

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses guna mensimulasikan manusia berbagai macam situasi dengan tujuan memberdayakan diri. Jika tidak ada pendidikan maka kehidupan manusia tidak akan teratur, kedudukan pendidikan dianggap sangat penting karena kehidupan yang semakin maju dan zaman semakin canggih merupakan peranan dari pendidikan. Ada juga perangkat yang terlibat dalam sebuah pendidikan seperti pengelola, tempat, penyelenggara, pendidik atau seorang guru, sarana dan prasarana, media, serta peserta didik atau siswa yang merupakan calon penerus bangsa yang menduduki dunia ini.<sup>1</sup> Dalam firman Allah SWT, Q.S At-Taubah/9:122, yang berbunyi:

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ۝﴾

*“Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya.”*  
(Q.S At-Taubah/9:122).

Berdasarkan Q.S At-Taubah ayat 122 Allah menerangkan bahwa tidak semua orang mukmin harus berangkat ke medan perang, bila peperangan itu dapat dilakukan oleh sebagian kaum muslimin saja. Tetapi harus ada pembagian tugas dalam masyarakat, sebagian berangkat ke medan perang, dan sebagian lagi harus menuntut ilmu dan mendalami agama Islam, supaya ajaran-ajaran agama itu dapat diajarkan secara merata, dan dakwah dapat dilakukan dengan cara yang lebih efektif dan bermanfaat sehingga kecerdasan umat Islam dapat ditingkatkan. Oleh

---

<sup>1</sup> Sudjana, N. (2020). *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

sebab itu, harus ada sebagian dari umat Islam yang menggunakan waktu dan tenaganya untuk menuntut ilmu dan mendalami ilmu-ilmu agama, agar kemudian setelah mereka selesai dan kembali ke masyarakat, mereka dapat menyebarkan ilmu tersebut, serta menjalankan dakwah Islamiyah dengan cara dan metode yang baik sehingga mencapai hasil yang lebih baik pula. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bidang ilmu pengetahuan, setiap orang muslim mempunyai tiga kewajiban, yaitu: menuntut ilmu, mengamalkannya, dan mengajarkannya kepada orang lain.

Menurut Supriadi dalam buku “Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK” dikutip oleh Yeni Rachmawati, bahwa Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.<sup>2</sup> Kreativitas diakui sebagai keterampilan yang sangat penting di era modern. Siswa yang kreatif memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menghasilkan ide kreatif. Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 menyebutkan bahwa proses pendidikan yaitu pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, menantang, inspiratif, menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Mata pelajaran PAI yang terdapat di sekolah umum, sebagian besar memiliki alokasi waktu lebih sedikit dengan pelajaran umum lainnya, sehingga guru kurang mengefektifkan waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Maka dari itu, hal ini bisa diatasi dengan mengubah suasana belajar siswa dan bisa mengkontruksi siswa untuk berfikir kreatif, agar pembelajaran lebih menarik dan siswa dapat menyelesaikan soal dengan kemampuan kreatif. Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Talun belum dapat memaksimalkan keterampilan dan kemampuan berfikir kreatif siswa.

---

<sup>2</sup> Yeni Rachmawati. (2021). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*.(Jakarta : Depdiknas), hal. 15

*Mind mapping* dapat diaplikasikan dalam sebuah proses pembelajaran di dalam kelas, Tony Buzan berpendapat bahwa, *mind mapping* adalah alternative pemikiran termudah dalam memberikan stimulus ke dalam pikiran.<sup>3</sup> Dalam menggunakan media *mind mapping* siswa dibebaskan untuk berkreasi serta menuangkan pendapat yang ada dalam pikirannya. Dengan berbasis aplikasi canva yang menawarkan fitur template, desain dan elemen-elemen lainnya dapat mempermudah untuk membuat *mind mapping*.

Model pembelajaran yang diterapkan belum melibatkan siswa secara aktif. Hal ini diidentifikasi dari kegiatan pada pembelajaran sebagian siswa merasa kurang tertarik dengan pembelajaran dan siswa pun kurang memahami materi, sehingga suasana belajar mengajar menjadi pasif, siswa merasa bosan, bahkan mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung, walaupun guru sudah memberikan stimulus pada setiap pembelajaran. Permasalahan ini juga mengakibatkan tidak tercapainya hasil belajar dengan baik, nilai belajar dan minat serta motivasi belajar siswa pada pelajaran PAI masih rendah.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk masalah diatas adalah dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis *project*. PjBL adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif dan menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan menyelesaikan masalah secara utuh serta mengkontruksi pola pikir sendiri dan menemukan solusi secara mandiri dan realistik.<sup>4</sup> Dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi, mereka dapat mengembangkan ide-ide baru dan solusi inovatif terhadap masalah yang dihadapi.

Pembelajaran menggunakan model proyek berpengaruh terhadap hasil belajar dan keterampilan kreativitas siswa. Berdasarkan hasil

---

<sup>3</sup> Tony Buzan. (2020). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

<sup>4</sup> Rais, Muh. (2019). *Project-Based Learning: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft Skills*, Makassar: UNM.

observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Talun Kabupaten Cirebon, dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) belum memaksimalkan dalam menerapkan media *mind mapping* dalam proses pembelajarannya. Peran guru dalam proses pembelajaran begitu sangat besar, karena tugas seorang guru tidak sekedar dapat mentransfer ilmu saja. Akan tetapi, seorang guru juga perlu menguasai keterampilan untuk mendesain model belajar dan dapat menerapkan model pembelajaran yang sebanding dengan taraf pemahaman siswa.

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siswa dalam menuangkan ide kreatif nya melalui suatu pembelajaran *project-based learning (PjBL)* melalui media *mind mapping* pada aplikasi canva, siswa dilatih untuk berfikir secara kreatif dan inovatif, dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), siswa juga dibimbing untuk ikut menuangkan ide-ide kreatif yang mereka simpan dalam memorinya.

