



UIN SUSKA RIAU

©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)* DAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD) BERBASIS *PROJECT-BASED LEARNING (PjBL)* TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA MADRASAH ALIYAH NURUL HIDAYAH SIAK**

**TESIS**

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam



**OLEH:**

**JON SALENDRA PUTRA**  
**NIM. 22390114449**

**UIN SUSKA RIAU**

**PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
1447 H/2025 M**



UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**PASCASARJANA**  
**كلية الدراسات العليا**  
**THE GRADUATE PROGRAMME**  
Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 Po.BOX. 1004  
Phone & Fax (0761) 858832. Website: <https://pasca.uin-suska.ac.id>. Email : [pasca@uin-suska.ac.id](mailto:pasca@uin-suska.ac.id).

## Lembaran Pengesahan

Nama : Jon Salendra Putra  
Nomor Induk Mahasiswa : 22390114449  
Gelar Akademik : M.Pd. (Magister Pendidikan)  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.

Tim Pengaji:

**Dr. Hj. Alfiah, M.Ag.**  
Pengaji I/Ketua

**Dr. Meimunah S Moenada, M.Ag.**  
Pengaji II/Sekretaris

**Dr. Idris, M. Ed.**  
Pengaji III

**Dr. Arwan, M.Ag.**  
Pengaji IV

**Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd.**  
Pengaji V

Tanggal Ujian/Pengesahan

15 /01/2026

Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru (28129) PO. Box 1004 Telp./Faks.: (0761) 858832  
Website: <http://pasca.uin-suska.ac.id> Email: [pasca@uin-suska.ac.id](mailto:pasca@uin-suska.ac.id)

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbaranyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

### PENGESAHAN PENGUJI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku Tim Penguji Tesis mengesahkan dan menyetujui bahwa Tesis yang berjudul: **Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence (AI) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project-Based Learning (PjBL) Terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak**, yang ditulis oleh saudara:

Nama : Jon Salendra Putra  
NIM : 22390114449  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dan diperbaiki sesuai dengan saran Tim Penguji Tesis Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau, pada tanggal 15 Januari 2025

Penguji I,

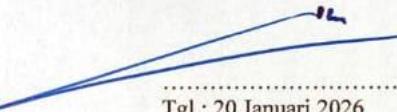
**Dr. Idris, M. Ed.**  
NIP. 197605042005011005



Tgl.: 20 Januari 2026

Penguji II,

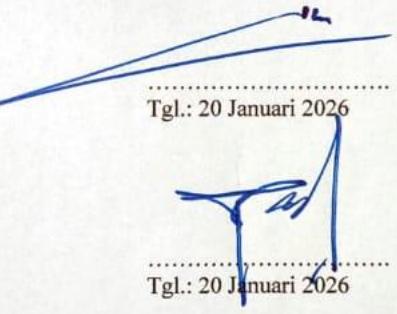
**Dr. Arwan, M. Ag.**  
NIP. 196602251993031002



Tgl.: 20 Januari 2026

Penguji III,

**Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M. Pd.**  
NIP 196312141988031002



Tgl.: 20 Januari 2026

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam

  
**Dr. Hj. Alfiah, M.Ag**  
NIP. 196806211994022001



UIN SUSKA RIAU

2. Dilarang mengumumkan dan memperbaranyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

## PENGESAHAN PEMBIMBING

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing Tesis mengesahkan dan menyetujui bahwa Tesis yang berjudul: **Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence (AI) dan Lembar Kerja Siswa Berbasis Project-Based Learning (PjBL) Terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak**, yang ditulis oleh saudara:

Nama : Jon Salendra Putra  
NIM : 22390114449  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Telah diperbaiki sesuai dengan saran Tim Pembimbing Tesis Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang telah diujikan pada tanggal 15 Januari 2026.

Pembimbing I,

**Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd.**  
NIP. 196312141988031002

Tgl.: 20 Januari 2026

Tgl.: 20 Januari 2026

Pembimbing II

**Dr. Hj. Alfiah, M.Ag.**  
NIP 196806211994022001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam

**Dr. Hj. Alfiah, M.Ag**  
NIP. 196806211994022001



UIN SUSKA RIAU

2. Dilarang mengumumkan dan memperbaranyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

## PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing Tesis, dengan ini menyetujui bahwa Tesis yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence (AI) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project-Based Learning (PJBL) Terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak** yang ditulis oleh:

Nama : Jon Salendra Putra  
NIM : 22390114449  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

untuk diajukan dalam  
Sidang Munaqasyah Tesis pada Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Tanggal: 24 Desember 2025  
Pembimbing I,

Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd.  
NIP. 196312141988031002

Tanggal: 24 Desember 2025  
Pembimbing II,

Dr. Hj. Alfiah, M.Ag.  
NIP. 196806211994022001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam

Dr. Hj. Alfiah, M.Ag.  
NIP. 196806211994022001



UIN SUSKA RIAU

2. a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : JON SALENDRA PUTRA  
NIM : 22390114449  
Tempat/Tgl. Lahir : Sungai Apit/15 Juni 1975  
Pascasarjana : S2  
Prodi : Pendidikan Agama Islam S2

Judul Tesis:

Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Lembar Kerja Peserta Didik(LKPD) Berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak

Menyatakan dengan sebesar-besarnya bahwa:

1. Penulisan Tesis dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Tesis saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penelitian Tesis saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Sungai Apit, 22 Januari 2026

Yang membuat pernyataan

  
JON SALENDRA PUTRA  
NIM : 22390114449

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah, segala puji syukur atas segala nikmat yang tak terhingga dari Allah Subhanahu Wata'ala yang telah Allah Subhanahu Wata'ala berikan kepada kita semua. Diantara nikmat terbesarnya ialah nikmat iman, Islam, kesehatan, pertolongan, kesempatan, dan waktu yang bermanfaat sehingga penulis mampu menyelesaikan proposal ini dengan maksimal. Shalawat serta salam kepada junjungan alam suri tauladan bagi ummat manusia yaitu Nabi Muhammad Sallallahu 'Alaihi Wasallam dengan senantiasa melafadzkan Allahumma shalli 'ala Muhammad, wa 'ala ali Muhammad. Sang utusan Allah Subhanahu Wata'ala yang telah berjasa dan berhasil menanamkan nilai-nilai kemuliaan untuk segenap umat manusia di penjuru dunia ini sebagai pedoman dan bekal untuk mengarungi kehidupan di dunia dan di akhirat. Semoga kita semua kelak mendapatkan syafaat beliau dan menjadi salah satu golongan umat manusia yang terselamatkan di yaumil akhir nanti, aamin yaa robbal alamiin.*

Tesis dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence (AI) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project-Based Learning (PjBL)* terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak, merupakan karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Strata Dua (S2) Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Dalam menyelesaikan tesis ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Terima kasih yang tak terhingga telah memberikan dukungan moril maupun materil, tetap sabar menunggu, telah mendidik, memberikan semangat, cinta dan kasih sayang kepada penulis. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan berlimpah kebaikan yang tak terhingga, aaminn ya Robbal Alamiin. Selain itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, MS, S.E., M.Si., Ak., CA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Wakil Rektor I Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D, Wakil Rektor II Dr. Alex Wenda, ST. M.Eng, dan Wakil Rektor III Dr. Harris Simaremare, MT.
  2. Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan Abdul Hadi, M.A., Ph.D. selaku Wakil Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
  3. Dr. Alfiah, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan Dr. Meimunah S. Moenada, M.Ag. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Dr. Eva Dewi, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik, atas segala bimbingan dan arahan yang sangat berarti.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**© Hak Cipta Milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau****State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

5. Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd. selaku Pembimbing Tesis I dan Dr. Hj. Alfiah, M.Ag.

selaku Pembimbing Tesis II, atas segala bimbingan yang sangat berguna.

Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Tim penguji tesis: Ibu Dr. Hj. Alfiah, M.Ag. (penguji I), Ibu Dr. Meimunah S Moenada, M.Ag. (penguji II), Bapak Dr. Idris, M.Ed. (penguji III), Dr. Arwan, M.Ag. (penguji IV), dan Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd. (penguji IV).

Semoga bantuan yang diberikan bapak, ibu, dan teman serta saudara/i kepada peneliti sampai penelitian ini selesai, mudah-mudahan mendapatkan balasan kebaikan dari *Allah Subhanahu Wata'ala*.

Pekanbaru, 15 Januari 2026

Penulis

JON SALENDRA PUTRA  
NIM. 22390114449

**UIN SUSKA RIAU**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
PENGESAHAN PENGUJI	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
PERSETUJUAN KETUA PRODI	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR LAMPIRAN .....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	ix
ABSTRAK .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Permasalahan Penelitian .....	8
1. Identifikasi Masalah .....	8
2. Batasan Masalah .....	9
3. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian .....	10
1. Tujuan Penelitian .....	10
2. Manfaat Penelitian .....	11
BAB II KERANGKA TEORI .....	13
A. Kajian Teori .....	13
1. Kreativitas Belajar Siswa .....	13
2. Media Berbasis <i>Artificial Intelligence</i> (AI) .....	37
3. LKPD Berbasis <i>Project-Based Learning</i> (PjBL) .....	45
4. Pengaruh Penggunaan Media Berbasis <i>Artificial Intelligence</i> (AI) terhadap Kreativitas Belajar ( $X_1 \rightarrow Y$ ) .....	53
5. Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis PjBL terhadap Kreativitas Belajar ( $X_2 \rightarrow Y$ ) .....	54

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</b>	
B. Konsep Operasional.....	55
C. Kerangka Pikir.....	62
D. Hipotesis Penelitian.....	63
E. Kajian Penelitian yang Relevan.....	64
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>69</b>
A. Jenis Penelitian.....	69
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	70
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	70
D. Variabel Penelitian.....	72
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	73
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	76
G. Teknik Analisis Data .....	79
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>85</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	85
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	88
C. Analisis Data Penelitian.....	129
D. Hasil Uji Hipotesis .....	133
E. Pembahasan .....	140
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>149</b>
A. Kesimpulan .....	149
B. Saran.....	150
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>152</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>159</b>

**UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Desain Rancangan Penelitian .....	70
Tabel III.2 Populasi dalam Penelitian .....	71
Tabel III.3 Sampel dalam Penelitian .....	72
Tabel III.4 Skor Opsi Observasi.....	74
Tabel III.5 Skor Alternatif Jawaban Angket.....	75
Tabel III.6 Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas Instrument .....	77
Tabel III.7 Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrument .....	79
Tabel IV.1 Nama Kepala Madrasah Dari Tahun 1987 s/d Sekarang .....	86
Tabel IV.2 Keadaan Siswa Berdasarkan Umur .....	86
Tabel IV.3 Keadaan Siswa Berdasarkan Agama .....	87
Tabel IV.4 Jumlah Keadaan Siswa Keseluruhan, Mengulang, Putus Sekolah Dan Rombongan Belajar.....	87
Tabel IV.5 Keadaan Guru Dan Tenaga Kependidikan .....	87
Tabel IV.6 Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas Belajar .....	89
Tabel IV.7 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kreativitas Belajar.....	90
Tabel IV.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Penggunaan Media AI Pertemuan Pertama Materi Konsep dan Tata Cara Memandikan Jenazah.....	94
Tabel IV.9 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Penggunaan Media AI Pertemuan Kedua Materi Tata Cara Mengkafani dan Menshalati Jenazah.....	97
Tabel IV.10 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Penggunaan Media AI Pertemuan Ketiga Materi Tata Cara Memakamkan Jenazah dan Hikmahnya	100
Tabel IV.11 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Penggunaan Media AI Pertemuan Keempat Materi Simulasi Penyelenggaraan Jenazah .....	104
Tabel IV.12 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Penggunaan LKPD berbasis PjBL Pertemuan Pertama Materi Konsep dan Tata Memandikan Jenazah .....	109
Tabel IV.13 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Penggunaan LKPD berbasis PjBL Pertemuan Kedua Materi Tata Cara Mengkafani dan Menshalati Jenazah .....	113

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.14 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Penggunaan LKPD berbasis PjBL Pertemuan Ketiga Materi Tata Cara Memakamkan Jenazah dan Hikmahnya .....	118
Tabel IV. 15 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Penggunaan LKPD berbasis PjBL Pertemuan Keempat Materi Simulasi Penyelenggaraan Jenazah .....	122
Tabel IV.16 Daftar Hasil Tes Kelas Eksperimen Variabel X1 .....	124
Tabel IV. 17 Daftar Hasil Tes Kelas Eksperimen Variabel X2 .....	126
Tabel IV.18 Hasil Distribusi Frekuensi Dari Masing-Masing Kategori.....	128
Tabel IV.19 Hasil Uji Normalitas .....	130
Tabel IV.20 Hasil Uji Homogenitas Variabel X1 .....	131
Tabel IV.21 Hasil Uji Homogenitas Variabel X2 .....	131
Tabel IV.22 Uji Independent Sample t Test.....	134
Tabel IV.23 Uji Independent Sample Test.....	136
Tabel IV.24 Uji Anova Dua Arah .....	137

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR LAMPIRAN

- |             |  |
|-------------|--|
| Lampiran 1  | Instrumen Penelitian                                     |
| Lampiran 2  | Modul Ajar dan LKPD berbasis PjBL                        |
| Lampiran 3  | Dokumentasi Kegiatan Penelitian di MA Nurul Hidayah Siak |
| Lampiran 4  | TOEFL  |
| Lampiran 5  | TOAFL  |
| Lampiran 6  | Surat Penunjukan Pembimbing I dan Pembimbing II Tesis    |
| Lampiran 7  | Surat Izin Melakukan Kegiatan Riset                      |
| Lampiran 8  | Balasan Surat Izin Melakukan Kegiatan Riset              |
| Lampiran 9  | Surat Keterangan selesai melaksanakan Penelitian.        |
| Lampiran 10 | Kartu Kontrol Bimbingan Tesis                            |
| Lampiran 11 | Kartu Kontrol Mengikuti Ujian Tesis                      |
| Lampiran 12 | Biodata Penulis  |

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini di dasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (A Guide to Arabic TransliterationI), INIS Fellow 1992.

### A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ب	Th
ب	B	ت	Zh
ي	Y	ث	'
ت	Ts	ف	Gh
ج	J	ق	F
ه	H	ك	Q
خ	Kh	ل	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	ن	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
د	Sh	ي	Y
د	Dl		

### B. Vokal

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dhomah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Vokal (a) panjang = Ā misalnya أَ menjadi qâla

Vokal (i) panjang = ī misalnya إِ menjadi qîla

Vokal (u) panjang = Û misalnya دُونْ menjadi dûna

Khusus untuk bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan "i", melainkan tetap ditulis dengan "iy" agar dapat menggambarkan ya' nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya' setelah fathah ditulis dengan "aw" dengan "ay". Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = أَوْ misalnya قَوْلٌ menjadi qawlun

Diftong (ay) = أَيْ misalnya خَيْرٌ menjadi khayrun

**Ta' marbûthah (٦)**

*Ta' marbutah* ditransliterasikan dengan "t" jika berada ditengah kalimat, tetapi apabila *Ta' marbutah* tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya للمدرسة الرسالة menjadi *arisalat li al-madrasah*, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan *mudlaf* dan *Mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya رحمة في الله menjadi fi *rahmatillah*.

**Kata Sandang dan Lafdh Al-Jalalah**

Kata Sandang dan Lafdh al-Jalâlah Kata Sandang berupa "al" (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan "al" dalam lafdh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*), maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

1. Al-Imâm al-Bukhâriy mengatakan...
2. Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan...
3. Masyâ' Allâh kâna wa mâ lam yasyâ' lam yakun.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

Jon Salendra Putra, (2025):

**Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence (AI) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project-Based Learning (PjBL) Terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak, sedangkan sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji t dan uji F (ANOVA). Hasil penelitian menunjukkan: *Pertama*, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas belajar siswa di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak dengan nilai  $T$ hitung =  $4,076 > T$ tabel =  $2,010$  dan  $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$ . *Kedua*, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas belajar siswa di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak dengan nilai  $T$ hitung =  $6,601 > T$ tabel =  $2,010$  dan  $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$ . *Ketiga*, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) secara simultan terhadap kreativitas belajar siswa di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak dengan nilai  $F$ hitung =  $15,732 > F$ tabel =  $8,94$  dan nilai  $Sig. = 0,021 < 0,05$ , serta nilai RSquare ( $r^2$ ) sebesar  $0,996$ , adapun temuan Penelitian ini adalah penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa. Integrasi keduanya tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menantang, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mengelola dan mengombinasikan kedua pendekatan ini secara tepat agar pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih kontekstual, inovatif, dan mendorong tumbuhnya generasi yang berpikir kreatif serta berkarakter.

**Kata Kunci:** *Artificial Intelligence*, LKPD, *Project-Based Learning*, Kreativitas Belajar, Pendidikan Agama Islam.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas dalam belajar menjadi aspek yang sangat krusial bagi setiap siswa, kreativitas dianggap sebagai salah satu kunci utama yang mendukung keberhasilan siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Banyak literatur yang menyebutkan bahwa kreativitas memiliki peran penting dalam kehidupan, karena menunjukkan kemampuan individu dalam menemukan berbagai alternatif solusi atas permasalahan yang dihadapi.

Kreativitas tidak hanya terbatas pada bidang seni atau pekerjaan yang bersifat artistik, tetapi juga menjadi kunci dalam pengambilan keputusan, inovasi teknologi, serta adaptasi terhadap perubahan yang cepat di berbagai aspek kehidupan. Individu yang kreatif cenderung lebih fleksibel dalam berpikir, mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dan menciptakan pendekatan baru yang belum pernah terpikirkan sebelumnya. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sejak dulu menjadi sangat penting untuk membentuk pribadi yang tangguh, inovatif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Kreativitas merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang sering kali menjadi penentu keberhasilan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang dipelajari. Kemampuan untuk berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk mengembangkan ide-ide baru, memecahkan masalah, dan

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

menghasilkan karya yang bernalih.<sup>1</sup> Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), kreativitas belajar tidak hanya diperlukan dalam menghafal materi, tetapi juga dalam menyampaikan pesan dakwah, merancang proyek-proyek keislaman, serta mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas siswa.<sup>2</sup>

Pemikiran kreatif perlu dilatih, agar membuat peserta didik lancar dan luwes dalam berpikir, mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak gagasan.<sup>3</sup> Oleh karena itu, salah satu faktor penting yang mempengaruhi kesuksesan adalah kreativitas yang dimilikinya. Sebagai pribadi yang kreatif, kelak mereka bukan saja dapat meningkatkan kualitas pribadinya saja, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas bangsa dan Negara dan menjadi sukses kedepannya. Dalam membentuk kreativitas belajar siswa di sekolah, dibutuhkan sebuah pendekatan pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Di era digital saat ini salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Teknologi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, personal, dan fleksibel, sehingga dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif, menyelesaikan masalah secara mandiri, serta

<sup>1</sup> Rubiyati, Muhamad Asrori, and Luhur Wicaksono, “Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Instagram Terhadap Kreativitas Belajar Pada Remaja Kelas VII,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 7, no. 5 (2018): 1–8.

<sup>2</sup> M. Yusuf Ahmad and Indah Mawarni, “Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Pengaruh Lingkungan Sekolah dalam Pengajaran,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 6, no. 2 (2021): 222–43.

