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR), maka peneliti mencarinya dengan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : Total Keseluruhan

N : Jumlah Keseluruhan

Dari tabel rekapitulasi angket metode pembiasaan di atas, dapat diketahui bahwa:

$$\frac{26927}{30115} \times 100\% \\ = 0,894 \text{ atau } 89,4\%$$

Maka berdasarkan hal di atas, dapat dijelaskan bahwa tingkat penguasaan model *project based learning* dalam persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR) sebesar 89,4% yang berada pada kategori Baik, hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2010:67) berikut ini:

- a. Tingkat kategori Baik jika nilainya $\geq 76-100\%$
- b. Tingkat kategori Cukup jika nilainya $60-75\%$
- c. Tingkat kategori Kurang jika nilainya $\leq 60\%$

Tabel 15: Rekapitulasi Angket Berpikir Kreatif

No	Iteam Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS	Total
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Mahasiswa selalu menganalisa pembelajaran	167	140	9	1	0	317
2	Mahasiswa selalu bisa membedakan informasi yang	164	139	14	0	0	317

	penting dan relevan						
3	Mahasiswa selalu memberikan informasi untuk menyelesaikan masalah	166	138	12	1	0	317
4	Mahasiswa selalu membiasakan diri berpikir terbuka dalam menyelesaikan masalah	168	135	14	0	0	317
5	Mahasiswa selalu mengambil keputusan sendiri	137	155	24	1	0	317
6	Mahasiswa selalu memeriksa kesalahan dalam suatu produk	132	166	19	0	0	317
7	Mahasiswa selalu membiasakan diri dalam melakukan evaluasi dan informasi secara detail	159	139	19	0	0	317
8	Mahasiswa selalu mengkritisi dengan baik	165	130	22	0	0	317
9	Mahasiswa selalu menciptakan	155	151	11	0	0	317

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

	proyek baru						
10	Mahasiswa selalu menciptakan hal baru	164	132	20	0	0	317
11	Mahasiswa selalu membiasakan diri mengungkapkan ide-ide kreatif	142	156	18	0	0	317
12	Mahasiswa selalu memproduksi hasil proyek	161	147	8	1	0	317
Jumlah Keseluruhan		1888	1728	190	5	1	3805 x 5
Skor Item		5	4	3	2	1	=19.025
Total Keseluruhan		9400	6912	570	10	1	16.893

Dari hasil rekapitulasi di atas menunjukkan bahwa tanggapan responden tentang variabel berpikir kreatif dengan jumlah jawaban tertinggi adalah sangat setuju (SS) dengan jumlah 1.888 respon dan adapun nilai jawaban terendah yaitu yang menjawab sangat tidak setuju (STS) dengan jumlah 1 respon.

Selanjutnya untuk menjawab rumusan masalah tentang tingkat kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR), maka peneliti mencarinya dengan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : Total Keseluruhan

N : Jumlah Keseluruhan

Dari tabel rekapitulasi angket metode pembiasaan di atas, dapat diketahui bahwa:

$$\frac{16893}{19025} \times 100\% = 0,888 \text{ atau } 88,8\%$$

Maka berdasarkan hal di atas, dapat dijelaskan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR) sebesar 88,8% yang berada pada kategori Baik, hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2010:67) berikut ini:

- a. Tingkat kategori Baik jika nilainya $\geq 76-100\%$
- b. Tingkat kategori Cukup jika nilainya $60-75\%$
- c. Tingkat kategori Kurang jika nilainya $\leq 60\%$

2. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji ini diperlukan untuk mengetahui apakah variabel berdistribusi normal atau tidak normal. Ketentuannya dilakukan dengan melihat hasil SPSS *One Sample Kolmogorov Sminorv Test* bahwa jika nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* lebih dari $> 0,05$ maka data berdistribudi normal, namun jika di bawah $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut ini merupakan hasil yang diperoleh dari SPSS:

Tabel 16: Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		317
Normal	Mean	.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	2.58117291
Most Extreme	Absolute	.043
Differences	Positive	.028
	Negative	-.043
Test Statistic		.043
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kedua variabel *project based learning* dan *berpikir kreatif* adalah berdistribusi normal, karena nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* nya adalah 0.200 yang artinya lebih dari $> 0,05$.