## **B. Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Kreativitas siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talun masih rendah.
2. Metode yang digunakan oleh guru monoton, sehingga masih banyak siswa yang belum terlibat aktif dalam menuangkan ide-ide pada proses pembelajaran.
3. Pembelajaran PAIBP di kelas belum memanfaatkan aplikasi canva yang menuntun siswa terhadap kreativitas dalam pembelajaran.

### **2. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus pada model pembelajaran PjBL melalui media *mind mapping*.
2. Penelitian ini berfokus terhadap kreativitas siswa

3. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) kelas VIII SMP Negeri 1 Talun semester genap pada materi menjadi generasi toleran membangun harmoni intern dan antar umat beragama.

### 3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, dirumuskan pernyataan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas siswa dalam penerapan model project mind mapping dengan menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran PAIBP di SMP Negeri 1 Talun ?
2. Bagaimana kreativitas siswa dalam penerapan model project media mind mapping tanpa menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran PAIBP di SMP Negeri 1 Talun?
3. Apakah kreativitas siswa dalam pembelajaran PAIBP dengan model project mind mapping yang menggunakan aplikasi canva lebih tinggi dibandingkan kreativitas siswa tanpa menggunakan aplikasi canva?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pernyataan penelitian, tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa dalam penerapan model project mind mapping dengan menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran PAIBP di SMP Negeri 1 Talun.
2. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa dalam penerapan model project media mind mapping tanpa menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran PAIBP di SMP Negeri 1 Talun.
3. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa dalam pembelajaran PAIBP dengan model project mind mapping yang menggunakan aplikasi canva lebih tinggi dibandingkan kreativitas siswa tanpa menggunakan aplikasi canva.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Untuk lembaga penelitian
  - a) Pengembangan metodologi : Memperkenalkan dan menguji metode PjBl yang inovatif menggunakan platform digital.
  - b) Data dan kesimpulan : Merupakan data empiris mengenai efektivitas penggunaan aplikasi desain dalam pendidikan, yang dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.
  - c) Reputasi dan publikasi : Kesuksesan penelitian dapat meningkatkan reputasi lembaga dan membuka peluang untuk publikasi di jurnal ilmiah.
2. Untuk instansi ( Sekolah dan pendidikan)
  - a) Kurikulum inovasi : Memberikan panduan bagi instansi pendidikan untuk mengintegrasikan pendidikan teknologi dan media sosial ke dalam kurikulum.
  - b) Pelatihan guru : Mendorong instansi untuk mengadakan pelatihan bagi guru dalam menggunakan aplikasi modern untuk meningkatkan metode pengajaran.
  - c) Peningkatan kualitas pendidikan : Hasil penelitian dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses mengajar di sekolah.
3. Untuk siswa
  - a) Keterampilan kreatif : Siswa dapat mengasah keterampilan kreatif mereka melalui pembuatan mind mapping tentang materi PAI.
  - b) Peningkatan minat belajar : Menggunakan aplikasi Canva dan pendekatan PjBL dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

#### **E. Kerangka Teori**

Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran inovatif yang berbasis proyek untuk menumbuhkan proses penyelidikan peserta didik secara kolaboratif dalam menciptakan proyek berkaitan dengan penerapan pengetahuan untuk menghasilkan

suatu karya seperti rancangan, model, prototipe dan produk nyata yang dapat diterapkan. Model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk berkolaborasi, bertanggung jawab dan kreatif dalam menghasilkan suatu karya.

Menurut Supriadi, Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas yang dimiliki siswa berguna untuk menciptakan hal-hal baru, mengembangkan ide dan mampu untuk memecahkan masalah dengan kreatif dan inovatif.

Mind mapping adalah teknik yang digunakan untuk mendorong dan sebagai fasilitas untuk membantu otak mengeksplorasi ide-ide kreatif dan membuat koneksi yang tidak terduga. Dalam pembuatan mind mapping di jaman teknologi sudah dipermudah pembuatan mind mapping melalui aplikasi, termasuk aplikasi canva.

Menurut Munandar, Indikator kreativitas mencakup beberapa aspek utama. Pertama, kelancaran berpikir (fluency), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat. Kedua, keluwesan berpikir (flexibility), yaitu kemampuan untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan solusi yang beragam. Ketiga, keaslian (originality), yaitu kemampuan untuk menciptakan ide atau solusi yang unik dan berbeda dari yang sudah ada. Keempat, pengembangan ide (elaboration), yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperinci ide menjadi bentuk yang lebih kompleks dan terperinci. Indikator-indikator ini membantu mengidentifikasi dan mengukur sejauh mana seseorang memiliki kreativitas dalam berpikir dan berkarya.

Model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) yang dikombinasikan dengan mind mapping dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. PjBL memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui eksplorasi proyek berbasis masalah nyata, sementara mind mapping membantu peserta didik mengorganisasi ide secara visual, memetakan langkah kerja, dan menghubungkan konsep

secara kreatif. Kreativitas, yang mencakup kemampuan kelancaran, keluwesan, keaslian, dan pengembangan ide, dapat terasah dengan baik melalui pendekatan ini karena peserta didik didorong untuk berpikir kritis, inovatif, dan kolaboratif. Dengan demikian, hipotesis yang dapat diajukan adalah:

1. *Ha* : Terdapat pengaruh model pembelajaran PJBL melalui media *mind mapping* pada aplikasi canva terhadap kreativitas siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talun
2. *Ho*: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran PJBL melalui media *mind mapping* pada aplikasi canva terhadap kreativitas siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talun



**Bagan 1.1 Kerangka Teori**