<sup>3</sup> Syahri Syahri, “Manfaat Kreativitas Belajar,” *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD* 6 no. 2 (2021): 132–43.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengembangkan ide-ide baru yang relevan dengan konteks pembelajaran mereka.<sup>4</sup>

Kemajuan teknologi menawarkan banyak potensi untuk meningkatkan cara mengajar dan belajar melalui berbagai aplikasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dan memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan personal. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Kreativitas belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi minat dan motivasi belajar, kemampuan kognitif, kepercayaan diri, pengalaman belajar sebelumnya, serta kepribadian siswa. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan belajar yang mendukung, metode dan media pembelajaran yang digunakan, peran guru dalam memfasilitasi proses belajar, ketersediaan fasilitas dan akses pemanfaatan teknologi, serta dukungan dari orang tua dan lingkungan sosial.<sup>5</sup> Kombinasi dari seluruh faktor tersebut berperan penting dapat mendorong berkembangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Dan dalam hal ini penulis membatasi pada dua aspek yaitu pada aspek akses pemanfaatan teknologi serta penggunaan media pembelajaran.

Salah satu pemanfaatan teknologi yang mendukung dalam pendidikan saat ini ialah dengan dihadirkannya media berbasis *Artificial Intelligence* (AI). *Artificial Intelligence* dalam pendidikan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. AI

<sup>4</sup> Hamzah Hamzah et al., “Overcoming Self-Confidence of Islamic Religious Education Students: The Influence of Personal Learning Model,” *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 14, no. 4 (2020): 582–89.

<sup>5</sup> Widiyaningrum and Harnanik, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Kelas XII Pemasaran Pada Pembelajaran Produktif Pemasaran Di SMK Negeri 1 Purbalingga,” *Economic Education Analysis Journal* 5, no. 3 (2016): 729–35.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat digunakan untuk membuat sistem pembelajaran yang adaptif, di mana siswa dapat belajar dengan kecepatan dan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka.<sup>6</sup> Misalnya, aplikasi AI dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa, membantu mereka memahami konsep yang sulit, atau memberikan latihan yang lebih menantang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Dalam konteks PAI, media AI dapat membantu siswa untuk belajar tentang konsep-konsep Islam secara lebih interaktif, melalui simulasi, video pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai agama Islam dengan teknologi.<sup>7</sup>

Selain itu, bahan ajar yang menarik juga dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam. Salah satu bahan yang efektif untuk mendukung hal tersebut adalah penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik yang dirancang secara kreatif dan kontekstual. LKPD yang berbasis *project* mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengeksplorasi ide-ide baru, serta mengembangkan solusi atas permasalahan yang berkaitan dengan materi PAI.<sup>8</sup> Melalui LKPD, siswa tidak hanya diarahkan untuk memahami konsep keagamaan secara teoritis, tetapi juga ditantang untuk menerapkannya dalam bentuk proyek atau kegiatan nyata, seperti simulasi dan praktik ibadah. Hal ini secara tidak langsung menumbuhkan rasa tanggung jawab, kemandirian, dan tentunya meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami dan mengamalkan ajaran Islam secara lebih aktif dan menyenangkan.<sup>9</sup>

<sup>6</sup> Yulianti Grace et al., “Transformasi Pendidikan Indonesia: Menerapkan Potensi Kecerdasan Buatan (AI),” *Journal of Information Systems and Management* 2, no. 6 (2023): 102–6.

<sup>7</sup> Miftahul Huda and Irwansyah Suwahyu, “Peran Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *REFERENSI ISLAMIKA: Jurnal Studi Islam* 2, no. 2 (2024): 53–61.

<sup>8</sup> Sry Astuti, Muhammad Danial, and Muhammad Anwar, “Pengembangan Lkpd Berbasis Pbl (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Kesetimbangan Kimia,” *Chemistry Education Review (CER)*, no. 1 (2018): 90.

<sup>9</sup> Yunika Lestaria Ningsih, “Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis PjBL Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar” 4 (2024): 492–98.

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Cintang, bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis agar peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi secara menyeluruh serta membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Bahan ajar berisi materi, pesan, atau isi pelajaran yang mencakup ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah, maupun teori sesuai bidang ilmu tertentu, serta informasi pendukung lainnya dalam pembelajaran. Bentuk bahan ajar dapat berupa handout, buku, modul, maupun LKPD. Sementara itu, Majid menjelaskan bahwa LKPD berfungsi sebagai panduan berisi petunjuk dan langkah-langkah bagi siswa dalam menyelesaikan tugas, baik yang bersifat teoretis maupun praktikum.<sup>10</sup>

Lembar Kerja Peserta Didik/ LKPD berbasis PjBL adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. LKPD ini berfungsi untuk memberikan panduan kepada siswa dalam mengorganisir langkah-langkah yang perlu diambil untuk menyelesaikan proyek mereka. Dalam pembelajaran PAI, LKPD berbasis PjBL dapat digunakan untuk merancang proyek-proyek dakwah, penelitian tentang nilai-nilai Islam, atau pengembangan aplikasi berbasis agama yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan menggunakan LKPD, siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga langsung terlibat dalam kegiatan praktis yang dapat memperkuat kreativitas mereka.

Selain itu, sejumlah literatur juga menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas belajar siswa di lingkungan sekolah dapat berperan penting dalam

---

<sup>10</sup> Weny Widya, dkk, 2019, Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan LKPD Terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Guru Kita*, Vol. 3 No. 3, h. 263.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai hasil penelitian dan kajian ilmiah mengungkapkan bahwa penggunaan LKPD berbasis PjBL mampu membantu membentuk kreativitas siswa secara efektif.<sup>11</sup> Penggunaan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui penyelesaian tugas atau proyek yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam bentuk karya nyata yang menuntut pemikiran kreatif, pemecahan masalah, serta kerja sama tim.

LKPD berbasis PjBL dirancang untuk memberi ruang kepada siswa dalam mengeksplorasi ide, merancang solusi, dan mengekspresikan pemahamannya terhadap materi pelajaran secara lebih mendalam dan kontekstual. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pendekatan ini dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai proyek yang relevan, seperti pembuatan video dakwah, kampanye sosial bertema akhlak mulia, atau proyek kewirausahaan Islami, dan lain sebagainya. Melalui kegiatan semacam ini, siswa tidak hanya mengembangkan pemahaman spiritual dan nilai-nilai agama, tetapi juga keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan inovatif yang sangat dibutuhkan di era modern. Oleh karena itu, integrasi LKPD berbasis PjBL dalam pembelajaran PAI merupakan salah satu strategi yang efektif untuk pengembangan potensi siswa dalam mengembangkan kreativitas belajar siswa.

Berdasarkan pra riset yang dilakukan di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak, diketahui bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut masih

---

<sup>11</sup> Winda Febriana, Oking Setia Priatna, and Suyud Arif, “Peran Muhadhoroh Dalam Meningkatkan Kemampuan Public Speaking Santriwati Pesantren Darul Muttaqien Parung Bogor” 2 no. 3 (2024): 44–53.

## © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan media konvensional seperti papan tulis dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) serta media pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) belum pernah diterapkan sebelumnya. Kondisi ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa selama proses pembelajaran, rendahnya keterlibatan mereka dalam diskusi kelas, serta minimnya kegiatan kolaboratif dalam menyelesaikan tugas. Informasi ini diperoleh melalui hasil observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru mata pelajaran, serta analisis dokumen yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pra riset yang dilakukan penulis, maka penulis melihat terdapat sebagian besar siswa yang memiliki kreativitas belajar yang tergolong rendah. Adapun gejala-gejala yang terjadi di lokasi ialah:

1. Sebagian siswa tampak lebih sibuk dengan kegiatan pribadi masing-masing selama proses pembelajaran.
2. Terlihat kurangnya inisiatif siswa dalam menyelesaikan tugas secara mandiri.
3. Minimnya ide-ide baru yang muncul ketika siswa diberikan proyek atau tugas yang bersifat terbuka.
4. Tingginya tingkat ketergantungan siswa terhadap arahan dan bimbingan guru.
5. Sebagian siswa menunjukkan sikap pasif dalam pelaksanaan kegiatan diskusi kelompok.
6. Terdapat kecenderungan siswa untuk menyalin hasil pekerjaan teman

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tanpa melakukan eksplorasi maupun pengembangan ide secara mandiri.<sup>12</sup>

Hal ini mengindikasikan adanya hambatan yang memengaruhi kreativitas belajar siswa. Berdasarkan fenomena di atas memunculkan bahwa penggunaan media AI dan penggunaan LKPD berbasis PjBL yang baik akan mempengaruhi kreativitas siswa dalam belajar. Maka jika siswa efektif dalam penggunaan media AI dan penggunaan LKPD berbasis PjBL, tentu saja seharusnya akan berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis teknologi AI dan LKPD berbasis PjBL. Melalui penerapan media tersebut, diharapkan siswa dapat lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif dalam proses belajar, serta mampu memahami materi secara lebih mendalam dan menarik. Dengan demikian, kreativitas belajar siswa pun dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul " Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD Berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak ".

## **B. Permasalahan Penelitian**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

---

<sup>12</sup> Sumber berdasarkan hasil pra riset di MA Nurul Hidayah Siak.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas.
- b. Minimnya pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang mendorong eksplorasi serta pengembangan ide secara mandiri.
- c. Kurangnya kemampuan siswa dalam mengemukakan ide-ide baru atau solusi kreatif terhadap permasalahan yang diberikan.
- d. Hasil tugas atau proyek yang dikerjakan siswa cenderung seragam dan belum menunjukkan variasi serta inovasi.
- e. Siswa masih sangat bergantung pada arahan guru dalam menyelesaikan tugas, dan jarang menunjukkan inisiatif belajar mandiri.<sup>13</sup>

## 2. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan pada identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada permasalahan yang lebih spesifik, yaitu: minimnya pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran serta kurangnya kemampuan siswa dalam mengemukakan ide-ide baru atau solusi kreatif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada kajian mengenai “*Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence (AI) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project-Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.*”

---

<sup>13</sup> Sumber berdasarkan hasil pra riset di MA Nurul Hidayah Siak.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**3. Rumusan Masalah**

Masalah yang dikaji pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas belajar Pendidikan Agama Islam siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak?
- b. Apakah terdapat pengaruh penggunaan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas belajar Pendidikan Agama Islam siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak?
- c. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas belajar siswa Pendidikan Agama Islam siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak?

**C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian****1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk menguji Pengaruh Media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.
- b. Untuk menguji Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.
- c. Untuk menguji pengaruh penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas belajar siswa Pendidikan Agama Islam siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**2. Manfaat Penelitian****a. Manfaat Teoritis**

- 1) Memberikan suatu kajian ilmiah mengenai pengaruh media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan penggunaan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas belajar Pendidikan Agama Islam siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.
- 2) Menambah khazanah pengetahuan yang berkaitan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan penggunaan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) dan kreativitas belajar Pendidikan Agama Islam siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.

**b. Manfaat Praktis**

- 1) Bagi guru Pendidikan Agama Islam, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam membangun kreativitas belajar yang baik yang ada pada diri seorang peserta didik sesuai dengan harapan yang diinginkan.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbang saran bagi madrasah dalam rangka perbaikan kreativitas belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efesien.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lainnya terkait pada kajian dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.



## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan, pemahaman terhadap teori-teori baru terkait kreativitas belajar pada peserta didik. Serta dijadikan sebagai persyaratan menyelesaikan tugas akhir sekaligus untuk memperoleh gelar M.Pd. Strata dua (S2) Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Pekanbaru.
- 5) Media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang interaktif, adaptif, dan personalisasi sesuai kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar siswa.

**UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Kreativitas Belajar Siswa

###### a. Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas berasal dari kata “*to create*” yang berarti mencipta atau membuat. Dengan demikian, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menghasilkan sesuatu, baik berupa gagasan, tindakan, maupun produk.<sup>14</sup> Menurut Widayatun, kreativitas adalah kemampuan dalam memecahkan masalah yang memungkinkan individu untuk menghasilkan ide-ide yang orisinal atau adaptif, dengan fungsi dan manfaat yang maksimal dalam mendukung perkembangan diri.<sup>15</sup> Adapun menurut Barron, ia mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru, atau memadukan unsur-unsur yang telah ada menjadi sesuatu yang berbeda.<sup>16</sup>

Kreativitas tidak semata-mata dipahami sebagai kemampuan mencipta, tetapi juga mencakup kecakapan dalam mengaitkan berbagai permasalahan serta melakukan analisis secara

<sup>14</sup> Momon Sudarma, 2013, *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*, Jakarta: Rajawali Pers, h. 9.

<sup>15</sup> Nanik Rahayu et al., “Keatifitas Dan Inovasi Pembelajaran Dalam Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi, Musik, Dan Bahasa,” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2022): 79–88.

<sup>16</sup> Ayu Sri Menda Br. Sitepu, 2019, *Pengembangan Kreativitas Siswa*, Medan: Guepedia, h.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tepat.<sup>17</sup> Sebagai contoh, anak-anak mampu melihat buku tidak hanya sebagai bahan bacaan, tetapi juga mengimajinasikannya sebagai meja, kursi, mobil-mobilan, rumah-rumahan, atau deretan toko. Pandangan yang unik terhadap fungsi buku ini mencerminkan adanya potensi kreativitas dalam diri mereka.

Kreativitas belajar seringkali dianggap sebagai sesuatu keterampilan yang didasarkan pada bakat alam, dimana hanya mereka yang berbakat saja yang menjadi kreatif. Anggapan tersebut tidak sepenuhnya benar, walaupun dalam kenyataannya terlihat bahwa orang tertentu memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru dengan cepat dan beragam. Sesungguhnya kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki semua orang.

Menurut Munandar kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, ia juga suatu kemampuan untuk memberikan gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.<sup>18</sup> Kreativitas dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatan yang kreatif. Menurut Slameto yang penting dalam kreativitas bukanlah menemukan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri

<sup>17</sup> Teguh Wiyono, "Pengaruh Motivasi Siswa Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa," *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2018): 90.

<sup>18</sup> Utami Munandar, 2016, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, h. 25.

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.<sup>19</sup>

Ausubel mendefenisikan kreativitas sebagai mereka yang memiliki tingkat pemahaman, kepekaan, dan penghargaan yang lebih tinggi dibandingkan dengan individu yang hanya dikategorikan sebagai cerdas.<sup>20</sup> Anto Purwo Santoso menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu proses, sehingga individu yang kreatif menjadikan mereka yang secara berkelanjutan melakukan perubahan dan perbaikan bertahap terhadap apa yang mereka kerjakan.<sup>21</sup> Sementara itu, Thorrance menggambarkan berpikir kreatif sebagai suatu proses yang mencakup kesadaran terhadap adanya gangguan atau kesalahan, serta pengembangan gagasan atau hipotesis baru.<sup>22</sup>

Utami Munandar menyatakan bahwa melalui proses berkarya, seseorang dapat mewujudkan potensi dirinya, di mana aktualisasi diri ini merupakan kebutuhan dasar tertinggi dalam kehidupan manusia. Kreativitas, dalam hal ini, mencerminkan individu yang mampu berfungsi secara optimal. Secara umum, siswa yang memiliki kreativitas dalam belajar cenderung menampilkan pendekatan belajar yang lebih inovatif. Ciri-ciri

<sup>19</sup> Ali Imon, *Belajar dan Pembelajaran*, 2017, Jakarta: Pustaka Jaya, h. 128.

<sup>20</sup> Oemar Hamalik, 2009, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 179.

<sup>21</sup> Anto Purwo Santoso, 2012, *Kecakapan Intra Personal*, Yogyakarta: CV. Andi Offset, h.

<sup>22</sup> Oemar Hamalik, *Op. Cit.* h. 180.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

individu kreatif biasanya tampak dari sifat-sifat seperti kemandirian, rasa percaya diri, rasa ingin tahu yang tinggi, antusiasme, kecerdikan, serta sikap yang tidak mudah tunduk. Karakteristik tersebut menunjukkan potensi kreativitas yang lebih berkembang.<sup>23</sup>

Adapun belajar, dari sudut pandang psikologis belajar adalah proses terjadinya perubahan perilaku yang muncul sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya dalam upaya memenuhi kebutuhan hidupnya.<sup>24</sup> Slameto menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara menyeluruh, yang muncul dari pengalaman pribadi melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar juga dapat dipahami sebagai suatu kegiatan yang bertujuan menghasilkan perubahan dalam diri seseorang melalui berbagai bentuk pelatihan maupun pengalaman yang diperolehnya.<sup>25</sup>

Adapun definisi belajar menurut para ahli dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Menurut pandangan Gagne, belajar merupakan kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktifitas.

<sup>23</sup> Osco Parmonangan, 2021, *Cara Belajar; Kreativitas Belajar, dan Prestasi Belajar*, Jawa Tengah: CV. Pena Persada, h. 14.

<sup>24</sup> Ekawati Mona, “Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi,” *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3 07*, no. IV (2019): 9–11.

<sup>25</sup> Afizal Zein, 2022, *Teori Dasar Pembelajaran*, Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri, h.14



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Menurut Sudjana, belajar ialah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.
- 3) Menurut Purwanto, belajar adalah proses yang berlangsung secara psikologis di mana individu mengalami perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman, pelatihan, dan interaksi dengan lingkungannya.
- 4) Menurut Abdillah, belajar merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh peserta didik untuk mencapai perubahan perilaku. Perubahan ini terjadi melalui proses latihan dan pengalaman, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Maka dapat dipahami bahwa belajar merupakan suatu proses yang memungkinkan munculnya atau terjadinya perubahan perilaku baru, yang tidak disebabkan oleh faktor kematangan atau perubahan sementara, melainkan sebagai hasil dari terbentuknya respons yang relatif menetap. Belajar tidak dibatasi oleh waktu dan tempat. Kita dapat belajar kapan saja dan dimana saja, dalam pengalaman belajar akan menemui pengalaman belajar yang menyenangkan serta pengalaman belajar yang tidak menyenangkan. Belajar merupakan suatu kegiatan yang subyektif, yang artinya bahwa kita sendiri yang akan menentukan mau atau tidak mau belajar. belajar kreatif berhubungan erat dengan



## © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penghayatan terhadap pengalaman belajar yang sangat menyenangkan.

Berdasarkan berbagai penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar merupakan perpaduan unik dari tiga aspek psikologis utama diantaranya kemampuan individu untuk beradaptasi dengan lingkungan, strategi belajar yang efektif, serta motivasi. Kreativitas belajar tidak semata-mata berasal dari bakat atau kemampuan bawaan, melainkan terbentuk melalui interaksi antara potensi kreatif seseorang dengan proses pembelajaran dan pengalaman yang diperoleh dari lingkungannya, sehingga mampu menghasilkan ide-ide dan komposisi yang baru.

### b. Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa ide maupun karya nyata, yang memiliki perbedaan dari apa yang sudah ada sebelumnya. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, kreativitas dipandang sebagai bagian dari upaya mengembangkan fitrah manusia guna membentuk kepribadian seorang Muslim.

Pentingnya kreativitas dalam Pendidikan Agama Islam didasarkan pada tujuan pendidikan itu sendiri, yaitu membantu peserta didik sebagai subjek pendidikan untuk mengembangkan fitrahnya hingga terbentuk pribadi Muslim yang berlandaskan al-Qur'an dan as-Sunnah. Dengan demikian, pendidikan Agama Islam

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diarahkan untuk menghasilkan keluaran yang kreatif, yakni peserta didik yang mampu berpikir orisinal (*originality*), memiliki keluwesan (*flexibility*), serta menunjukkan kelancaran dalam proses berpikir (*fluency*).<sup>26</sup>

Menurut Iqbal, perkembangan individualitas manusia merupakan proses yang bersifat kreatif. Dalam proses ini, pendidik dituntut berperan aktif dengan melakukan berbagai tindakan dan respon yang terarah terhadap lingkungannya. Artinya, individu tidak sekadar beradaptasi secara pasif dengan lingkungan yang statis, melainkan harus terlibat secara dinamis. Keberlangsungan budaya masyarakat tidak hanya membutuhkan apresiasi yang tulus dari anggotanya, tetapi juga sikap kritis serta penghargaan terhadap nilai dan tradisi yang ada.