b. Uji Deskriptif

Tabel 17: Hasil Uji Deskriptif

Descriptive Statistics										
	N	Mini	Maxi	Mean	Std. Deviation	Skewness		Kurtosis		
		mum	mum			Statis	Std.	Statis	Std.	
	Statis	Statis	Statis	Statis	Std.	Statis	Statis	Std.	Statis	Std.
	tic	tic	tic	tic	Error	tic	tic	Error	tic	Error
Project Based Learning	317	69	95	84.94	.345	6.150	-.182	.137	-.504	.273
Berpikir Kreatif	317	41	60	53.31	.214	3.808	.002	.137	-.477	.273
Valid N (listwise)	317									

Hasil outpun di atas dapat dijelaskan bahwa sampel dalam penelitian ini berjumlah 317 mahasiswa. Nilai minimum dari angket model *project based learning* adalah 69 sedangkan angket berpikir kreatif adalah 41. Selanjutnya untuk nilai maksimal angket model *project based learning* adalah 95 sedangkan untuk angket berpikir kreatif adalah 60. Standar deviasi dari angket model *project based learning* adalah 6150 sedangkan angket berpikir kreatif adalah 3808.

c. **Uji Hipotesis**

Pada uji ini peneliti akan membahas empat hasil dari olahan SPSS, yaitu pertama, untuk mengetahui hipotesis apa yang diterima H_a atau H_0 , kedua untuk mengetahui besar pengaruh X terhadap Y, ketiga untuk mengetahui besar hubungan antara X terhadap Y, dan terakhir keempat untuk mengetahui asumsi jika X diterapkan akan berkontribusi meningkat Y berapa persen, sebaliknya jika X tidak diterapkan maka akan menurunkan Y berapa persen.

Uji pertama yaitu mengetahui hipotesis apa yang diterima dengan ketentuan jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka hipotesis H_a diterima yaitu terdapat pengaruh, namun jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka H_0 diterima yaitu tidak ada pengaruh. Berikut merupakan hasil yang diperoleh:

Tabel 18: Hasil Uji Hipotesis

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	2366.880	1	2366.880	336.381	.000 ^b
Residual	2216.439	315	7.036		
Total	4583.319	316			

a. Dependent Variable: Berpikir Kreatif

b. Predictors: (Constant), Project Based Learning

Berdasarkan hasil di atas, maka dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 atau $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima yaitu terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR).

Uji kedua dan ketiga dilakukan secara bersamaan, untuk mengetahui besar pengaruh dan hubungan antara *project based learning* terhadap berfikir kreatif maka diperoleh hasil berikut ini:

Tabel 19: Hasil Uji Model Summary

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.719 ^a	.516	.515	2.653

a. Predictors: (Constant), Project Based Learning

b. Dependent Variable: Berpikir Kreatif

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat di jelaskan bahwa pengaruh model *project based learning* terhadap berpikir kreatif berdasarkan nilai koefisien (R Square) adalah sebesar 0.516, yang berarti berfikir kreatif dipengaruhi oleh *project based learning*

sebesar 51,6% dengan kriteria sedang, sedangkan sisanya 100% - 51,6% = 48.4% dipengaruhi oleh faktor lain.

Sedangkan hubungan model *project based learning* terhadap berpikir kreatif berdasarkan koefisien (R) sebesar 0,719 atau 71,9% yang berada pada rentang 0,60 – 0,799 dengan kriteria kuat. Maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara model *project based learning* terhadap berpikir kreatif dikategorikan kuat, hal ini sesuai dengan tabel interpretasi yang telah peneliti sediakan di bawah ini:

Tabel 20: Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber Data: Ridwan dan Sunarto, 2009

Uji keempat atau terakhir tentang berapa kontribusi model *project based learning* terhadap berpikir kreatif jika diterapkan dan begitu pula sebaliknya berapa kontribusinya jika variabel model *project based learning* tidak diterapkan. Berikut ini merupakan hasil yang diperoleh:

Tabel 17: Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	1 (Constant)	15.504	2.066		7.503
Project Based Learning	.445	.024	.719	18.341	.000

a. Dependent Variable: Berpikir Kreatif

Berdasarkan tabel Coefficients di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai (constant) = 15,504 sedangkan nilai *project based learning* (b) adalah 0,445. Adapun tingkat signifikan 0,000 (X). Kemudian dari tabel *Coefficients* di atas diperoleh persamaan regresi linear sederhana, yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX = 15,504 + 0,445X$$