Dengan demikian, pendidikan bagi Iqbal tidak dimaknai secara sempit. Pertumbuhan dan perkembangan individualitas selalu terkait dengan kehidupan sosial yang nyata. Dari ajaran Islam, Iqbal menemukan ruang yang luas untuk pengembangan akal, intuisi, serta kreativitas. Pandangan ini melahirkan konsep pendidikan yang kreatif, yakni pendidikan yang memberi ruang penting bagi pembentukan watak.<sup>27</sup>

<sup>26</sup> Abdul Rachman Assegaf, 2006, *Pendidikan Islam dalam Konsepsi dan Realitas*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, h. 62-63.

<sup>27</sup> Arham Junaidi Firman, dkk, 2021, Muhammad Iqbal's Creativity Concept And Its Implementation in Students' Psychological Understanding (Konsep Kreativitas Muhammad Iqbal dan Implementasinya dalam Pemahaman Psikologi Peserta Didik), *Journal of Contemporary Islamic Education*, Vol. 1, No. 2, hlm. 80.

### c. Karakteristik Kreativitas Belajar

Kreativitas berkaitan dengan bakat alami yang dimiliki seseorang sejak lahir. Untuk menumbuhkan dan mengembangkan sikap kreatif, penting untuk memahami karakteristik individu yang memiliki kreativitas, khususnya dalam aspek berpikir kreatif atau kemampuan kognitif. Munandar mengidentifikasi beberapa ciri kepribadian kreatif, di antaranya adalah rasa ingin tahu yang tinggi, ketertarikan pada aktivitas yang merangsang kreativitas, serta tingkat kepercayaan diri yang kuat.<sup>28</sup>

*Guilford* menyatakan bahwa kreativitas merujuk pada kemampuan-kemampuan yang menjadi karakteristik individu kreatif. Ia membedakan dua jenis pola pikir: pertama, berpikir konvergen, yaitu pendekatan yang berfokus pada satu sudut pandang yang dianggap paling benar dalam memecahkan masalah; dan kedua, berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan beragam alternatif solusi atas suatu permasalahan. Menurut *Guilford*, individu kreatif cenderung lebih dominan menggunakan pola pikir divergen dibandingkan konvergen.<sup>29</sup>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>28</sup>Utami Munandar, 2012, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta, 35.

<sup>29</sup> Rizki Ananda et al., “Analisis Keterampilan Profesional Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 9 (2023): 638–46.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Secara umum, karakteristik kreativitas dapat dikenali melalui proses berpikir seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah. Proses ini ditandai oleh beberapa ciri, antara lain:

- 1) Kemampuan untuk dengan mudah memberikan jawaban atau menyampaikan pendapat dan gagasan;
- 2) Fleksibilitas dalam menawarkan berbagai alternatif solusi;
- 3) Kemampuan menghasilkan ide atau karya yang orisinal dan berasal dari pemikiran sendiri;
- 4) Elaborasi, yakni keterampilan mengembangkan ide serta menambahkan aspek-aspek yang mungkin luput dari perhatian orang lain; dan
- 5) Ketekunan serta kesabaran dalam menghadapi situasi yang terus berubah.<sup>30</sup>

Torrance dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, mengemukakan karakteristik kreativitas belajar sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi cenderung terus-menerus terdorong untuk menggali informasi lebih dalam. Hal ini ditunjukkan melalui kebiasaan bertanya, kepekaan terhadap berbagai hal di sekitarnya, ketelitian dalam

---

<sup>30</sup> Yuliani Nuraini, Sofia Hartati, Sihadi, 2020, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, h. 3.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengamati, serta minat besar untuk menyelidiki atau meneliti sesuatu.

Beberapa perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu ini antara lain sering mengajukan pertanyaan, gemar menjelajahi berbagai sumber seperti buku, peta, dan gambar untuk menemukan ide-ide baru, menggunakan seluruh panca indera dalam proses pengenalan terhadap objek atau peristiwa, tidak ragu mengeksplorasi bidang baru, serta memiliki ketertarikan dalam mengamati perubahan yang terjadi di lingkungan sekitar.<sup>31</sup>

### 2) Tekun dan tidak mudah bosan

Siswa yang memiliki ketekunan dalam belajar cenderung menunjukkan keseriusan dalam mengikuti pelajaran di kelas dengan penuh perhatian. Selain aktif saat pembelajaran berlangsung, mereka juga berinisiatif untuk meninjau kembali materi pelajaran di rumah, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam.<sup>32</sup>

### 3) Mandiri dalam belajar

Siswa yang mandiri menunjukkan karakter mampu belajar sendiri, adanya kemauan dalam dirinya untuk mengelola dirinya,

---

<sup>31</sup> Mahfud, "Berpikir dalam Belajar: Membentuk Karakter Kreatif Peserta Didik," *Jurnal At Tarbawi Al Haditsah* 1, no. 1 (2017): 20.

<sup>32</sup> Wira Solina, *Hubungan Antara Perlakuan Orang Tua dengan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah*, Jurnal Ilmiah Konseling. hlm. 292.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

adanya kebutuhan individu untuk memperoleh kesempatan belajar. Bagaimana dia memulai belajarnya, mengatur waktu dalam belajar, melakukan belajar dengan teknik yang sesuai dengan kemampuan sendiri, serta mengetahui kekurangan diri sendiri.<sup>33</sup>

4) Merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas

Siswa yang memiliki dorongan untuk mengatasi masalah yang kompleks cenderung merasa tertantang oleh situasi yang rumit dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang menantang. Perilaku yang menunjukkan sikap tertantang oleh kompleksitas meliputi penggunaan ide atau masalah yang sulit, keterlibatan dalam tugas-tugas yang lebih rumit, merasa tertantang oleh situasi yang tidak dapat diprediksi, berusaha mencari solusi secara mandiri tanpa bantuan orang lain, tidak memilih jalan termudah, terus berusaha hingga berhasil, mencari jawaban yang lebih kompleks daripada menerima yang mudah, dan menikmati penelusuran jalan-jalan yang lebih sulit.<sup>34</sup>

**UIN SUSKA RIAU**

<sup>33</sup> Kusuma Wardani, Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Kreativitas Belajar Dalam Kaitannya Dengan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Metro Tahun 2016/2017, Lampung. h. 172.

<sup>34</sup> Tri Tunggal et al., “Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan T . P 2024 / 2025 Kemampuan Berpikir Divergen Untuk Menemukan Bermacam-Macam Jawaban Terhadap” 3, no. 20.(2025).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**5) Berani mengambil resiko**

Siswa yang memiliki keberanian untuk mengambil risiko tidak takut untuk mengemukakan pendapat meskipun belum tentu benar, dan tidak merasa takut terhadap kegagalan atau kritik dari orang lain. Perilaku siswa yang mencerminkan sifat berani ini antara lain berani mempertahankan ide atau pendapat meskipun mendapat tantangan atau kritik, bersedia mengakui kesalahan, berani menerima tugas yang sulit meskipun ada kemungkinan gagal, berani mengajukan pertanyaan atau mengangkat masalah yang tidak dibahas oleh orang lain, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain, tetapi melakukan hal-hal yang diyakini meskipun tidak disetujui sebagian orang, berani mencoba hal baru, serta berani mengakui kegagalan dan berusaha lagi.<sup>35</sup>

**6) Berpikir divergen<sup>36</sup>**

Mampu mempertimbangkan sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, mengajukan berbagai alternative solusi, bersikap terbuka dan fleksibel. Siswa yang memiliki kemampuan ini menunjukkan keterbukaan dalam berpikir dan tidak terpaku pada satu cara atau sudut pandang saja. Mereka mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai perspektif,

<sup>35</sup> Idat Muqodas, "Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar," *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 9, no. 2 (2015): 25–33.

<sup>36</sup> Mahfud, "Berpikir Dalam Belajar: Membentuk Karakter Kreatif Peserta Didik."



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

serta mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan lain yang mungkin belum dipikirkan orang lain.<sup>37</sup> Selain itu, mereka juga mampu mengajukan berbagai alternatif solusi secara kreatif, bersikap terbuka terhadap ide atau pendapat orang lain, serta bersedia mengubah pandangannya jika terdapat argumen yang lebih kuat.

Slameto mengemukakan individu dengan potensi yang kreatif dapat dikenal melalui pengamatan memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar.
- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
- 3) Panjang akal.
- 4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
- 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.
- 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
- 7) Memiliki dedikasi yang bergairah serta aktiv dalam melaksanakan tugas.
- 8) Berfikir fleksibel.
- 9) Menanggapi petanyaan yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak.
- 10) Kemampuan membuat analisis dan sintesis.

---

<sup>37</sup> Ratna Tiharita Setiawardhani, “Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Dan Internet Dalam Rahrgka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa,” *Edunomic* 1, no. 2 (2013): 82–96.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti.
- 12) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik.
- 13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.<sup>38</sup>

**d. Komponen Dalam Kreativitas Belajar**

Menurut Nursisto terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas belajar yang dapat dijelaskan sebagai berikut<sup>39</sup>:

- 1) Aktifitas berpikir, kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktifitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktifitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajeri, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.
- 2) Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktifitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan memanipulasi

<sup>38</sup> Ririn Amelia, *Pengaruh Kreativitas, Intensitas Belajar, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Kelas XII IPS SMAN 2 Sujunjung*, Jurnal Pendidikan, h. 252.

<sup>39</sup> Nursisto, 2008, *Kiat Menggali Kreativitas*, Yogyakarta: Mitra Gama Media, h. 27.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sejumlah sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

3) Sifat baru atau orisinil. Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut:

- a) Produk yang memiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya.
- b) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya.
- c) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada.
- d) Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mengdatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Hamzah & Masri Kuadrat, 2019, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran (sebuah konsep pembelajaran berbasis kecerdasan)*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 21.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**e. Aspek-aspek Kreativitas Belajar**

Munandar mengemukakan pendapat tentang aspek-aspek yang terdapat dalam kreativitas belajar. Adapun aspek-aspek tersebut diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kelancaran (*Fluency*). Seseorang yang memiliki kreativitas belajar tinggi cenderung mudah menghasilkan banyak ide, jawaban, atau solusi terhadap suatu permasalahan. Mereka mampu merespons berbagai situasi pembelajaran dengan cepat dan bervariasi.
- 2) Kelenturan (*Flexibility*). Kreativitas belajar ditandai dengan kemampuan berpikir dari berbagai sudut pandang dan beradaptasi terhadap perubahan. Individu kreatif tidak terpaku pada satu cara atau pendekatan, melainkan terbuka untuk mencoba metode lain yang lebih efektif.
- 3) Orisinalitas (*Originality*). Peserta didik kreatif mampu menghasilkan gagasan yang unik dan berbeda dari yang biasa. Mereka tidak hanya meniru, tetapi menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya sendiri.
- 4) Elaborasi (*Elaboration*). Elaborasi merupakan kemampuan untuk mengembangkan dan memperluas sebuah ide secara detail. Dalam belajar, individu kreatif mampu menjelaskan, memperkaya, dan memperdalam konsep atau gagasan yang sedang dipelajari.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Rasa Ingin Tahu yang Tinggi. Siswa dengan kreativitas belajar yang baik biasanya menunjukkan minat yang besar terhadap hal-hal baru. Mereka aktif bertanya, mengeksplorasi, dan mencari pemahaman yang lebih luas tentang materi pelajaran.
- 6) Percaya Diri dan Mandiri. Individu kreatif dalam belajar biasanya percaya pada kemampuannya sendiri dan tidak mudah mengikuti orang lain begitu saja. Mereka berani mengambil inisiatif dan membuat keputusan sendiri dalam proses belajar.
- 7) Keuletan dan Ketekunan. Kreativitas belajar juga tercermin dari sikap tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Mereka cenderung sabar dan tekun dalam mencari solusi atau menyelesaikan tugas.<sup>41</sup>

**f. Cara Mengekspresikan Kreativitas Belajar Siswa**

Terdapat beberapa cara yang dapat membantu dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu:

- 1) Menerima perubahan.
- 2) Menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan.
- 3) Mengenali bahwa setiap masalah memiliki solusi.
- 4) Belajar menafsirkan dan menerima perasaan.

<sup>41</sup> Nur Kholis Novianto, Mohammad Masykuri, and Sukarmin Sukarmin, "Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Proyek (Project Based Learning) Pada Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Sma/ Ma," *INKURI: Jurnal Pendidikan IPA* 7, no. 1 (2018): 81.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Memberi penghargaan terhadap kreativitas orang lain.
- 6) Merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif untuk memecahkan masalah.
- 7) Menghargai perbedaan yang ada dalam diri.
- 8) Membangun ketekunan dalam diri.<sup>42</sup>

Menurut Suryosubroto, kemampuan kreatif dapat dicerminkan melalui lima macam perilaku, yaitu: Kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. Kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. Kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan asli yang baru dan inovatif. Kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci, sehingga gagasan tersebut lebih jelas dan terstruktur. Kepekaan dalam menangkap serta menghasilkan gagasan sebagai tanggapan terhadap suatu situasi yang dihadapi.<sup>43</sup>

#### **g. Indikator Kreativitas Belajar**

Adapun indikator-indikator kreativitas dalam belajar menurut pendapat Munandar diantaranya ialah:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
- 3) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.

<sup>42</sup> Yuliani Nurani Sujiono, 2010, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks, h. 38

<sup>43</sup> Suryosubroto, 2009, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: PT Rineka Cipta, h.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang menggumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain.

5) Mempunyai daya imajinasi yang kuat.

6) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain.

7) Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).<sup>44</sup>

Menurut Yuliani Nurani Sujiono, indikator kreativitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Kelancaran, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, pendapat, atau ide.
- 2) Kelenturan, yaitu kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.
- 3) Keaslian, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan-gagasan asli yang merupakan hasil pemikiran sendiri dan tidak klise.
- 4) Elaborasi, yaitu kemampuan untuk memperluas ide atau aspek yang mungkin belum terpikirkan oleh orang lain.
- 5) Keuletan dan Kesabaran, yaitu kemampuan untuk bertahan dan tetap berusaha meskipun menghadapi situasi yang tidak menentu.<sup>45</sup>

<sup>44</sup> Hamzah & Masri Kuadrat, 2009, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran (sebuah konsep pembelajaran berbasis kecerdasan)*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 21.

<sup>45</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Op. Cit*, h. 38.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Suryosubroto mengemukakan beberapa indikator kreativitas belajar sebagai berikut:

- 1) Fluency, yaitu kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 2) Fleksibility, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan.
- 3) Originality, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan-gagasan asli yang unik.
- 4) Elaboration, yaitu kemampuan untuk menyatakan gagasan secara terperinci dan mendalam.
- 5) Sensitivity, yaitu kepekaan dalam menangkap dan menghasilkan gagasan sebagai tanggapan terhadap suatu situasi

Berdasarkan pemaparan tentang indikator kreativitas belajar, maka dapat disimpulkan bahwa indikator kreativitas belajar siswa mencakup lima aspek utama. Pertama, kemampuan dalam memaparkan ide secara jelas dan terstruktur. Kedua, kemampuan untuk mengemukakan pendapat sebagai bentuk partisipasi aktif dalam proses berpikir. Ketiga, kemampuan menciptakan gagasan yang orisinal sebagai hasil dari pemikiran sendiri. Keempat, kemampuan untuk memperluas ide atau pendapat yang dimiliki sehingga menjadi lebih kaya dan mendalam. Kelima, kemampuan dalam menghadapi situasi yang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terjadi dengan menunjukkan tanggapan yang tepat, kreatif, dan adaptif. Kelima indikator ini menunjukkan bahwa kreativitas bukan hanya soal menghasilkan ide baru, tetapi juga tentang bagaimana siswa dapat mengolah dan mengekspresikan ide tersebut dalam berbagai situasi pembelajaran.

**h. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar**

Adapun faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas belajar siswa antara lain sebagai berikut:

**1) Faktor internal siswa**

Faktor Internal siswa adalah yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis (jasmaniah) dan aspek psikologis (rohaniah), aspek fisiologis (jasmaniah) meliputi kesempurnaan fungsi seluruh panca indera terutama otak, karena otak adalah sumber dan menara pengontrol kegiatan badan manusia. Aspek psikologis (rohaniah) dalam belajar, akan memberikan andil yang penting. Faktor psikologis akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal.<sup>46</sup>

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran

<sup>46</sup> Wiwik Andeka, Yulia Darniyanti, and Agus Saputra, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung," *Consilium: Education and Counseling Jurnal* 1, no. 2 (2021): 193.



## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang dipandang lebih esensial adalah tingkat kecerdasan/ intelejensi siswa, sikap, minat, bakat, motivasi, dan kreativitassiswa. Seorang siswa akan berhasil dalam belajar kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran, kesatuan antara aspek fisiologis dan aspek psikologis akan membantu pelajaran.

### 2) Faktor eksternal siswa

Faktor eksternal siswa terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial, lingkungan sosial sekolah seperti guru, para staf administrasi, teman-teman sekelas dapat mempengaruhi kreativitas belajar seorang siswa. Para guru yang selalu menunjukkan sikap yang simpatik dan memperlihatkan suri tauladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar misalnya rajin membaca dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa. Lingkungan sosial yang lebih mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Lingkungan non sosial seperti gedung sekolah dan letaknya. Tempat tinggal keluarga siswa, alat belajar, waktu belajar dan cuaca, faktor-

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

faktor ini dipandang dapat menentukan tingkat kreativitas dan keberhasilan siswa.<sup>47</sup>

### 3) Faktor instrumental

Faktor instrumental yang terdiri dari gedung atau sarana fisik kelas, alat pengajaran, media pengajaran, guru dan kurikulum atau materi pelajaran serta 37 strategi belajar mengajar yang digunakan akan mempengaruhi proses belajar dan kreativitas belajar siswa. Clark dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori menyatakan, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar di kategorikan dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan menghambat.

#### i. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Belajar

Clark dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori menyatakan, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar di kategorikan dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan menghambat.<sup>48</sup> Faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas belajar adalah:

- 1) Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan serta keterbukaan.
- 2) Situasi yang menimbulkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.

<sup>47</sup> Dyah Lukita Kusumaningrini and Niko Sudibjo, “Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19,” *Akademika* 10, no. 01 (2021): 145–61.

<sup>48</sup> Mohammad Ali, Mohammad asrori, 2012, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 72.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- 3) Situasi yang mendorong menghasilkan sesuatu.
- 4) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
- 5) Sesuatu yang menekankan inisiatif diri.
- 6) Kewibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas.
- 7) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimuli dari lingkungan sekolah dan motifasi diri.

Adapun faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas belajar menurut munandar diantaranya ialah:

- 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidak beranian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- 2) Konformita terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
- 3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan.

- 4) Streotif peran seks atau jenis kelamin.
- 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
- 6) Otoritarianisme
- 7) Tidak menghargai terhadap fantasi dan hayalan.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Munadar, Utami. S.C, 2020, *Kreativitas Sepanjang Masa*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, h.45.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI)

### a. Pengertian *Artificial Intelligence* (AI)

Kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>50</sup> Rohani menulis beberapa pengertian media dari berbagai ahli dan didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Menurut santoso media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang untuk menyebarkan ide, sehingga ide sampai pada penerima.<sup>51</sup>
- 2) Menurut McLauhan media adalah channel (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada.<sup>52</sup>
- 3) *Association for Education Communication and Technology* (AECT) menyatakan, media merupakan segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.<sup>53</sup>
- 4) Menurut Brigg, media adalah segala alat fisik yang dapat menyediakan pesan yang merangsang dan sesuai untuk belajar. Misalkan media cetak atau media elektronik.<sup>54</sup>

---

<sup>50</sup> Bambang Riadi, 2022, *Media Animasi Berbasis Artificial Intellegence*, Yogyakarta: 2022,

<sup>51</sup> Swati Ray et al., “Penggunaan Media Gambar Pada Mata Pelajaran IPA” 10, no. September 2024 (2025): 195–222, <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>.

<sup>52</sup> Mustika, “Media Pembelajaran Sistem Audio Untuk Pemberdayaan Pendidikan Di Komunitas Masyarakat,” *Jurnal Masyarakat Telematika Dan Informasi* 6, no. 1 (2015): 57–68.

<sup>53</sup> Fifit Firmadani, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0,” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 93–97, %5C.

<sup>54</sup> Insan Jamil, “Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran,” *Jurnal Teknologi Informasi (JUTECH)* 77, no. 2 (2000): 221.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Miarso media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, motivasi, serta kreativitas belajar siswa. Media adalah saran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dari pengirim kepada penerima.<sup>55</sup> Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa AI berkontribusi dalam meningkatkan pengalaman belajar melalui pembelajaran yang dipersonalisasi dan pemrosesan data yang efisien. *Artificial Intelligence* (AI) merupakan sebuah teknologi yang memungkinkan sistem komputer, perangkat lunak, program dan robot untuk berpikir atau bekerja secara cerdas layaknya manusia guna membantu manusia dalam melaksanakan pekerjaanya.<sup>56</sup>

Adapun kecerdasan Buatan, yang dikenal dengan istilah *Artificial Intelligence* (AI), memiliki peranan yang sangat signifikan di era modern saat ini. Teknologi ini mulai dikenal pada abad ke-20, ketika Alan Turing dan John McCarthy mengembangkan konsep awal mengenai komputasi dan kecerdasan buatan.<sup>57</sup> *Artificial intelligence* merupakan suatu aplikasi dan intruksi yang terkait dengan pemrograman yang dalam sudut pandang manusia adalah cerdas atau dapat dipahami sebagai sebuah studi tentang bagaimana membuat komputer dapat melakukan hal-hal yang pada saat ini dapat dilakukan lebih baik dari manusia.<sup>58</sup>

<sup>55</sup> Asiva Noor Rachmayani, “Manfaat Media Dalam Pembelajaran,” 2015, 6.

<sup>56</sup> Michael Sitorus and M David Fadillah Murti, “Analisis Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence Pada Pembelajaran Di Cyber University,” *Jurnal Ilmu Komputer Sistem Informasi & Teknologi Informasi (Innotech)* 1, no. 2 (2024): 90–101.

<sup>57</sup> Setiawardhani, “Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Dan Internet Dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa.”

<sup>58</sup> Hani Subakti, “Media Edukasi Tentang Pentingnya Artificial Intelligence Bagi Dunia Pendidikan Di Daerah Ibu Kota Nusantara (IKN),” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi* 2, no. 1 (2024): 56–60.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Artificial Intelligence* (AI), atau kecerdasan buatan, merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk menciptakan sistem atau perangkat mesin yang mampu meniru kemampuan intelektual manusia, seperti berpikir, belajar, memahami, dan mengambil keputusan. Kehadiran AI memberikan inovasi dan terobosan baru yang semakin modern dan kreatif, yang memiliki dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia.

Maka dapat disimpulkan bahwa Media *Artificial Intelligence* (AI) adalah penerapan teknologi kecerdasan buatan dalam industri media yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, personalisasi, dan inovasi dalam pembuatan, distribusi, dan konsumsi konten. Dengan memanfaatkan algoritma dan machine learning, Media AI memungkinkan otomatisasi pembuatan konten, analisis data besar, serta personalisasi pengalaman pengguna, sehingga media dapat lebih cepat merespons kebutuhan audiens, memprediksi tren, dan menghasilkan konten yang lebih relevan dan menarik.<sup>59</sup>

Teknologi AI generatif memiliki potensi untuk menghasilkan konten pembelajaran yang lebih beragam dan menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi mahasiswa. Di lingkungan Cyber University, penerapan AI generatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan interaktif. Tanpa disadari, pendekatan ini juga dapat dijadikan sebagai strategi dasar dalam memperkuat kapabilitas unit siber melalui pemanfaatan AI di bidang keamanan siber. Hal ini menunjukkan bahwa AI tidak hanya mendukung proses

---

<sup>59</sup> Ayu Eka Meiliawati, Zulfitria, and Tri Wawan Sugiarto, "Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence (Ai) Untuk Menunjang Proses Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Menengah Atas: A Literature Review," *INFONIKA: Jurnal Pendidikan Informatika* 3, no. 1 (2024): 12–17.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan sistem perlindungan dan keamanan data di institusi pendidikan secara dinamis dan kreatif.<sup>60</sup>

**b. Manfaat Media Artificial Intelligence (AI)**

Adapun beberapa manfaat dalam *Artificial Intelligence* yaitu:

- 1) Kecerdasan buatan bersifat lebih stabil, sementara kecerdasan alami cenderung berubah dengan cepat karena manusia cenderung pelupa. Kecerdasan buatan akan tetap konstan selama sistem komputer dan programnya tidak mengalami perubahan.
- 2) Transfer pengetahuan manusia dari satu individu ke individu lainnya memerlukan waktu dan proses yang panjang, sementara kecerdasan buatan dapat dengan mudah diduplikasi dan disebarluaskan. Pengetahuan yang terkandung dalam suatu sistem komputer dapat dengan cepat dan mudah ditransfer atau disalin dari satu komputer ke komputer lainnya.
- 3) Layanan komputer yang disediakan oleh kecerdasan buatan lebih ekonomis dibandingkan dengan mempekerjakan seseorang untuk melaksanakan sejumlah pekerjaan dalam jangka waktu yang lama.
- 4) Kecerdasan buatan bersifat konsisten karena merupakan bagian dari teknologi komputer, berbeda dengan kecerdasan alami yang senantiasa mengalami perubahan.
- 5) Keputusan yang diambil oleh komputer dapat dengan mudah

---

<sup>60</sup> Gunawan Wibisono, Rudy A.G. Gultom, and Teddy Mantoro, “Strategi Peningkatan Kapabilitas Satuan Siber Dispamsanau Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence Pada Keamanan Siber Berdasarkan National Institute of Standards and Technology Cybersecurity Framework Version 1.1,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 1 (2024): 968–75.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

didokumentasikan, melalui pelacakan setiap aktivitas dalam sistem.

Sebaliknya, reproduksi kecerdasan alami sangat sulit dilakukan.

- 6) Kecerdasan buatan memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dibandingkan dengan kecerdasan alami.
- 7) Kecerdasan buatan memiliki kinerja yang lebih baik dalam menyelesaikan tugas dibandingkan dengan kecerdasan alami.<sup>61</sup>

### c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Artificial Intelligence* (AI)

#### 1) Kelebihan *Artificial Intelligence* (AI)

Multimedia umumnya menggunakan perangkat computer personal.

Namun seiring dengan perkembangan zaman multimedia dapat dinikmati melalui laptop, gadget, atau tablet. Dengan kata lain, media pembelajaran multimedia dapat digunakan dimana dan kapan saja jika tersedia jaringan internet. Bentuk-bentuk interaktif Multimedia mencakup website, CDRom, Program/Software, bahkan game 38. Hall dan Baumgartner menyampaikan beberapa keunggulan yang dimiliki oleh program multimedia sebagai sarana media untuk aktivitas belajar anak, diantaranya:

- a) Membuat proses pembelajaran menjadi efektif
- b) Meningkatkan daya Tarik terhadap isi atau materi pembelajaran
- c) Mudah digunakan
- d) Menayangkan teks, gambar, audio, dan video dengan Tingkat kejelasan tinggi

---

<sup>61</sup> Ilham MR, "Penggunaan Media Teknologi Artificial Intellegence Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Di PPM Rahmatul Asri," *Thesis* 4, no. 1 (2016): 1–23.

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e) Berukuran ringkas dan portable
- f) Dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar siswa.<sup>62</sup>

Henich dan Molenda dalam Benny menguraikan bahwa Media *Artificial Intelligence* (AI) yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- a) Meningkatkan efektivitas pembelajaran dan meningkatkan daya ingat. Hal ini dikarenakan multimedia yang menggabungkan berbagai elemen (teks, audio, gambar, video, dan animasi) untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan sehingga memperkuat daya ingat pengguna terhadap materi yang dipelajari.
- b) Membantu dalam mengakomodasi gaya belajar yang berbeda dari penggunanya. Hal ini dikarenakan multimedia akan memberikan pilihan akses sebagai media pembelajaran.
- c) Membantu memiliki kompetensi yang diperlukan. Adapun kompetensi yang dimaksud disini ialah kemampuan yang dikuasai seseorang yang nantinya dapat digunakan untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan.
- d) Mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi.
- e) Meningkatkan motivasi belajar, hal ini dikarenakan multimedia mempunyai sifat interaktif sehingga dapat mendorong penggunanya

<sup>62</sup> Velda Aurelia Putri, Kadek Carissa Andjani Sotyawardani, and Raihan Andre Rafael, "Peran Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Di Universitas Negeri Surabaya," *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya 2* (2023): 615–30.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memanfaatkan pembelajaran yang disediakan.

- f) Membantu kegiatan belajar baik individual maupun kelompok.
- g) Menampilkan isi atau materi pembelajaran secara konsisten pembelajaran.<sup>63</sup>

## 2) Kekurangan *Artificial Intelligence* (AI)

Meskipun multimedia memiliki kemampuan dan presentasi yang kuat, namun juga terdapat kelemahan yang perlu diperhatikan. Adapun kekurangan dari media pembelajaran berbasis multimedia sesuai yang dipaparkan oleh Yudhi Munandi adalah:

- a) Pengembangannya membutuhkan tim yang terampil dan berpengalaman serta memakan waktu yang cukup lama.
- b) Desain yang kurang baik dapat menimbulkan kebingungan dan kebosanan, yang dapat berakibat dalam terhambatnya penyampaian pesan dengan efektif.
- c) Diperlukan penggunaan kuota internet atau paket data ketika multimedia disajikan menggunakan jaringan

## d. Jenis-jenis *Artificial Intelligence* (AI)

Adapun jenis-jenis *Artificial Intelligence* diantaranya ialah:

- 1) *Artificial Intelligence Lemah (Weak AI)*, merupakan sebuah sistem yang diciptakan agar mampu mengerjakan tugas tertentu dengan menggunakan algoritma dan data yang sudah ditentukan sebelumnya. Contoh mesin

---

<sup>63</sup> Emi Sita Eriana and Drs. Afrizal Zein, "Teori Artificial Intelligence," *Angewandte Chemie International Edition* 6(11) (2023): 1.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pencari, asisten virtual, pengenalan suara, serta pengenalan wajah.

- 2) *Artificial Intelligence Kuat (Strong AI)*, sebuah sistem yang berkaitan dengan kemampuan dalam memahami dan mensimulasikan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh manusia secara umum, yang termasuk pada kemampuan bernalar, memecahkan masalah, melakukan kreativitas, serta kesadaran. Secara nyata *Artificial Intelligence* kuat ini belum ada contoh nyata nya, namun beberapa peneliti terdahulu mencoba untuk mengembangkannya.<sup>64</sup>

#### e. Ruang Lingkup Media *Artificial Intelligence* (AI)

Adapun ruang lingkup *Artificial Intelligence* di antaranya:

- 1) Sistem pakar menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk menyimpan pengetahuan para ahli tersebut. pengetahuan yang dimiliki oleh para ahli. Dengan cara ini, komputer dapat mengembangkan keahlian untuk menyelesaikan masalah dengan meniru.
- 2) Melalui pengolahan bahasa alami, diinginkan agar pengguna dapat berinteraksi dengan komputer menggunakan bahasa sehari-hari.
- 3) Pengenalan ucapan bertujuan memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer melalui suara.
- 4) Robotika dan sistem sensor.
- 5) *Computer Vision* berusaha untuk mengartikan gambar.
- 6) *Intelligent Computer Aid Instruction* memanfaatkan komputer sebagai

---

<sup>64</sup> Sitorus and Murti, “Analisis Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence Pada Pembelajaran Di Cyber University.”



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

tutor yang dapat memberikan pelatihan dan pengajaran.

### 3. LKPD Berbasis *Project-Based Learning* (PjBL)

#### a. Bahan Ajar LKPD

##### 1) Pengertian Bahan Ajar LKPD

Bahan ajar memainkan peran krusial dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di sekolah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Depdiknas bahan ajar merupakan berbagai bentuk media yang digunakan untuk mendukung guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Media ini meliputi bahan tertulis seperti buku panduan, buku pelajaran, modul, LKS, brosur, selebaran, peta konsep, serta bahan nontertulis seperti video, film, VCD, siaran radio, kaset, CD interaktif berbasis komputer, dan media internet.<sup>65</sup>

Salah satu bentuk bahan ajar ialah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Menurut Istikharah dan Simatupang LKPD merupakan bahan ajar berbentuk media cetak yang dirancang sesuai dengan Kurikulum 2013, dan dapat digunakan sebagai alternatif untuk melengkapi kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan LKPD dalam proses belajar mengajar dapat memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa. Hal ini disebabkan karena di dalam LKPD terdapat materi yang membantu peserta didik memahami konsep secara mandiri, sekaligus membiasakan mereka untuk merumuskan, menghadapi, dan menyelesaikan berbagai permasalahan

---

<sup>65</sup> Asri Musandi Waraulia, “Bahan Ajar Teori Dan Prosedur Penyusunan,” *UNIPMA Press*, 2020, 1–59.

yang muncul dalam proses belajar.<sup>66</sup>

LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, selain itu bagi peserta didik akan belajar mandiri, memahami, dan menjalankan suatu tugas secara tertulis.<sup>67</sup> Dengan adanya LKPD dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Walaupun dengan adanya LKPD dalam proses pembelajaran, peran guru tetap tak tergantikan. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator yaitu pendidik bertanggung jawab dalam memantau kerja peserta didik selama proses pembelajaran.

LKPD berbasis PjBL adalah lembar kerja yang disusun untuk membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penyelesaian proyek yang menekankan pada kolaborasi, pemecahan masalah, kreativitas, dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan nyata.<sup>68</sup>

## 2) Tujuan Bahan Ajar LKPD

Menurut Novelia dan rekan-rekannya , terdapat empat tujuan utama dalam pengembangan LKPD, yaitu:

---

<sup>66</sup> Ria Istikharah and Zulkifli Simatupan, “Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Kelas X SMA/MA Pada Materi Pokok Protista Berbasis Pendekatan Ilmiah,” *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains* 12, no. 1 (2017): 1–6.

<sup>67</sup> Fadriati Nanin Gustia, “Pengaruh LKPD Kreatif Media Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PAI-BP Integratif Di Sekolah” 5 (2024): 29–38.

<sup>68</sup> L. Maryani, Sunyono, and Abdurrahman, “Efektivitas LKPD Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa,” *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung* 5, no. 3 (2017): 1–12.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) Menyediakan materi yang memfasilitasi peserta didik agar lebih mudah berinteraksi dengan konten pembelajaran,
- b) Menyediakan latihan atau tugas yang mendukung peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi.<sup>69</sup>
- c) Mendorong siswa untuk belajar secara mandiri,
- d) Membantu guru dalam memberikan tugas kepada peserta didik secara lebih praktis.<sup>70</sup>

Kehadiran bahan ajar LKPD memberikan manfaat timbal balik dalam proses pembelajaran. Tidak hanya memudahkan peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga mendukung guru melaksanaan pembelajaran di kelas, dengan guru berperan sebagai fasilitator. LKPD idealnya memiliki daya tarik yang mampu memikat perhatian siswa serta menumbuhkan motivasi belajar. Perhatian dan motivasi tersebut akan muncul apabila LKPD dirancang menarik, dengan isi yang sederhana dan mudah dipahami.

### 3) Penggunaan LKPD

Andi prastowo memaparkan lima langkah-langkah penggunaan LKPD, sebagai berikut:

- a) Siswa diperintahkan oleh guru untuk memahami materi yang akan dipelajari di LKPD.
- b) Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan analisis yang membantu peserta didik untuk mengaitkan dengan materi pembelajaran.

<sup>69</sup> Setiawardhani, "Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Dan Internet Dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa."

<sup>70</sup> Ely Istiqomah, "Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Sebagai Bahan Ajar Biologi," *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi* 2, no. 1 (2021): 1–15.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c) Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk melakukan diskusi,kemudian siswa dilatih untuk memberikan kebebasan yang bertanggung jawab.<sup>71</sup>
- d) Pada akhir proses pembelajaran,guru dan peserta didik membahas hasil jawaban didalam LKPD. Jika terdapat jawaban yang salah, peserta didik diperintahkan untuk memperbaikinya.
- e) Supaya soal yang dikerjakan di LKPD lebih maksimal, guru diharapkan memberi komentar yang positif terhadap hasil belajarr siswa.<sup>72</sup>

Sumiati memaparkan lima langkah-langkah penggunaan LKPD, sebagai berikut:

- a) Guru menetapkan bahwa LKPD itu bisa dikerjakan secara individual, kelompok, dan berpasangan.
- b) Guru memberikan arahan tentang cara mengerjakan LKPD lalu menugaskan kepada siswa untuk mengerjakan LKPD sesuai materi yang akan dipelajarinya.
- c) Pada saat siswa mengerjakan latihan, tugas, kegiatan LKPD, hendaknya guru dapat memberikan tuntunan atau bimbingan sehingga siswa dapat menemukan hasil belajar secara mandiri.
- d) Pada akhir pembelajaran,guru dan siswa membahas hasil dari penggerjaan LKPD.

<sup>71</sup> Yasmine Khairunnisa, Fitria Rizkiana, and Herlina Apriani, "Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Tematik Pada Materi Fotosintesis Terhadap Motivasi, Kemandirian, Dan Hasil Belajar," *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 10, no. 2 (2019): 121.

<sup>72</sup> Andi Praswoto, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, 2012. Yogyakarta : DIVA Press. Hal.208



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- e) Agar penggeraan LKPD lebih bermakna, guru hendaknya memerlukan komentar atau tanggapan yang positif terhadap hasil kerja siswa.

### **b. *Project-Based Learning***

#### **1) Pengertian *Project-Based Learning***

*Project-Based Learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang menyangkut pemerintahan pertanyaan dan masalah yang bermakna, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi produk nyata.<sup>73</sup> Model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan yang efektif dalam mengasah kreativitas siswa. Model ini menitik beratkan pada pemberian proyek atau tugas yang menantang, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh dalam situasi yang relevan dengan kehidupan nyata.