Artinya berpikir kreatif adalah sebesar 15,504 sebelum diterapkannya model *project based learning*. Sedangkan untuk nilai koefisien regresi sebesar 0,445 (X). Dapat dijelaskan bahwa setiap model *project based learning* diterapkan maka diprediksi akan berkontribusi meningkatkan berpikir kreatif sebesar 0,445 atau 44.5%, sebaliknya jika model *project based learning* tidak diterapkan maka berpikir kreatif juga akan menurun sebesar 0,445 atau 44.5%.

C. Pembahasan

Dari pemaparan hasil dan juga analisis yang telah peneliti lakukan, maka dapat dijelaskan bahwa tingkat penguasaan model *project based learning* dalam persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR) sebesar 89,4% yang berada pada kategori Baik. Begitupula dengan tingkat kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR) sebesar 88,8% yang berada pada kategori Baik.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa hipotesis H_a diterima yaitu terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR) dengan nilai signifikan sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$).

Adapun besar pengaruh model *project based learning* terhadap berpikir kreatif berdasarkan nilai koefisien (R Square) adalah sebesar 0.516, yang berarti berpikir kreatif dipengaruhi oleh *project based learning* sebesar 51,6% dengan kriteria sedang, sedangkan sisanya $100\% - 51,6\% = 48,4\%$ dipengaruhi oleh faktor lain.

Berikut merupakan faktor-faktor lain yang dapat berpengaruh pada berpikir kreatif, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Habibi (2018) yang menyimpulkan bahwa berpikir kreatif dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran *reciprokal teaching* sebesar 63,25% sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Fera Hidayat (2017) yang menyimpulkan bahwa metode *problem solving* dapat berpengaruh terhadap berpikir kreatif siswa sebesar 41,67% sedangkan sisanya pada faktor lain.

Sedangkan hubungan model *project based learning* terhadap berpikir kreatif berdasarkan koefisien (R) sebesar 0,719 atau 71,9% yang berada pada rentang 0,60 – 0,799 dengan kriteria kuat.

Diprediksi, jika model *project based learning* diterapkan maka akan berkontribusi meningkatkan berpikir kreatif mahasiswa sebesar 0,445 atau

44.5%, sebaliknya jika model *project based learning* tidak diterapkan maka berpikir kreatif juga akan menurun sebesar 0,445 atau 44.5%.

Adapun tingkat penguasaan model *project based learning* dalam persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR) adalah sebesar 89,4% yang berada pada kategori Baik, sedangkan untuk tingkat kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR) adalah sebesar 88,8% yang berada pada kategori Baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat untuk variabel X dan Y sama-sama pada kategori baik.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah dijelaskan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Berikut hasil yang diperoleh:

1. Tingkat penguasaan model *project based learning* dalam persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR) sebesar 89,4% yang berada pada kategori Baik.
2. Tingkat kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Riau (UIR) sebesar 88,8% yang berada pada kategori Baik.
3. Ha dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR). Adapun besar pengaruh model *project based learning* terhadap berpikir kreatif sebesar 0.516 atau 51,6% dengan kriteria sedang, sedangkan hubungannya sebesar 0,719 atau 71,9% dengan kriteria kuat. Diprediksi jika model *project based learning* diterapkan maka akan berkontribusi meningkatkan berpikir kreatif sebesar 0,445 atau 44.5%, sebaliknya jika model *project based learning* tidak diterapkan berpikir kreatif akan diprediksi menurun sebesar 0,445 atau 44.5%.

B. Saran

1. Bagi Program Studi Pendidikan Agama Islam UIR

Bagi kampus diharapkan kepada pihak kampus untuk mengimbuau seluruh dosen agar mampu melakukan *variation* stimulus dan menciptakan iklim kelas yang maksimal, selalu mengasah kemampuan dalam *variation* stimulus dan iklim kelas.

2. Bagi Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam UIR

Diharapkan kepada seluruh dosen yang mengajar di Program Studi Pendidikan Agama Islam UIR agar selalu menerapkan model *project based learning* agar mampu mewujudkan mahasiswa yang kreatif dan lebih maksimal lagi agar dapat menghasilkan *output* (lulusan) mahasiswa yang berkualitas.

3. Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam

Bagi mahasiswa setelah diberikan model *project based learning* yang terpenuhi, diharapkan mahasiswa dapat merubah pola pikirnya menjadi lebih kreatif dari sebelumnya dan motivasi belajarnya semakin meningkat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi penulis selanjutnya disarankan untuk meneliti lebih mendalam lagi tentang berpikir kreatif dengan menambah atau mengganti variabel lain selain model *project based learning*. Selain itu bisa dengan menambah ruang lingkup penelitian sehingga hasil yang didapat lebih akurat.

DAFTAR KEPUSTAKAN

Jurnal :

- Ahmad, Haula Adiba. Efektivitas Model Pembelajaran Project based learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas XI MIPA SMAN 2 Sidrap. Diss. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2018.
- Agustina, Indah. "Efektivitas Pembelajaran Matematika Secara Daring di Era Pandemi Covid-19 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif." *Desimal: Jurnal Matematika*, June (2020).
- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. Efektivitas Model OPPEMEI Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Journal Of Education Technology*, 4(2), (2020) 150-160.
- Barokah, Awalina, Kurdi Irawan, And Desna Natalia Br Sembiring. "Implementasi Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa PGSD di Mata Kuliah Pembelajaran Ipa Sd." *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 2.02 (2021): 8-15.
- Diana, Nanang. "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Berpikir Logis Mahasiswa Dengan Adversity Quotient dalam Pemecahan Masalah." *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (SNMPM)*. Vol. 2. No. 1. 2018.
- Juniarso, T. (2020). Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), (2020) 36-43.
- Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-D untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *PENDIPA Journal Of Science Education*, 2(2), (2018) 131-134.
- Maisuhetni, M. Pengaruh Pembelajaran Sinektik Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pai Di Iai Tafaqquh Fiddin Dumai. *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), (2021)1-18.
- Noviyana, H. Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa. *JURNAL E-Dumath*, 3(2). (2017)

- Prasetyo, T., Zulela, M. S., & Fahrurrozi, F. Analisis Berpikir Kreatif Mahasiswa Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), (2021) 3617-3628.
- Prabowo, Didi, Henry Januar Saputra, And Filia Prima Atharina. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Sawah Besar 01." *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-Sd-An* 1.1 (2020): 16-25.
- Pritandhari, M. P. Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. Promosi: *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 5(1). (2017).
- Sari, D. S., & Wulanda, M. N. Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), (2019) 20-33.
- Siswono, T. Y. E. Desain Tugas Untuk Mengidentifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Matematika. *Jurnal (Online)*. Tersedia: https://tatagy.es.files.wordpress.com/2007/10/Tatag_Jurnal_Unej.Pdf. (2017)
- Santoso, H., & Sos, S. (2015). Pengembangan Berpikir Kritis dan Kreatif Pustakawan dalam Penulisan Karya Ilmiah. *Jurnal Univeritas Negeri Malang*. Hlm 22,1-17
- Suranti, Ni Made Yeni, Gunawan Gunawan, And Hairunnisyah Sahidu. "Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik Pada Materi Alat-Alat Optik." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 2.2 (2017): 73-79.
- Sariana, S. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Usia Dini*, 6(1), 29-43.
- Mulyono, Mulyono, And M. Pd Sri Sutarni. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Logika Dan Himpunan*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020.
- Wulandary, Sellvi, Indaryanti Indaryanti, And Jeri Araiku. *Analisis Hubungan Kemampuan Berfikir Kreatif Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smpn 14 Bandar Lampung Kelas Viii Pada Materi Spldv*. Diss. Sriwijaya University, 2021.

- Purnamaningrum, Arifah. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X-10 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012." (2012).
- Suranti, Ni Made Yeni, Gunawan Gunawan, And Hairunnisyah Sahidu. "Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik Pada Materi Alat-Alat Optik." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 2.2 (2017): 73-79.
- Utami, Z. L., & Bukit, N. Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Materi Fluida Dinamis Di Sma. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), (2019) 97-101.
- Waluyo, E., Supiyati, S., & Halqi, M. Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Kalkulus Integral Berbasis Model Pengajuan dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Elemen*, 6(2), (2020) 357-366.