Model *Project-Based Learning* (PjBL) sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung serta interaksi aktif dengan lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa didorong untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar, menemukan sendiri konsep baru, dan

---

<sup>73</sup> Ilmatus Sa'diyah, *Project Based Learning (PjBL) Ruang Literasi*, 2022. Jawa Timur: Halibul Ilmi Publishing. Hal. 32.

menghubungkannya dengan pengalaman yang telah mereka miliki. Menurut Blumenfeld, penerapan PjBL mampu meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa karena memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengambil keputusan sendiri dalam menyelesaikan proyek. Selain itu, pendekatan ini juga mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, kreativitas, serta literasi terhadap teknologi.<sup>74</sup>

Dalam model ini, siswa dituntut untuk berkolaborasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menghasilkan produk atau karya yang nyata. Pembuatan proyek dimaksudkan agar siswa dapat memahami materi belajar yang telah disampaikan oleh guru.<sup>75</sup> Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan yang mendukung siswa dalam mengembangkan pola pikir serta kemampuan komunikasi mereka. Model *Project-Based Learning* mencakup beberapa tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*creating*), dan pengolahan (*processing*). Melalui model ini, siswa dapat belajar secara kolaboratif, mengasah keterampilan, serta memperoleh pengalaman belajar yang bersifat personal. Selain itu, pendekatan ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi dan

<sup>74</sup> Juherni dan Khalipah, 2025, Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam LKPD Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas 3 MI Mambaul Ulum Kaliacar, *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2, No. 2, h.

<sup>75</sup> Eva Rini Lestari and Siti Halidjah, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *As-Sabiqun* 5 no. 6 (2023): 1573–86.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

memantau proses belajar, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi.<sup>76</sup>

## 2) Langkah-langkah pelaksanaan *Project-Based Learning*

- Menurut Mulyasa, langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) meliputi beberapa tahapan.
- a) Guru menyiapkan pertanyaan atau tugas proyek sebagai stimulus awal agar siswa dapat mengamati dan memahami lebih dalam fenomena yang ada.
  - b) Siswa menyusun rencana proyek sebagai bentuk respons terhadap pertanyaan tersebut, misalnya melalui kegiatan eksperimen.
  - c) Siswa membuat jadwal pelaksanaan proyek untuk memastikan proses berjalan sesuai dengan waktu dan tujuan yang telah ditentukan. Tahap berikutnya memantau pelaksanaan dan perkembangan proyek, dimana siswa juga melakukan evaluasi terhadap hasil sementara dari pekerjaan mereka.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model PjBL diawali dengan pertanyaan yang menantang dan berkaitan dengan masalah nyata yang mungkin dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan tersebut, siswa membentuk kelompok kecil untuk merancang rencana proyek dan menyusun jadwal pelaksanaan. Dalam proses ini, guru berperan sebagai pengawas dan pembimbing yang memantau proses, menguji hasil kerja, serta mengevaluasi proyek yang diselesaikan siswa.

---

<sup>76</sup> Ningsih, "Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis PjBL Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar."

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3) LKPD berbasis Project-Based Learning

LKPD berbasis *Project-Based Learning* merupakan lembar kerja siswa yang dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa terlibat dalam proses penyelesaian suatu proyek nyata yang menuntut mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Model pembelajaran ini menekankan pada pengalaman belajar yang lebih kontekstual, aktif, dan kolaboratif.<sup>77</sup>

Beberapa penelitian yang terkait dalam penggunaan bahan ajar ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wulandari & Novita menunjukkan LKPD Berbasis *Project-based learning*. Pada Materi Asam Basa untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis yang dikembangkan layak untuk digunakan ditinjau dari validitas, kepraktisan dan keefektifitas. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *project-based learning*.<sup>78</sup>

Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) ini menekankan pada pengajaran yang berpusat pada peserta didik dengan penugasan proyek, hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, bekerja secara aktif dan kolaboratif. Penggunaan model pembelajaran yang tepat, pemilihan materi yang sesuai dan didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu peserta didik untuk mencapai

<sup>77</sup> I Wayan Oka Krismona Arsana and I Wayan Sujana, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Project Based Learning Dalam Muatan Materi IPS,” *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2021): 134.

<sup>78</sup> Riska Wulandari and Dian Novita, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning Pada Materi Asam Basa Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis,” *Unesa Journal of Chemical Education* 7, no. 2 (2018): 129–35.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kompetensi yang diinginkan dalam kurikulum 2013 Revisi.<sup>79</sup>

#### **4) Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) terhadap Kreativitas Belajar ( $X_1 \rightarrow Y$ )**

Menurut teori konstruktivisme (Vygotsky), penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses pembelajaran diyakini memiliki pengaruh signifikan terhadap pengembangan kreativitas belajar siswa. Media AI, seperti chatbot edukatif, platform pembelajaran adaptif, dan aplikasi berbasis machine learning, memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih personal, interaktif, dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa.<sup>80</sup>

Kreativitas dapat berkembang optimal ketika siswa berada dalam zona perkembangan proksimal yang dibantu oleh alat atau media yang mendukung eksplorasi. Media berbasis AI berfungsi sebagai alat bantu tersebut karena mampu menyediakan stimulus, tantangan, dan umpan balik secara real-time. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpikir divergen, menemukan solusi inovatif, serta menghasilkan ide-ide orisinal dalam proses belajar.<sup>81</sup>

Lebih lanjut, pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan AI memungkinkan siswa untuk belajar dengan gaya mereka sendiri, menyesuaikan kecepatan dan kedalaman materi, sehingga memperkuat otonomi belajar. Otonomi inilah yang menjadi salah satu fondasi dari munculnya kreativitas belajar. Dengan

---

<sup>79</sup> Ida Ayu, I Wayan, and I Wayan Muderawan, “Terhadap Pemahaman Konsep Kimia Dan Keterampilan” 3, no. 2 (2013).

<sup>80</sup> Magvira dan Nensilianti, “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence (AI) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X UPT SMA Negeri 4 Luwu” 11, no. 2 (2025): 1777–99.

<sup>81</sup> Putu Trisna et al., “Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Bahasa Inggris,” *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2020): 687–92, <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kata lain, AI tidak hanya mempercepat akses terhadap informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan berpikir kreatif karena siswa terlibat langsung dalam proses penemuan dan penciptaan. Dengan demikian, semakin tinggi intensitas dan kualitas penggunaan media berbasis AI dalam pembelajaran ( $X_1$ ), maka semakin besar pula potensi peningkatan kreativitas belajar siswa (Y).

## 5) Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis PjBL terhadap

### Kreativitas Belajar ( $X_2 \rightarrow Y$ )

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang dengan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) berpotensi kuat dalam mendorong kreativitas belajar siswa. LKPD berbasis PjBL tidak hanya menyajikan soal-soal latihan biasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menyelesaikan tugas dalam bentuk proyek nyata yang menuntut mereka berpikir kritis, memecahkan masalah, bekerja sama dalam kelompok, dan menghasilkan produk yang orisinal.<sup>82</sup>

LKPD berbasis PjBL memberikan pengalaman langsung melalui tahapan seperti identifikasi masalah, perencanaan proyek, pelaksanaan, dan refleksi. Proses ini menuntut siswa untuk mengambil keputusan, menyusun strategi, dan mengekspresikan ide secara mandiri semua komponen ini merupakan dasar dari kreativitas belajar.<sup>83</sup>

Selain itu, pendekatan PjBL yang terdapat dalam LKPD mendorong pembelajaran yang kontekstual dan bermakna, karena proyek yang dikerjakan

<sup>82</sup> Rizka Yunita, "Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis PjBL Terhadap Kreativitas Belajar Siswa SD IT Serasan Sekundang," *Tesis* 11, no. 1 (2019): 1–14.

<sup>83</sup> Ekawati Mona, "Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi." *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3 07*, no. IV (2019): 5.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berkaitan dengan situasi dunia nyata. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga terdorong untuk berpikir inovatif dalam mencari solusi. Tantangan dalam proyek menstimulasi siswa untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dan mengembangkan ide-ide baru. Dengan kata lain, semakin efektif penggunaan LKPD berbasis PjBL ( $X_2$ ), maka semakin besar peluang untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa ( $Y$ ), karena siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang memfasilitasi eksplorasi, penemuan, dan penciptaan.

## B. Konsep Operasional

Sehubung dengan judul dan permasalahan yang diteliti, berkenaan dengan Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD Berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak. Maka indikator-indikator yang dioperasionalkan meliputi:

### 1. Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas belajar siswa merupakan variabel terikat dalam penelitian ini. Indikator kreativitas belajar merujuk pada teori Yuliani Nurani Sujiono meliputi aspek berikut:

- a. Aspek kelancaran, yaitu kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak gagasan, pendapat, atau ide, seperti perilaku berikut:
  - 1) Siswa menyampaikan pendapat,
  - 2) Siswa memberikan usulan,
  - 3) Siswa mengajukan ide dari hasil pemikirannya sendiri,



## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Siswa sering bertanya,
- 5) Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan.
- b. Kelenturan siswa, yaitu kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.
  - 1) Siswa memberikan saran.
  - 2) Siswa mengemukakan pemecahan masalah.
  - 3) Siswa menempati posisi tempat duduk sesuai kelompok.
  - 4) Siswa berdiskusi dengan teman kelompok.
  - 5) Siswa menghargai perbedaan pendapat.
- c. Keaslian siswa, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri.
  - 1) Siswa mengungkapkan ide.
  - 2) Siswa mengembangkan kemampuan.
  - 3) Siswa menyiapkan alat dan bahan.
  - 4) Siswa mengerjakan tugas praktek.
  - 5) Siswa bertanya jika mengalami kesulitan.
- d. Elaborasi siswa, yaitu kemampuan untuk memperluas ide atau aspek yang mungkin tidak terfikirkan oleh orang lain.
  - 1) Siswa mencoba hal yang baru.
  - 2) Siswa menggali informasi dari berbagai sumber.
  - 3) Siswa memperluas pengetahuan.
  - 4) Siswa menyelesaikan tepat waktu.
  - 5) Siswa tekun dalam mengerjakan praktek.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Keuletan dan kesabaran siswa dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.
- 1) Siswa tidak mudah putus asa.
  - 2) Siswa terus mencoba hal baru.
  - 3) Siswa mempunyai daya imajinasi tinggi.
  - 4) Siswa menyelesaikan setiap tugas praktek.
  - 5) Siswa merapikan kembali kondisi kelas.
- 2. Media Berbasis Artificial Intelligence (AI)**
- a. Mempersiapkan media berbasis *Artificial Intelligence*.
    - 1) Guru menyiapkan laptop.
    - 2) Guru menyiapkan media infokus.
    - 3) Guru menghubungkan media laptop ke internet.
    - 4) Guru melakukan pengecekan media sebelum digunakan.
    - 5) Guru mempersiapkan Cadangan jika terjadi masalah teknis.
  - b. Menampilkan materi Pelajaran.
    - 1) Guru membuka website dan pembelajaran yang akan digunakan.
    - 2) Guru menggunakan fitur *artificial intelligence* yang tersedia di website.
    - 3) Guru tidak kesulitan menampilkan materi dengan media pembelajaran.
    - 4) Media pembelajaran yang ditampilkan memuat unsur teks dan gambar.



## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Media pembelajaran yang ditampilkan memuat unsur audio dan video.
- 6) Media pembelajaran yang ditampilkan memuat unsur animasi.
- 7) Materi yang ditampilkan terlihat jelas.
- c. Menarik perhatian anak dengan visual media berbasis *Artificial Intelligence*.
  - 1) Guru menghidupkan sound effect yang ada pada media pembelajaran.
  - 2) Guru secara mengarahkan anak aktif perhatian pada pembelajaran media.
  - 3) Guru mengatur tempat duduk anak sehingga anak melihat media dengan jelas.
  - 4) Guru menyusun dan menyajikan produk
- d. Menjelaskan penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence*.
  - 1) Guru mengenalkan media pembelajaran.
  - 2) Guru petunjuk memberikan penggunaan media pembelajaran.
  - 3) Guru menunjukkan langkah-langkah penggunaan media dan menjelaskan hal yang tidak boleh dilakukan selama proses penggunaan media pembelajaran.
- e. Menjelaskan tujuan media berbasis *Artificial Intelligence*.
  - 1) Guru menjelaskan manfaat penggunaan pembelajaran.

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Guru menjelaskan fungsi dari media pembelajaran.
- 3) Guru menjelaskan tujuan dari media pembelajaran.
- f. Mengawasi penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence*.
  - 1) Guru memastikan anak paham penggunaan media pembelajaran.
  - 2) Guru memberikan bantuan saat dibutuhkan waktu untuk mencoba.
  - 3) Guru memberikan pujian ketika anak berhasil menjawab menggunakan media pembelajaran yang digunakan.
  - 4) Guru memberikan kesempatan dan motivasi apabila coba lagi anak gagal menjawab menggunakan media pembelajaran yang digunakan.
- g. Melibatkan anak dalam pembelajaran
  - 1) Guru memberikan pertanyaan mengenai media pembelajaran.
  - 2) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya.
  - 3) Guru mengajak anak berdiskusi mengenai media pembelajaran.
  - 4) Guru memberi kesempatan anak untuk mencoba media pembelajaran.
- h. Menggunakan media pembelajaran sebagai evaluasi anak.
  - 1) Guru mengevaluasi pemahaman anak.
  - 2) Guru membantu anak memahami soal.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Guru mencatat waktu yang digunakan anak untuk menjawab pertanyaan.
- 4) Guru mecatat jumlah jawaban benar dan jawaban yang salah anak.
- 5) Guru memberikan umpan balik dan tindak lanjut kepada anak setelah anak selesai.

**3. LKPD berbasis *Project-Based Learning*.**

- a. Merancang proyek.
  - 1) Guru menetapkan proyek sebagai inti pembelajaran dan merancang proyek berdasarkan kompetensi dasar yang sesuai.
  - 2) Guru menetapkan tujuan pembelajaran proyek dengan jelas dan menyiapkan panduan/tugas proyek secara sistematis.
  - 3) Guru menentukan waktu dan tahapan pelaksanaan proyek.
- b. Mengorientasi siswa pada masalah nyata.
  - 1) Guru memulai pembelajaran dengan pemicu (isu/ masalah kontekstual).
  - 2) Guru mengaitkan proyek dengan kehidupan nyata siswa dan memfasilitasi eksplorasi masalah yang kompleks dan terbuka.
  - 3) Guru mendorong siswa untuk merumuskan pertanyaan masalah proyek dan menunjukkan relevansi antara proyek dan dunia nyata/ Masyarakat.



## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Merencanakan dan mendesain proyek.
  - 1) Guru membimbing siswa dalam merancang Langkah-langkah proyek dan membantu siswa mengatur pembagian tugas kelompok.
  - 2) Guru memberi ruang pada siswa untuk mengambil Keputusan sendiri dan menyediakan format perencanaan proyek untuk siswa.
  - 3) Guru meninjau dan memberi masukan terhadap rencana proyek siswa.
- d. Melakukan investigasi dan monitoring.
  - 1) Guru memantau keterlibatan aktif siswa selama proses proyek dan menyediakan bimbingan sesuai kebutuhan kelompok.
  - 2) Guru mendorong siswa melakukan riset atau pengumpulan data dan memberi umpan balik saat proses kerja berlangsung.
  - 3) Guru mencatat kemajuan dan hambatan kelompok untuk dievaluasi.
- e. Menyusun dan menyajikan produk.
  - 1) Guru memberi petunjuk teknis pembuatan produk proyek dan mendorong kreativitas dan keunikan dalam produk.
  - 2) Guru memfasilitasi presentasi hasil proyek di depan kelas/ umur dan menilai proses dan hasil proyek dengan kriteria yang jelas.

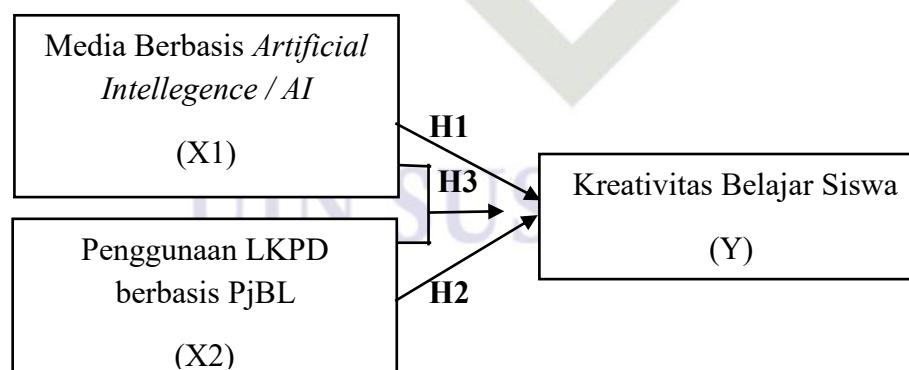
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Guru mendorong siswa untuk memberikan tanggapan terhadap karya teman.
- f. Melakukan refleksi dan evaluasi.
- 1) Guru memfasilitasi sesi refleksi setelah proyek selesai dan memberi pertanyaan panduan untuk mengevaluasi proses siswa.
  - 2) Guru melibatkan siswa dalam penilaian diri dan kelompok dan mengevaluasi pencapaian tujuan proyek.
  - 3) Guru menyusun laporan hasil proyek dan pembelajaran.

### C. Kerangka Pikir

Dari beberapa identifikasi masalah yang diperoleh penulis di madrasah ini maka perlu diberikan solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Berikut ini merupakan kerangka pemikiran yang menjelaskan Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Artificial Intelligence / AI* dan LKPD berbasis PjBL terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak:



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Keterangan:**

- H1= Media Berbasis *Artificial Intelligence / AI* secara parsial berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa.
- H2= Penggunaan LKPD berbasis PjBL secara parsial berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa.
- H3= Media berbasis *Artificial Intelligence* dan LKPD berbasis PjBL secara parsial berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa.

**Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

**1. Hipotesis Pertama**

$Ha_1$  : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas belajar Pendidikan Agama Islam siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.

$Ho_1$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas belajar Pendidikan Agama Islam siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.

**2. Hipotesis Kedua**

$Ha_2$  : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan LKPD berbasis PjBL terhadap kreativitas belajar PAI siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.

$Ho_2$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan LKPD berbasis PjBL terhadap kreativitas belajar PAI siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.

**3. Hipotesis Ketiga**

$Ha_3$  : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD berbasis

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PjBL secara simultan terhadap kreativitas belajar PAI siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.

Ho<sub>3</sub>

: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD berbasis PjBL secara simultan terhadap kreativitas belajar PAI siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.

### Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Muhammad Yassir yang berjudul “Pengaruh *Artificial Intelligence* (AI) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa yang dimediasi oleh Motivasi Belajar dan Kreativitas” pada tahun 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) *Artificial Intelligence* (AI) berpengaruh signifikan secara langsung terhadap motivasi belajar, kreativitas dan hasil belajar, (2) Artificial Intelligence berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang dimediasi oleh Motivasi belajar, dan (3) *Artificial Intelligence* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang dimediasi oleh kreativitas. Oleh karena itu, institusi pendidikan dapat memanfaatkan potensi AI untuk meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan hasil belajar mahasiswa secara lebih efektif.<sup>84</sup> Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif, dan juga terdapat persamaan variabel yang diteliti yaitu penggunaan media *Artificial Intelligence* (AI) dan kreativitas belajar. Sedangkan perbedaannya terlerak pada teknis analisis data. Dimana pada penelitian tersebut ekspos facto (ex post facto)

<sup>84</sup> Muhammad Yassir and Saharuna, “Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Yang Dimediasi Oleh Motivasi Belajar Dan Kreativitas,” *Jambura Journal of Educational Management*, no. 5 (2024): 45–54.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sedangkan pada penelitian ini menggunakan quasi eksperimental.

2. Penelitian oleh Nanin Gustia yang berjudul “Pengaruh LKPD Kreatif Media Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PAI-BP Integratif di Sekolah”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LKPD Canva dalam pembelajaran PAI-BP Integratif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Siswa menjadi lebih tertarik, lebih aktif, dan lebih memahami pembelajaran. Guru juga menikmati LKPD Canva karena memungkinkan mereka membuat materi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan menggunakan media Canva, guru dapat memasukkan elemen visual untuk membuat materi lebih jelas dan menarik. Metode pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan LKPD, meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka. Namun, penting untuk diingat bahwa guru memerlukan pelatihan yang memadai, dukungan teknologi yang berkelanjutan, dan evaluasi terus-menerus untuk memastikan bahwa LKPD kreatif dengan media Canva berjalan dengan baik. Dalam era teknologi yang terus berkembang.<sup>85</sup> Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif, dan juga terdapat persamaan variabel yang diteliti yaitu penggunaan media LKPD berbasis PjBL dan kreativitas belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada teknis analisis data. Dimana pada penelitian tersebut ekspos facto (ex post facto) sedangkan pada penelitian ini menggunakan quasi eksperimental.

---

<sup>85</sup> Nanin Gustia, “Pengaruh LKPD Kreatif Media Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PAI-BP Integratif Di Sekolah.”

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Penelitian oleh Ida Tejawiyani dengan judul “ Peran *Artificial Intelligence* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Menerapkan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI berperan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan metakognisi siswa dalam memecahkan masalah integral serta membantu mereka mengembangkan keterampilan yang diperlukan sesuai dengan kurikulum sekolah. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan PkM ini meliputi pengenalan konsep integral, penggunaan aplikasi Photomath, dan pembagian kelompok diskusi. Untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan PkM ini, sebelum PkM dilakukan, semua peserta diberikan kuesioner untuk mengetahui pemahaman awal mereka. Setelah kegiatan selesai, peserta diminta mengisi kuesioner untuk menilai tingkat pemahaman mereka. Dari hasil kegiatan PkM ini, diketahui 91.6% siswa mengalami peningkatan pengetahuan dan dianggap relevan dengan kebutuhan siswa sebesar 89.4%. Kepuasan siswa dalam mengikuti kegiatan PkM ini tercermin dalam pencapaian presentasi sebesar 90.9%. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif, dan juga terdapat persamaan variabel yang diteliti yaitu penggunaan media AI dan kreativitas belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada teknis analisis data. Dimana pada penelitian tersebut ekspos facto (ex post facto) sedangkan pada penelitian ini menggunakan quasi eksperimental.
4. Penelitian oleh Yuliana Margaretta Sihombing dengan judul “Pengaruh Penggunaan Artificial Intellegence (AI) dan Kemampuan Berfikir Kritis Terhadap Efisiensi Belajar Mahasiswa Jurusan PIPS Angkatan 2022 FKIP Universitas

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jambi". Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut secara simultan dan parsial berpengaruh terhadap efisiensi belajar. Efisiensi belajar mahasiswa saat ini cenderung menurun dikarenakan penggunaan AI yang berlebihan dan rendahnya kemampuan berpikir kritis. Meskipun AI dapat mempercepat proses belajar, ketergantungan pada AI mendorong mahasiswa menyelesaikan tugas secara instan tanpa memahami materi secara menyeluruh. Di sisi lain, kemampuan berpikir kritis yang lemah membuat mahasiswa kesulitan mengevaluasi informasi dan mengambil keputusan yang tepat. Hal ini menyebabkan proses belajar menjadi kurang efektif, dan pemahaman terhadap materi tidak berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Efisiensi Belajar baik secara parsial maupun simultan. Penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan metode ex-post facto. Teknik pengumpulan data menggunakan google form, sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif.<sup>86</sup> Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel X1 yaitu sama-sama menggunakan media *Artificial Intelligence* (AI). Selain itu persamaannya juga terletak pada jenis penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada teknis analisis data. Dimana pada penelitian tersebut *ekspos facto* (ex post facto) sedangkan pada penelitian ini menggunakan quasi eksperimental.

<sup>86</sup> Mahasiswa Jurusan, Pips Angkatan, and Fkip Universitas, "Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif" 6, no. 2 (2025): 462–74.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Penelitian oleh Rahmatillah Putri dengan judul “Pengaruh LKPD Terintegrasi STEM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Ekskripsi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan LKPD PjBL terintegrasi STEM dan kelas kontrol yang hanya menggunakan LKPD konvensional dari guru. Dapat disimpulkan bahwa LKPD PjBL terintegrasi STEM berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal tersebut dapat diketahui melalui analisis data posttest dilakukan menggunakan uji t-test dengan hasil menunjukkan bahwa nilai Sig. 2 tailed sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari ( $\alpha=0,05$ ). Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif, dan juga terdapat persamaan variabel yaitu penggunaan media LKPD berbasis PjBL. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y, yang mana pada penelitian tersebut mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Sedangkan pada penelitian ini mengukur kreativitas belajar PAI siswa.

**UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental* atau eksperimen semu. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *True Experimental Design* yang sulit dilaksanakan. *Quasi Experimental* dipilih karena pada kenyataanya sulit didapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Desain penelitian ini menggunakan “Two-Group Pretest-Posttest Design”, yaitu desain yang melibatkan pretest sebelum perlakuan (treatment) diberikan dan posttest setelah perlakuan. Dengan adanya pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan, perbedaan yang terjadi dapat diamati secara lebih jelas dan akurat, karena memungkinkan perbandingan kondisi peserta sebelum dan setelah menerima perlakuan.<sup>87</sup>

Penelitian ini menggunakan quasi-eksperimen dengan dua kelas eksperimen tanpa kontrol murni, karena jumlah kelas terbatas, di mana kedua kelompok sama-sama menerima perlakuan yang berbeda. Setelah perlakuan diberikan, masing-masing kelompok dilakukan posttest. Pada desain ini, sampel dari kedua kelompok tidak dipilih secara acak (*non-random sampling*). Secara skematis desain penulisan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

<sup>87</sup> Jeri Junaedi dan Agung Wahyudi, 2022, Pengaruh Bola Gantung dan Tenvol Terhadap Peningkatan Smash Open Pada Atlet Putri Klub Mitra Gabus Kabupaten Grobogan Tahun 2022, *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, Vol. 3, No. 2, h. 519.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan
  - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel III.1**  
**Desain Rancangan Penelitian**

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

**Keterangan:**

O<sub>1,3</sub> : Pretest (tes awal)

X<sub>1</sub>: Perlakuan pada kelas eksperimen 1 dengan menggunakan media AI

X<sub>2</sub>: Perlakuan pada kelas eksperimen 2 dengan menggunakan lkpd berbasis

PjBL

O<sub>2,4</sub> : Postest (tes akhir) yang dilakukan pada kedua kelas.

**B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah, yang beralamat di Jalan Jendral Sudirman, RT 02/RW 01 kelurahan Sungai Apit, Kecamatan Sungai Apit, kabupaten Siak. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus - November 2025.

**C. Populasi dan Sampel Penelitian****1. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah yang berjumlah 146 siswa. Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang dan waktu yang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ditentukan.<sup>88</sup> Populasi juga merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Adapun data populasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel III.2**  
**Populasi dalam Penelitian**

No.	Kelas	KKM	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa
1.	X.1	75	76	24
2.	X.2	75	77,5	24
3	XI.1	75	80	24
4	XI.2	75	84	23
5	XII.1	75	87	26
6	XII.2	75	80	25
<b>TOTAL</b>		<b>75</b>	<b>80,75</b>	<b>146 Siswa</b>

Sumber: Guru PAI Kelas X-XII Madrasah Aliyah Nurul Hidayah

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>89</sup> Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel yang dilakukan peneliti dengan pertimbangan tertentu.<sup>90</sup>

Penentuan kelas sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan nilai rata-rata kelas siswa yang mendekati sama dengan langkah-langkah sebagai berikut:

<sup>88</sup> Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009. Hal. 116

<sup>89</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2017. Bandung: Alfabeta. Hal. 77



## © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Menentukan dua kelas sampel yang memiliki kemampuan sama atau mendekati sama berdasarkan nilai Ulangan Harian kelas X Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.
- b. Dipilih dua kelas yang memiliki nilai rata-rata Ulangan Harian yang mendekati sama.

Berdasarkan tabel III.2 dapat ditentukan bahwa sampel penelitiannya yaitu kelas X.1 dan kelas X.2 Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak. Setelah didapat dua kelas sampel, maka untuk menentukan kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dengan melakukan undian dari kedua kelas yang telah dipilih. Dari undian tersebut ditetapkan kelas X.1 sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas X.2 sebagai kelas eksperimen 2 dengan rincian seperti di dalam tabel berikut ini:

**Tabel III.3**  
**Sampel dalam Penelitian**

Kelompok	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata
Eksperimen 1	X.1	24	76
Eksperimen 2	X. 2	24	77,5

*Sumber: Guru PAI Kelas X-XII Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak*

### D. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat 3 variabel yang akan diteliti. Variabel X1 adalah Penggunaan Media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI), variabel X2 LKPD Berbasis *Project-Based Learning* (PjBL), dan Variabel Y adalah Kreativitas Belajar PAI Siswa. Ketiga variabel ini akan diukur untuk menjawab rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini.



## © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 1. Variabel Bebas (Independen):

#### a. Penggunaan Media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI):

Mengacu pada sejauh mana siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran yang didukung oleh teknologi AI untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, kreativitas dan hasil belajar mereka.

#### b. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis PjBL:

Mengacu pada sejauh mana Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dirancang dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, yang mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi, merancang, dan menyelesaikan proyek nyata sebagai bagian dari proses pembelajaran.

### 2. Variabel Terikat (Dependen):

#### a. Kreativitas Belajar Siswa:

Mengacu pada kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah secara inovatif, serta mengekspresikan pemikiran dan pemahamannya melalui berbagai cara selama proses pembelajaran.

## Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengamatan yang dilakukan pada saat penelitian berlangsung dengan tujuan untuk mencocokkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar dengan pembelajaran menggunakan media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD Berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kreativitas belajar siswa yang ada di kelas ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen.

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keberhasilan guru dalam menerapkan penggunaan media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas belajar siswa selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Lembar observasi ini dibuat untuk setiap kali pertemuan dan diisi langsung oleh peneliti bidang studi Pendidikan Agama Islam yang bertindak sebagai observer selama penelitian berlangsung. Data yang diperoleh dari lembar observasi masing-masing alternatif jawaban diberi skor penilaian sebagai berikut:

**Tabel III.4**  
**Skor Opsi Observasi**

PERNYATAAN	
Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

**2. Tes**

Instrument atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, artinya kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran yang diajarkan biasa disebut dengan tes.<sup>91</sup> Tes dilakukan

<sup>91</sup> Wina Sanjaya, 2013, *Penelitian Pendidikan Jenis Metode dan Prosedur*, Jakarta: Kencana, h. 251.



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mengetahui hasil pre-test dan post-test siswa pada mata Pendidikan Agama Islam melalui penerapan media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD Berbasis *Project-Based Learning* (PjBL). Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui hasil pre-test dan post-test siswa melalui media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD Berbasis *Project-Based Learning* (PjBL).

### 3. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kreativitas belajar siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD Berbasis *Project-Based Learning* (PjBL). Angket yang disusun kemudian diberikan kepada siswa untuk mengukur kreativitas belajarnya. Data yang diperoleh dari angket masing-masing alternatif jawaban diberi skor penilaian sebagai berikut:

**Tabel III.5**  
**Skor Alternatif Jawaban Angket**

PERNYATAAN	
Alternatif Jawaban	Skor
Selalu	5
Sering	4
Kadang-kadang	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data melalui catatan atau dokumen yang diperoleh dari pihak madrasah seperti profil sekolah,



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jumlah siswa, kurikulum yang digunakan, sarana dan prasarana di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak.

## Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas Data

Data evaluasi yang sesuai dengan kenyataan disebut valid.<sup>92</sup>

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Suatu instrument dikatakan valid apabila mampu digunakan sebagai alat ukur yang mampu mengukur dengan tepat sesuai dengan kondisi responden yang sesungguhnya.

Pengujian validitas instrument dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Product Moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

#### Keterangan:

- R : Koefisien Validitas
- N : Number Of Cases
- X : Jumlah Skor Item
- Y : Jumlah Skor Total

Setelah setiap butir instrumen dihitung besarnya koefisien korelasi dengan skor totalnya, maka langkah selanjutnya adalah menghitung uji-t dengan rumus sebagai berikut:

---

<sup>92</sup> Suharmisi Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 64

## © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

### Keterangan:

- $t_h$  : Nilai t hitung  
 R : Koefisien Korelasi hasil r hitung  
 n : Jumlah responden

Penentuan valid atau tidak validnya pernyataan adalah dengan cara membandingkan dengan guna menentukan apakah butir tersebut valid atau tidak valid, dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel} (>)$ , maka butir tersebut dinyatakan tidak valid.
- b. Jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel} (>)$ , maka butir tersebut dinyatakan valid.

Setelah diketahui apakah butir soal tersebut valid atau tidak, maka langkah selanjutnya kita dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditentukan tersebut besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan yang tertera pada tabel III.6.

**Tabel III.6**  
**Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas Instrument**

Koefisien Korelasi	Keterangan	Interpretasi Validitas
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi	Sangat Baik
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Tinggi	Baik
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Sedang	Cukup Baik
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah	Buruk
$r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah	Sangat Buruk



## © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Uji Reliabilitas Data

Reliabilitas mengacu pada instrument yang dianggap dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrument yang sudah dapat dipercaya (reliabel) akan menghasilkan data yang dapat dipercaya pula. Jika datanya benar dan dapat dipercaya (sesuai dengan kenyataannya, maka meskipun pengambilan data dilakukan berulang kali hasilnya tetap akan sama. Dengan demikian instrument yang reliabel dapat diandalkan sebagai instrument penelitian. Adapun rumus yang digunakan adalah rumus Cronbach Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{K}{K-1} \right) \left( \frac{1 - \sum St}{St} \right)$$

### Keterangan:

- |                 |                                      |
|-----------------|--------------------------------------|
| r <sub>11</sub> | : Nilai Reliabilitas                 |
| $\sum St$       | : Jumlah varians skor tiap-tiap item |
| St              | : Variabel Total                     |
| K               | : Jumlah Item                        |

Uji reliabilitas pada penelitian ini memakai uji statistik Cronbach Alpha ( $\alpha$ ) dengan ketentuan:

- a. Apabila angka Cronbach Alpha  $> 0,60$  (Cronbach Alpha  $> 0,60$ ), disebut reliabel.
- b. Apabila angka Cronbach Alpha  $< 0,60$  (Cronbach Alpha  $< 0,60$ ), disebut tak reliabel.

Selanjutnya pengujian angket dilakukan secara bersama-sama dengan validitas melalui SPSS versi 23 dengan metode Alpha Cronbach.



## © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menginterpretasikan nilai koefisien korelasi reliabilitas instrumen dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel III.7 sebagai berikut:

**Tabel III.7  
Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrument**

Koefisien Korelasi	Keterangan	Interpretasi Validitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi	Sangat Baik
$0,70 \leq r < 0,90$	Tinggi	Baik
$0,40 \leq r < 0,70$	Sedang	Cukup Baik
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah	Buruk
$r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah	Sangat Buruk

## G. Teknik Analisis Data

Untuk menjawab rumusan masalah mengenai pengaruh penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas belajar Pendidikan Agama Islam siswa Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak, data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara statistik melalui beberapa tahapan pengujian.

Data yang dilakukan untuk mengetahui hasil pre-test dan post-test siswa pada mata Pendidikan Agama Islam melalui penerapan media Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD Berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) diperoleh melalui tes. Sedangkan data kreativitas belajar siswa diperoleh melalui angket yang diberikan setelah penerapan pembelajaran menggunakan media berbasis AI dan LKPD berbasis PjBL. Sebelum dilakukan analisis utama, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memastikan kesamaan varians antar kelompok. Setelah kedua uji prasyarat tersebut terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan uji Independent Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan tingkat kreativitas belajar antara kelompok yang menggunakan media berbasis AI dan kelompok yang menggunakan LKPD berbasis PjBL. Selanjutnya dilakukan uji ANOVA dua arah untuk mengetahui pengaruh secara simultan antara penggunaan media berbasis AI dan LKPD berbasis PjBL terhadap kreativitas belajar siswa. Berikut tahapan analisisnya.

**1. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Uji parametrik misalnya, mengisyaratkan data harus berdistribusi normal. Apabila distribusi data tidak normal maka disarankan untuk menggunakan uji nonparametrik. Dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov (K-S). Menurut Ghazali untuk mendekripsi normalitas data dapat juga dilakukan dengan Non-parametrik statistik dengan uji Kolmogorov-Smirnov (K-S), caranya adalah menentukan terlebih dahulu hipotesis pengujian yaitu:

Hipotesis Nol ( $H_0$ ) : data berdistribusi normal

Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) : data tidak berdistribusi normal.<sup>93</sup>

**2. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas merupakan sebuah uji yang harus dilakukan untuk melihat kedua kelas yang diteliti homogen atau tidak. Pengujian

<sup>93</sup> Imam Ghazali, 2018, *Aplikasi Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*, Semarang: Andip, h. 30.

homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Setelah didapatkan nilai F ( $F_{hitung}$ ) Langkah selanjutnya yaitu membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  dengan rumus:

dk pembilang :  $n - 1$  (untuk varians terbesar).

dk penyebut :  $n - 1$  (untuk varians terkecil).<sup>94</sup>

Taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05, maka dicari pada tabel F didapatkan nilai  $F_{tabel}$ . Dengan kriteria pengujian :

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  berarti data tidak homogen

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  berarti data homogen.<sup>95</sup>

### 3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan sebelumnya.<sup>96</sup>

#### a. Uji Tes “t”

Tes “t” merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua rata-

<sup>94</sup> *Ibid*, hal. 120

<sup>95</sup> Hartono, *Op.Cit*, h. 208

<sup>96</sup> Ina Namora Putri Siregar, d. (2019). Pengaruh Rekrutmen Dan Komitmen Organisasi Terhadap Kinerja Karyawa Pada Pt. Budi Raya Perkasa. *Jurnal Manajemen*, Vol 5, No 1, 73.

<sup>94</sup> Hartono, 2019, *Statistik untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h. 178.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

rata sampel dari dua variabel yang dibandingkan.<sup>97</sup> Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis uji tes “t” pada hipotesis pertama dan kedua, karena dalam modelnya memasukkan satu variabel independent dan variabel dependent.

Dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 + n_2) - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

**Keterangan:**

$\bar{x}_1$ = Rata-rata nilai kelas eksperimen 1

$\bar{x}_2$ = Rata-rata nilai kelas eksperimen 2

$s_1^2$ = Standar deviasi nilai siswa kelas eksperimen 1

$s_2^2$ = Standar deviasi nilai siswa kelas eksperimen 2

$n_1$ = Jumlah siswa kelas eksperimen 1

$n_2$ = Jumlah siswa kelas eksperimen 2

**b. Uji Anova**

Karena penelitian ini hanya melibatkan dua variabel bebas dengan satu variabel terikat, maka digunakan metode *analysis of variance* dua jalur (two-way anova) untuk menguji hipotesis. Anova dua arah digunakan apabila dalam analisis data ingin mengetahui apakah ada perbedaan dari dua variabel bebas, sedangkan masing-masing variabel bebasnya dibagi dalam beberapa kelompok. Sebelum penerapan anova

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dua jalur, terlebih dahulu harus dipenuhi beberapa asumsi dasar, yaitu bahwa data penelitian berdistribusi normal dan varians antar kelompok bersifat homogen.<sup>98</sup>

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis anova dua arah pada hipotesis ketiga, karena dalam modelnya memasukkan dua variabel independent dan satu variabel dependen.

Dengan rumus sebagai berikut:

**1. Hitung Jumlah Kuadrat Total (JKT)**

$$JKT = \sum \sum \sum x_{ijk}^2 - \frac{T^2}{bkn}$$

- a.  $x_{ijk}$  adalah data pada baris ke- $i$ , kolom ke- $j$ , dan ulangan ke- $k$ .
- b.  $T$  adalah total seluruh pengamatan.
- c.  $b$  adalah jumlah baris,  $k$  adalah jumlah kolom, dan  $n$  adalah jumlah ulangan.

**2. Hitung Jumlah Kuadrat Baris (JKB)**

$$JKB = \sum \frac{T_i^2}{kn} - \frac{T^2}{bkn}$$

**3. Hitung Jumlah Kuadrat Kolom (JKK)**

$$JKK = \sum \frac{T_j^2}{bn} - \frac{T^2}{bkn}$$

---

<sup>98</sup> Indriyani, d. (2020). "Pengaruh Kreativitas dan Keaktifan Mahasiswa terhadap Pemahaman Materi Abstrak Matematika melalui E-Learning". *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, Vol. 4, No. 2, 118.

## © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Hitung Jumlah Kuadrat Interaksi (JK(BK)) (*jika menggunakan interaksi*)

$$JK(BK) = \sum \sum \frac{T_{ij}^2}{n} - JKB - JKK - \left( \frac{T^2}{bkn} \right)$$

5. Hitung Jumlah Kuadrat Error (JKE)

- Tanpa Interaksi:

$$JKE = JKT - JKB - JKK$$

- Dengan Interaksi:

$$JKE = JKT - JKB - JKK - JK(BK)$$

6. Hitung Derajat Bebas

- a. Derajat Bebas Baris ( $db_B$ ) =  $b - 1$
- b. Derajat Bebas Kolom ( $db_K$ ) =  $k - 1$
- c. Derajat Bebas Interaksi ( $db_{BK}$ ) =  $(b - 1)(k - 1)$
- d. Derajat Bebas Error ( $db_E$ ) =  $bkn - b - k + 1$

7. Hitung Rata-rata Kuadrat (Mean Square)

$$MS_{Baris} = \frac{JKB}{db_B}$$

$$MS_{Kolom} = \frac{JKK}{db_K}$$

**UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan
  - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan penyajian dan analisa data, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas belajar siswa di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak, dengan nilai  $T_{hitung} = 4,076 > T_{tabel} = 2,010$  dan  $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$ . Artinya, semakin optimal penggunaan media pembelajaran berbasis AI, maka semakin tinggi tingkat kreativitas belajar siswa.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas belajar siswa di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak, dengan nilai  $T_{hitung} = 6,601 > T_{tabel} = 2,010$  dan  $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa penerapan LKPD berbasis PjBL dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa secara signifikan.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan antara media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas belajar siswa di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Siak, dengan nilai  $F_{hitung} = 15,732 > F_{tabel} = 8,94$  dan  $Sig. = 0,021 < 0,05$ , serta nilai  $R^2$  sebesar 99,6%. Artinya, kombinasi penggunaan media berbasis AI dan LKPD berbasis PjBL mampu menjelaskan sebesar



## © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

99,6% variasi peningkatan kreativitas belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

Adapun temuan Penelitian ini adalah penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa. Integrasi keduanya tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menantang, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mengelola dan mengombinasikan kedua pendekatan ini secara tepat agar pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih kontekstual, inovatif, dan mendorong tumbuhnya generasi yang berpikir kreatif serta berkarakter.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

#### 1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan LKPD berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan kedua media ini hendaknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran agar dapat menumbuhkan kreativitas, kemandirian, serta kemampuan berpikir kritis siswa secara optimal.



## © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 2. Bagi Madrasah

Pihak sekolah disarankan untuk memberikan dukungan berupa pelatihan penggunaan teknologi AI dan pengembangan LKPD berbasis PjBL bagi guru. Dengan demikian, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan potensi kreatif peserta didik.

### 3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran berbasis AI serta berpartisipasi dalam kegiatan proyek yang menuntut kerja sama dan kreativitas. Melalui pembelajaran ini, siswa dapat meningkatkan rasa tanggung jawab, percaya diri, serta kemampuan berpikir kreatif dalam memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian, baik pada jenjang pendidikan yang berbeda maupun dengan menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, literasi digital, atau hasil belajar. Hal ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan AI dan PjBL terhadap aspek pembelajaran lainnya.

**UIN SUSKA RIAU**



## ©

## DAFTAR PUSTAKA

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Ayu, Ida, I Wayan, and I Wayan Muderawan. "Terhadap Pemahaman Konsep Kimia Dan Keterampilan" 3, no. 2 (2013).
- Bahruddin, A. S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ekawati Mona. "Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi." *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3 07*, no. IV (2019).
- Ely Mulyati, d. (2024). *Pengantar SPSS: Teori, Implementasi dan Interpretasi*. Padang: CV. Gita Lentera.
- Eriana, Emi Sita, and Drs. Afrizal Zein. "Teori Artificial Intelligence." *Angewandte Chemie International Edition* 6(11) (2023).
- Favian Avila Syahmi, d. (2024). Pengaruh Project Based Learning terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D di SMK Unitomo. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, Vol. 1, 160.
- Febriana, Winda, Oking Setia Priatna, and Suyud Arif. "Peran Muhadhoroh Dalam Meningkatkan Kemampuan Public Speaking Santriwati Pesantren Darul Muttaqien Parung Bogor" 2, no. 3 (2024).
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020).
- Hozali, I. (2018). *Aplikasi Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Undip.
- Gunawan, C. (2020). *Mahir Menguasai SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Grace, Yulianti, benardi, Ngadi Permana, and Fitri Wijayanti. "Transformasi Pendidikan Indonesia: Menerapkan Potensi Kecerdasan Buatan (AI)." *Journal of Information Systems and Management* 2, no. 6 (2023).
- Hamzah, Hamzah, Desi Sukenti, Syahraini Tambak, and Wisudatul Ummy Tanjung. "Overcoming Self-Confidence of Islamic Religious Education Students: The Influence of Personal Learning Model." *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 14, no. 4 (2020).
- Kartono. (2019). *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hildawati. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Aplikasi Pengolahan*.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau

*Analisa Data Statistik.* Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Ham MR. "Penggunaan Media Teknologi Artificial Intellegence Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Di PPM Rahmatul Asri." *Thesis* 4, no. 1 (2016).

Ina Namora Putri Siregar, d. (2019). Pengaruh Rekrutmen Dan Komitmen Organisasi Terhadap Kinerja Karyawa Pada Pt. Budi Raya Perkasa. *Jurnal Manajemen*, Vol 5, No 1, 73.

Indriyani, d. (2020). "Pengaruh Kreativitas dan Keaktifan Mahasiswa terhadap Pemahaman Materi Abstrak Matematika melalui E-Learning". *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, Vol. 4, No. 2, 118.

Insan Jamil. "Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Informasi (JUTECH)* 77, no. 2 (2000).

Istikharah, Ria, and Zulkifli Simatupan. "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Kelas X SMA/MA Pada Materi Pokok Protista Berbasis Pendekatan Ilmiah." *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains* 12, no. 1 (2017).

Istiqomah, Ely. "Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Sebagai Bahan Ajar Biologi." *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi* 2, no. 1 (2021).

Jurusan, Mahasiswa, Pips Angkatan, and Fkip Universitas. "Inspirasi Edukatif : Jurnal Pembelajaran Aktif Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif" 6, no. 2 (2025).

Khairunnissa, Yasmine, Fitria Rizkiana, and Herlina Apriani. "Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Tematik Pada Materi Fotosintesis Terhadap Motivasi, Kemandirian, Dan Hasil Belajar." *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 10, no. 2 (2019).

Khalipah, J. d. (2025). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam LKPD Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas 3 MI Mambaul Ulum Kaliacar. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2, No. 2, 28.

Krismona Arsana, I Wayan Oka, and I Wayan Sujana. "Pengembangan Lembar



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Project Based Learning Dalam Muatan Materi IPS.” *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2021).

Kusumaningrini, Dyah Lukita, and Niko Sudibjo. “Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19.” *Akademika* 10, no. 01 (2021).

Lestari, Eva Rini, and Siti Halidjah. “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *As-Sabiqun* 5, no. 6 (2023).

Mahfud. “Berpikir Dalam Belajar: Membentuk Karakter Kreatif Peserta Didik.” *Jurnal At Tarbawi Al Haditsah* 1, no. 1 (2017).

Magvira dan Nensilianti. “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence ( AI ) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X UPT SMA Negeri 4 Luwu” 11, no. 2 (2025).

Maryani, L., Sunyono, and Abdurrahman. “Efektivitas LKPD Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa.” *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung* 5, no. 3 (2017).

Meiliawati, Ayu Eka, Zulfitria, and Tri Wawan Sugiarto. “Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence (Ai) Untuk Menunjang Proses Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Menengah Atas: A Literature Review.” *INFONIKA: Jurnal Pendidikan Informatika* 3, no. 1 (2024).

Miftahul Huda, and Irwansyah Suwahyu. “Peran Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *REFERENSI ISLAMIKA: Jurnal Studi Islam* 2, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.61220/ri.v2i2.005>.

Muqodas, Idat. “Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar.” *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 9, no. 2 (2015).

Mustika. “Media Pembelajaran Sistem Audio Untuk Pemberdayaan Pendidikan Di Komunitas Masyarakat.” *Jurnal Masyarakat Telematika Dan Informasi* 6, no. 1 (2015).

Nanin Gustia, Fadriati. “Pengaruh LKPD Kreatif Media Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PAI-BP Integratif Di Sekolah” 5 (2024).

## © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Norfai. (2021). *Analisis Data Penelitian*. Jawa Timur: Qiara Media.
- Zovianto, Nur Kholis, Mohammad Masykuri, and Sukarmin Sukarmin. “Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Proyek (Project Based Learning) Pada Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Sma/ Ma.” *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* 7, no. 1 (2018).
- Pratama, S. N. (2025). Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa melalui Fotografi Candi Mirigambar Berbasis Blogger MTs Aswaja Tunggangri. *Sosial: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, Vol. 3, No. 3, 87.
- Putri, Rahmatillah, Muhyiatul Fadilah, Ganda Hijrah Selaras, and Suci Fajrina. “Pengaruh LKPD PjBL Terintegrasi STEM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi” 3, no. 4 (2025).
- Putri, Velda Aurelia, Kadek Carissa Andjani Sotyawardani, and Raihan Andre Rafael. “Peran Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Di Universitas Negeri Surabaya.” *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya* 2 (2023).
- Rahayu, Nanik, Saniyya Putri H, Masitha Nunlehu, Mia Sumiani Madi, and Nurbani Khalid. “Keatifitas Dan Inovasi Pembelajaran Dalam Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi, Musik, Dan Bahasa.” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2022).
- Ray, Swati, Joyati Das, Ranjana Pande, and A Nithya. “Penggunaan Media Gambar Pada Mata Pelajaran IPA” 10, no. September 2024 (2025). <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>.
- Rizka Yunita, d. (2024). Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis PjBL terhadap Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, Vol. 4, No. 3, 493.
- Rubyati, Muhamad Asrori, and Luhur Wicaksono. “Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Instagram Terhadap Kreativitas Belajar Pada Remaja Kelas VII.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 7, no. 5 (2018).
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan Jenis Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Saragih, J. R. (2025). Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dan



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

- Kemandirian Belajar terhadap Kreativitas Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2022 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 772.
- Setiawardhani, Ratna Tiharita. "Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Dan Internet Dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa." *Edunomic* 1, no. 2 (2013).
- Sitorus, Michael, and M David Fadillah Murti. "Analisis Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence Pada Pembelajaran Di Cyber University." *Jurnal Ilmu Komputer Sistem Informasi & Teknologi Informasi (Innotech)* 1, no. 2 (2024).
- Subakti, Hani. "Media Edukasi Tentang Pentingnya Artificial Intelligence Bagi Dunia Pendidikan Di Daerah Ibu Kota Nusantara (IKN)." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi* 2, no. 1 (2024).
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sunarto, R. d. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan Sosial, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syahri, Syahri. "Manfaat Kreativitas Belajar." *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD* 6, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.32505/3013>.
- Trisna, Putu, Hady Permana, Ni Luh, Putu Ning, Septyarini Putri Astawa, and Kata Kunci. "Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Bahasa Inggris." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2020). <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>.
- Funggal, Tri, Jurnal Pendidikan, Volume Nomor, Lasmaria Lumbantobing, Prodi Pendidikan, Agama Kristen, Fakultas Ilmu, et al. "Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan T . P 2024 / 2025 Kemampuan Berpikir Divergen Untuk Menemukan Bermacam-Macam Jawaban Terhadap" 3, no. 20 (2025).
- Wahyudi, J. J. (2022). Pengaruh Bola Gantung dan Tenvol Terhadap Peningkatan Smash Open Pada Atlet Putri Klub Mitra Gabus Kabupaten Grobogan Tahun 2022. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, Vol. 3, No. 2, 519.



© Hak Cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Waraulia, Asri Musandi. "Bahan Ajar Teori Dan Prosedur Penyusunan." *UNIPMA Press*, 2020.

Wibisono, Gunawan, Rudy A.G. Gultom, and Teddy Mantoro. "Strategi Peningkatan Kapabilitas Satuan Siber Dispamsanau Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence Pada Keamanan Siber Berdasarkan National Institute of Standards and Technology Cybersecurity Framework Version 1.1." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 1 (2024).

Widiyaningrum, and Harnanik. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Kelas XII Pemasaran Pada Pembelajaran Produktif Pemasaran Di SMK Negeri 1 Purbalingga." *Economic Education Analysis Journal* 5, no. 3 (2016).

Wiyono, Teguh. "Pengaruh Motivasi Siswa Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa." *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2018).

Wulandari, Riska, and Dian Novita. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning Pada Materi Asam Basa Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis." *Unesa Journal of Chemical Education* 7, no. 2 (2018).

Yassir, Muhammad, and Saharuna. "Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Yang Dimediasi Oleh Motivasi Belajar Dan Kreativitas." *Jambura Journal of Educational Management*, no. 5 (2024).

Zunita, Rizka. "Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis PjBL Terhadap Kreativitas Belajar Siswa SD IT Serasan Sekundang." *Tesis* 11, no. 1 (2019).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LAMPIRAN**

Lampiran 1 Instrumen Penelitian

**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS *ARTIFICIAL  
INTELLIGENCE* (AI) DAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)  
BERBASIS *PROJECT-BASED LEARNING* (PJBL) TERHADAP  
KREATIVITAS BELAJAR  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA MADRASAH ALIYAH NURUL  
HIDAYAH SIAK**



**DISUSUN OLEH  
JON SALENDRA PUTRA**

**NIM. 22390114449**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**1447 H / 2025 M**

**© Hak Cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR OBSERVASI  
AKTIVITAS GURU**

**PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MADRASAH  
ALIYAH NURUL HIDAYAH SIAK**

Subjek :  
 Mata Pelajaran :  
 Tanggal Pengamatan :  
 Pertemuan :  
 Keterangan Prediket

Prediket	Nilai
Sangat Baik	81%-100%
Baik	61%-80%
Cukup Baik	41%-60%
Tidak Baik	21%-40%
Sangat Tidak Baik	0%-20%

Perhitungan skor akhir :  $\frac{skor diperoleh}{skor maksimal} \times 100 = Skor Akhir$

Kegiatan	Deskripsi	Alternatif					Skor
		SB (5)	B (4)	CB (3)	TB (2)	STB (1)	
Langkah Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyiapkan laptop</li> <li>Guru menyiapkan media infokus</li> <li>Guru menghubungkan media laptop ke internet</li> <li>Guru melakukan pengecekan media sebelum digunakan</li> <li>Guru mempersiapkan cadangan jika terjadi masalah teknis</li> </ul>						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka website dan pembelajaran yang akan digunakan</li> <li>Guru menggunakan fitur <i>artificial intelligence</i> yang tersedia di website</li> <li>Guru tidak kesulitan menampilkan materi dengan media pembelajaran</li> </ul>						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media pembelajaran yang ditampilkan memuat unsur teks dan gambar</li> <li>Media pembelajaran yang ditampilkan memuat unsur audio dan video</li> <li>Materi yang ditampilkan terlihat jelas</li> </ul>						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan anak aktif dan perhatian pada pembelajaran</li> </ul>						
Langkah Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka website dan pembelajaran yang akan digunakan</li> <li>Guru menggunakan fitur <i>artificial intelligence</i> yang tersedia di website</li> <li>Guru tidak kesulitan menampilkan materi dengan media pembelajaran</li> </ul>						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media pembelajaran yang ditampilkan memuat unsur teks dan gambar</li> <li>Media pembelajaran yang ditampilkan memuat unsur audio dan video</li> <li>Materi yang ditampilkan terlihat jelas</li> </ul>						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan anak aktif dan perhatian pada pembelajaran</li> </ul>						

## © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

 Langkah  
Tindak  
Lanjut

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengatur tempat duduk anak sehingga anak melihat media dengan jelas</li> <li>• Guru mengenalkan media pembelajaran</li> <li>• Guru menunjukkan langkah-langkah penggunaan media dan menjelaskan hal yang tidak boleh dilakukan selama proses penggunaan media pembelajaran</li> <li>• Guru menjelaskan manfaat penggunaan pembelajaran</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan dari media pembelajaran</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memastikan anak paham penggunaan media pembelajaran</li> <li>• Guru memberikan bantuan saat dibutuhkan waktu untuk mencoba</li> <li>• Guru memberikan pujian ketika anak berhasil menjawab menggunakan media pembelajaran yang digunakan</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan dan motivasi coba lagi apabila anak gagal menjawab menggunakan media pembelajaran yang digunakan</li> <li>• Guru memberikan pertanyaan mengenai media pembelajaran</li> <li>• Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya</li> <li>• Guru mengajak anak berdiskusi mengenai media pembelajaran</li> <li>• Guru memberi kesempatan anak untuk mencoba media pembelajaran</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengevaluasi pemahaman anak</li> <li>• Guru membantu anak memahami soal</li> <li>• Guru mencatat waktu yang digunakan anak untuk menjawab pertanyaan</li> <li>• Guru mecatat jumlah jawaban benar dan jawaban yang salah anak</li> <li>• Guru memberikan umpan balik dan tindak lanjut kepada anak setelah anak selesai</li> </ul>					

Observer

Peneliti

©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a.

Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b.

Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**LEMBAR OBSERVASI****AKTIVITAS GURU**

**PENGGUNAAN LKPD BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MADRASAH  
ALIYAH NURUL HIDAYAH SIAK**

Subjek :  
 Mata Pelajaran :  
 Sanggar Pengamatan :  
 Pertemuan :

Keterangan Prediket

Prediket	Nilai
Sangat Baik	81%-100%
Baik	61%-80%
Cukup Baik	41%-60%
Tidak Baik	21%-40%
Sangat Tidak Baik	0%-20%

Perhitungan skor akhir :  $\frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \text{Skor Akhir}$

Kegiatan	Deskripsi	Alternatif					Skor
		SB (5)	B (4)	CB (3)	TB (2)	STB (1)	
Merancang project	a. Guru menetapkan proyek sebagai inti pembelajaran dan merancang proyek berdasarkan kompetensi dasar yang sesuai						
	b. Guru menetapkan tujuan pembelajaran proyek dengan jelas dan menyiapkan panduan/tugas proyek secara sistematis						
	c. Guru menentukan waktu dan tahapan pelaksanaan proyek						
Mengorientasi siswa pada masalah nyata	a. Guru memulai pembelajaran dengan pemicu (isu/masalah kontekstual)						
	b. Guru mengaitkan proyek dengan kehidupan nyata siswa dan memfasilitasi eksplorasi masalah yang kompleks dan terbuka						
	c. Guru mendorong siswa untuk merumuskan pertanyaan masalah proyek dan menunjukkan relevansi antara proyek dan dunia nyata/Masyarakat						
Merencanakan dan mendesain proyek	a. Guru membimbing siswa dalam merancang Langkah-langkah proyek dan membantu siswa mengatur pembagian tugas kelompok						
	b. Guru memberi ruang pada siswa untuk						

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

<b>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b>  Melakukan investigasi dan monitoring	<b>Riau</b>  Menyusun dan menyajikan produk	mengambil Keputusan sendiri dan menyediakan format perencanaan proyek untuk siswa						
		c. Guru meninjau dan memberi masukan terhadap rencana proyek siswa						
		a. Guru memantau keterlibatan aktif siswa selama proses proyek dan menyediakan bimbingan sesuai kebutuhan kelompok b. Guru mendorong siswa melakukan riset atau pengumpulan data dan memberi umpan balik saat proses kerja berlangsung c. Guru mencatat kemajuan dan hambatan kelompok untuk dievaluasi						
<b>Riau</b>  Melakukan refleksi dan evaluasi	<b>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</b>	a. Guru memberi petunjuk teknis pembuatan produk proyek dan mendorong kreativitas dan keunikan dalam produk b. Guru memfasilitasi presentasi hasil proyek di depan kelas serta menilai proses dan hasil proyek dengan kriteria yang jelas c. Guru mendorong siswa untuk memberikan tanggapan terhadap karya teman						
		a. Guru memfasilitasi sesi refleksi setelah proyek selesai dan memberi pertanyaan panduan untuk mengevaluasi proses siswa b. Guru melibatkan siswa dalam penilaian diri dan kelompok dan mengevaluasi pencapaian tujuan proyek c. Guru menyusun laporan hasil proyek dan pembelajaran						

Observer

Peneliti

**UIN SUSKA RIAU**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**SOAL PRE TEST DAN POST TEST**  
**PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS *ARTIFICIAL INTELEGENCE* (AI)**  
**PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**  
**MADRASAH ALIYAH NURUL HIDAYAH SIAK**

Nama :  
Kelas :  
Mata Pelajaran :

Pilihlah Jawaban yang paling benar: a, b, c, d atau e!

Ada beberapa hal yang perlu dilakukan ketika menjumpai orang yang baru meninggal dunia,  
kecuali....

- a. Bacakan Al-Qur'an untuknya
  - b. Pejamkan matanya
  - c. Tutup mulutnya
  - d. Lipatkan tangannya
  - e. Tutupkan tubuhnya dengan kain
2. Hukum bagi kaum muslimin untuk mengurus jenazah kaum muslimin adalah ....
    - a. Fardu ain
    - b. Fardu kifayah
    - c. Wajib ain
    - d. Sunah muakad
    - e. Sunah ghairu muakad

3 Ada beberapa syarat jenazah yang dimandikan sebagaimana dibawah ini,  
kecuali....

- a. Beragama islam
- b. Jenazah perempuan tidak boleh dimandikan oleh suaminya
- c. Tubuh atau anggota badannya masih ada
- d. Jenazahnya bukan mati syahid
- e. Suami boleh dimandikan istrinya atau mahramnya

4 Petama kali yang dilakukan saat memandikan jenazah adalah ....

- a. Membasahi seluruh anggota badan dengan air
- b. Membersihkannya dari Najis
- c. Menyiramnya dengan air kapur barus
- d. Membasahi kepala dengan air sabun
- e. Memijat perutnya perlahan-lahan

5 Apabila tidak ada air untuk memandikan jenazah, Tindakan yang harus diambil  
adalah ....

- a. Ditunggu beberapa hari sampai ada air



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

- b. Diusap dengan air embun
- c. Diusap dengan tisu
- d. Ditayamumkan
- e. Lansung dikafani
- Jenazah yang tidak dimandikan dan tidak pula dishalatkan adalah jenazah yang meninggal karena.....
  - a. Menjalankan ibadah haji
  - b. Membela keluarganya
  - c. Membela agamanya
  - d. Membela dirinya dirinya
  - e. Melaksanakan tugas negara
- Bagi jenazah laki-laki, disarankan menggunakan kain kafan sebanyak....
  - a. Dua lapis
  - b. Tiga lapis
  - c. Empat lapis
  - d. Lima lapis
  - e. Enam lapis
- Bagi jenazah perempuan, disarankan menggunakan kain kafan sebanyak....
  - a. Dua lapis
  - b. Tiga lapis
  - c. Empat lapis
  - d. Lima lapis
  - e. Enam lapis
- Di bawah ini adalah cara mengafani jenazah perempuan , adapun pernyataan yang salah adalah ....
  - a. Lembar pertama paling bawah untuk menutupi seluruh badannya
  - b. Lembar kedua untuk kerudung kepala
  - c. Lembar ketiga untuk menutupi dadanya
  - d. Lembar keempat untuk menutupi pinggang hingga kaki
  - e. Lembar kelima untuk menutupi pinggul dan paha
- Di bawah ini adalah tata cara pelaksanaan shalat jenazah, pernyataan yang salah adalah ....
  - a. Niat, lalu takbir pertama membaca surat Al-Fatihah
  - b. Takbir kedua membaca shalawat nabi
  - c. Takbir ketiga membaca do'a untuk jenazah
  - d. Takbir keempat membaca do'a untuk kaum muslimin
  - e. Membaca salam kekiri dan kekanan
- Ketika menyolatkan jenazah, do'a pada takbir ketiga dan keempat diakhiri lafaz ha, pada jenazah berjenis....

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### Sainte Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- a. Khunsa
- b. Laki-laki
- c. Perempuan
- d. Bayi
- e. Mati syahid
12. Bacaan shalawat dalam shalat jenazah dilakukan pada.....
  - a. Sebelum shalat
  - b. Takbir pertama
  - c. Takbir kedua
  - d. Takbir ketiga
  - e. Takbir keempat
13. Dalam pelaksanaan shalat jenazah, bacaan setelah takbir pertama adalah .....
  - a. Iftitah
  - b. Alfatihah
  - c. Surat pendek
  - d. Do'a mohon ampunan
  - e. Membaca salam
14. Dalam shalat jenazah ada bacaan do'a khusus untuk jenazah, bacaan tersebut dibaca pada .....
  - a. Takbir pertama
  - b. Takbir kedua
  - c. Takbir ketiga
  - d. Takbir keempat
  - e. Selesai salam
15. Ketika shalat jenazah ada bacaan do'a untuk jenazah serta untuk orang yang belum menyolatkan dan kaum muslimin, do'a tersebut dibaca pada .....
  - a. Takbir pertama
  - b. Takbir kedua
  - c. Takbir ketiga
  - d. Takbir keempat
  - e. Selesai salam
16. Seorang laki-laki muslim meninggal dunia, maka ketika menyolatkan jenazah tersebut, posisi tegaknya imam berada pada....
  - a. Searah Bahu
  - b. Searah perut
  - c. Searah betis
  - d. Searah lutut
  - e. Searah kepala
17. Pada saat menyolatkan jenazah perempuan, tempat atau posisi imam berada adalah .....

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Sejajar dengan kepala
  - b. Sejajar dengan leher
  - c. Sejajar dengan pinggang
  - d. Sejajar dengan lutut
  - e. Sejajar dengan kaki
- Shalat jenazah dikerjakan secara berjamaah, susunan shafnya dibuat tiga shaf, masing-masing shaf paling sedikit adalah.....
  - a. Dua orang
  - b. Tiga orang
  - c. Empat orang
  - d. Delapan orang
  - e. Sepuluh orang
- Di bawah ini adalah cara menguburkan jenazah, pernyataan yang salah adalah
  - a. Turunkan jenazah, masukkan keliang lahat, dan hadapkan ke kiblat dengan memberi penyangga dari tanah
  - b. Lepaskan tali ikatan jenazah, dan kenakan pipi kanan jenazah dengan tanah
  - c. Tutuplah liang lahat dengan papan, kayu atau lainnya dan timbunlah pelan-pelan sampai selesai
  - d. Berilah kuburan tersebut tanda dengan batu atau kayu
  - e. Talkinkan jenazah dan bacakan Al-Qur'an untuknya
- Pada waktu memasukkan jenazah kedalam kubur, kaum muslimin yang ikut menguburkan disunahkan membaca....
  - a. A'uzubillahi minassyaiftonir rojiimm
  - b. Allahumma laa tahrimna ajrahu
  - c. Allahumma solli 'alaa Muuhammad
  - d. Allahummag firlahu warhamhu
  - e. Bismillahi wa'alaa millati rasulillah

©

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**SOAL PRE TEST DAN POST TEST**

PENGGUNAAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS  
*PROJECT-BASED LEARNING* (PjBL) PADA MATA PELAJARAN  
 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
 MADRASAH ALIYAH NURUL HIDAYAH SIAK

Nama :  
 Kelas :  
 Mata Pelajaran :

Pilihlah Jawaban yang paling benar: a, b, c, d atau e!

Setiap yang benyawa akan merasakan kematian, adalah penjelasan dari Firman Allah SWT dalam surat ....

- a. Al-Baqarah ayat 177
- b. Ali Imran ayat 185
- c. An-Nisa' ayat 9
- d. As-Shofat ayat 100
- e. Luqman ayat 14

2. Ada beberapa gejala atau tanda seseorang akan mengalami kematian (sakaratul maut) seperti dibawah ini, kecuali....

- a. Dinginnya ujung-ujung anggota badan
- b. Tubuh merasa lemah dan kantuk
- c. Kehilangan kesadaran diri
- d. Hampir tidak dapat membedakan sesuatu
- e. Dia dapat mengetahui bahwa akan segera mati

3 Suatu kewajiban yang apabila sudah dikerjakan oleh sebagian kaum Muslimin, maka gugurlah kewajiban seluruh mukallaf, pernyataan tersebut merupakan pengertian dari....

- a. Fardu ain
- b. Fardu kifayah
- c. Wajib ain
- d. Sunah muakad
- e. Sunah ghairu muakad

4 Hukum memandikan jenazah orang yang bukan muslim atau orang kafir karena alasan kekerabatan atau tidak ada orang kafir lain yang mengurusnya adalah....

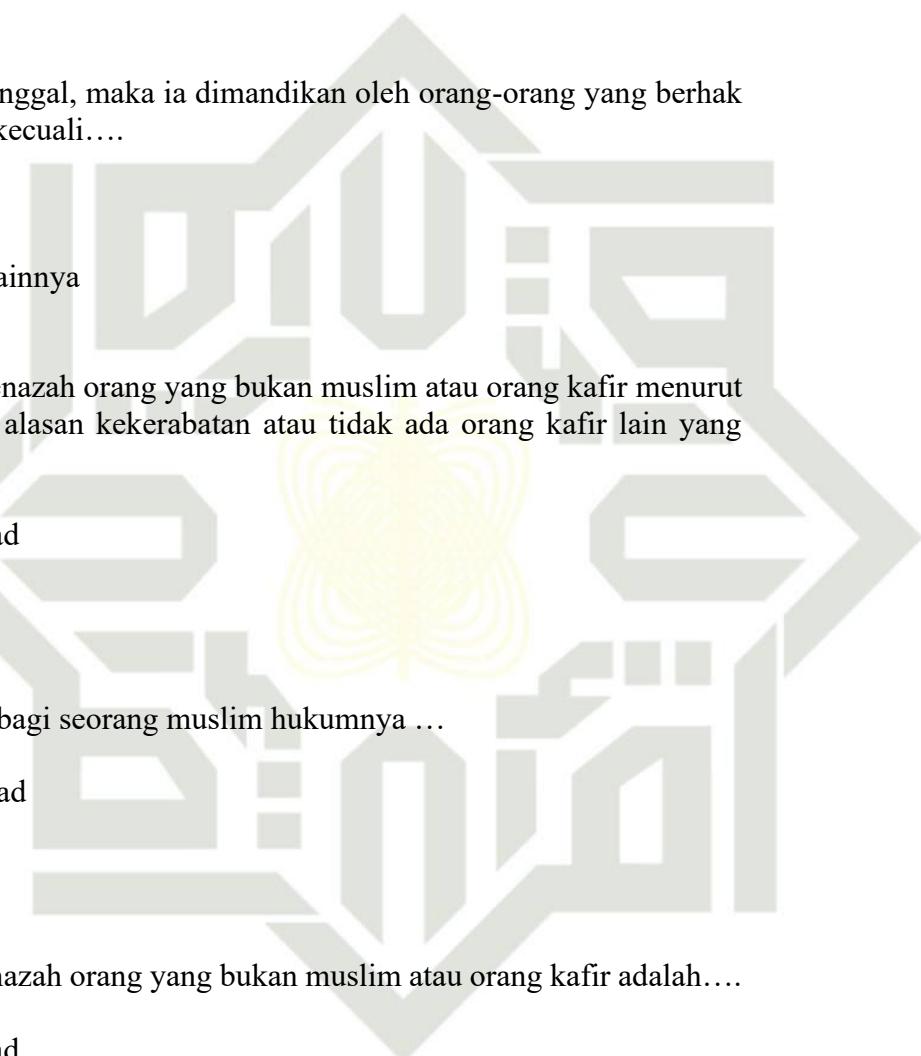
- a. Sunat muakad
- b. Sunat ghairu muakad
- c. Fardu ain
- d. Fardu kifayah
- e. Mubah

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**© Hak Cipta milik UIN Suska Riau**

5. Apabila ada seorang laki-laki dewasa yang meninggal, maka ada orang yang berhak dan orang yang tidak berhak untuk memandikannya, orang yang tidak berhak tersebut adalah....
  - a. Anak laki-laki
  - b. Orang laki-laki lain
  - c. Istri
  - d. Adik istri
  - e. Anak perempuan
6. Jika seorang ibu meninggal, maka ia dimandikan oleh orang-orang yang berhak untuk memandikannya, kecuali....
  - a. Anak perempuan
  - b. Anak laki-laki
  - c. Adik laki-laki
  - d. Orang perempuan lainnya
  - e. Suami
7. Hukum mengkafani jenazah orang yang bukan muslim atau orang kafir menurut mazhab Syafi'i karena alasan kekerabatan atau tidak ada orang kafir lain yang mengurusnya adalah....
  - a. Sunat muakad
  - b. Sunat ghairu muakad
  - c. Fardu Kifayah
  - d. Haram
  - e. Mubah
8. Menyalatkan jenazah bagi seorang muslim hukumnya ...
  - a. Sunah muakad
  - b. Sunah ghairu muakad
  - c. Wajib
  - d. Fardu ain
  - e. Fardu kifayah
9. Hukum menshalati jenazah orang yang bukan muslim atau orang kafir adalah....
  - a. Sunat muakad
  - b. Sunat ghairu muakad
  - c. Fardu Kifayah
  - d. Haram
  - e. Mubah
10. Mengunjungi makam kaum muslimin untuk mendapatkan keselamatan dan ampunan untuk orang yang telah meninggal dunia, disebut....
  - a. Takziah kubur
  - b. Silaturahim kubur
  - c. Ziarah kubur.
  - d. Takzim kubur



**UIN SUSKA RIAU**

**© Hak Cipta milik UIN Suska Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Hijrah kubur
- Hukum mengantar jenazah bagi Perempuan menurut jumhur ulama adalah
  - a. Wajib
  - b. Sunah
  - c. Makruh
  - d. Mubah
  - e. Haram
- Jika kita bertemu dengan jenazah non muslim dijalan, maka yang kita lakukan adalah....
  - a. Berhenti dan mendo'akan
  - b. Berdiri untuk menghormati
  - c. Terus berjalan tanpa berhenti
  - d. Berbelok untuk mengambil jalan lain
  - e. Menyinkir dari jalan yang dilalui
- Hukum mendo'akan jenazah orang yang bukan muslim atau orang kafir adalah....
  - a. Sunat muakad
  - b. Sunat ghairu muakad
  - c. Fardu Kifayah
  - d. Haram
  - e. Mubah
- Bagaimakah hukum menguburkan jenazah orang yang bukan muslim atau orang kafir dan yang meninggal itu kerabat....
  - a. Sunat muakad
  - b. Sunat ghairu muakad
  - c. Fardu Kifayah
  - d. Haram
  - e. Mubah
- Bagaimakah hukum menguburkan jenazah orang yang bukan muslim atau orang kafir bersama jenazah muslim....
  - a. Sunat muakad
  - b. Sunat ghairu muakad
  - c. Fardu Kifayah
  - d. Haram
  - e. Mubah
- Dalam melakukan penguburan jenazah ada istilah liang lahat, maksud dari istilah liang lahat adalah ....
  - a. Lubang kematian
  - b. Lubang berakhirnya kehidupan
  - c. Lubang tempat meletakkan jenazah

**UIN SUSKA RIAU**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **ANGKET**

**Identitas responden**

Nama Lengkap :  
Kelas :

**B Petunjuk pengisian angket**

1. Sebelum anda mengisinya, bacalah terlebih dahulu dengan seksama!
2. Mohon menjawab seluruh pertanyaan dengan jujur sesuai kondisi atau pendapat anda!
3. Tidak ada jawaban benar atau salah, yang terpenting adalah memberikan jawaban yang sesuai dengan keadaan sebenarnya!
4. Pilihlah dengan memberi tanda cek (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan diri anda. Berikut adalah ketentuan pilihan jawaban:

SL	: Selalu
SR	: Sering
KK	: Kadang-Kadang
JR	: Jarang
TP	: Tidak Pernah

5. Informasi yang Anda berikan melalui pengisian skala psikologis ini sangat berarti dan dijamin kerahasiaannya.

## © Hak cipta

milik UIN Suska Riau

State

Islamic

University

of Sultan

Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANGKET VARIABEL Y (KREATIVITAS BELAJAR SISWA)**

NO	PERNYATAAN	SL	SR	KK	JR	TP
1.	Saya percaya diri terhadap pendapat yang dikeluarkan					
2.	Saya memberikan usulan untuk mendukung proses pembelajaran					
3.	Saya mengajukan ide yang berasal dari pemikiran saya sendiri					
4.	Saya sering bertanya saat guru menerangkan pelajaran					
5.	Saya berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan guru					
6.	Saya mampu mengeluarkan pendapat dari sudut pandang yang berbeda					
7.	Saya mengemukakan lebih dari satu cara untuk memecahkan masalah.					
8.	Saya mau menyesuaikan posisi tempat duduk sesuai kelompok					
9.	Saya aktif berdiskusi dengan teman dalam kelompok					
10.	Saya menghargai perbedaan pendapat saat berdiskusi					
11.	Saya mengungkapkan ide asli dari pemikiran saya					
12.	Saya berusaha mengembangkan kemampuan yang saya miliki					
13.	Saya menyiapkan alat dan bahan saat kegiatan praktik					
14.	Saya mengerjakan tugas praktik sesuai dengan petunjuk guru					
15.	Saya bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang belum dimengerti					
16.	Saya mencoba hal-hal baru dalam proses belajar.					
17.	Saya membaca buku dan sumber belajar lain untuk mencari gagasan baru					
18.	Saya memperluas pengetahuan di luar materi yang dijelaskan guru					
19.	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu					
20.	Saya tekun dalam mengerjakan tugas praktik					
21.	Saya tidak mudah putus asa ketika mengalami kesulitan belajar					

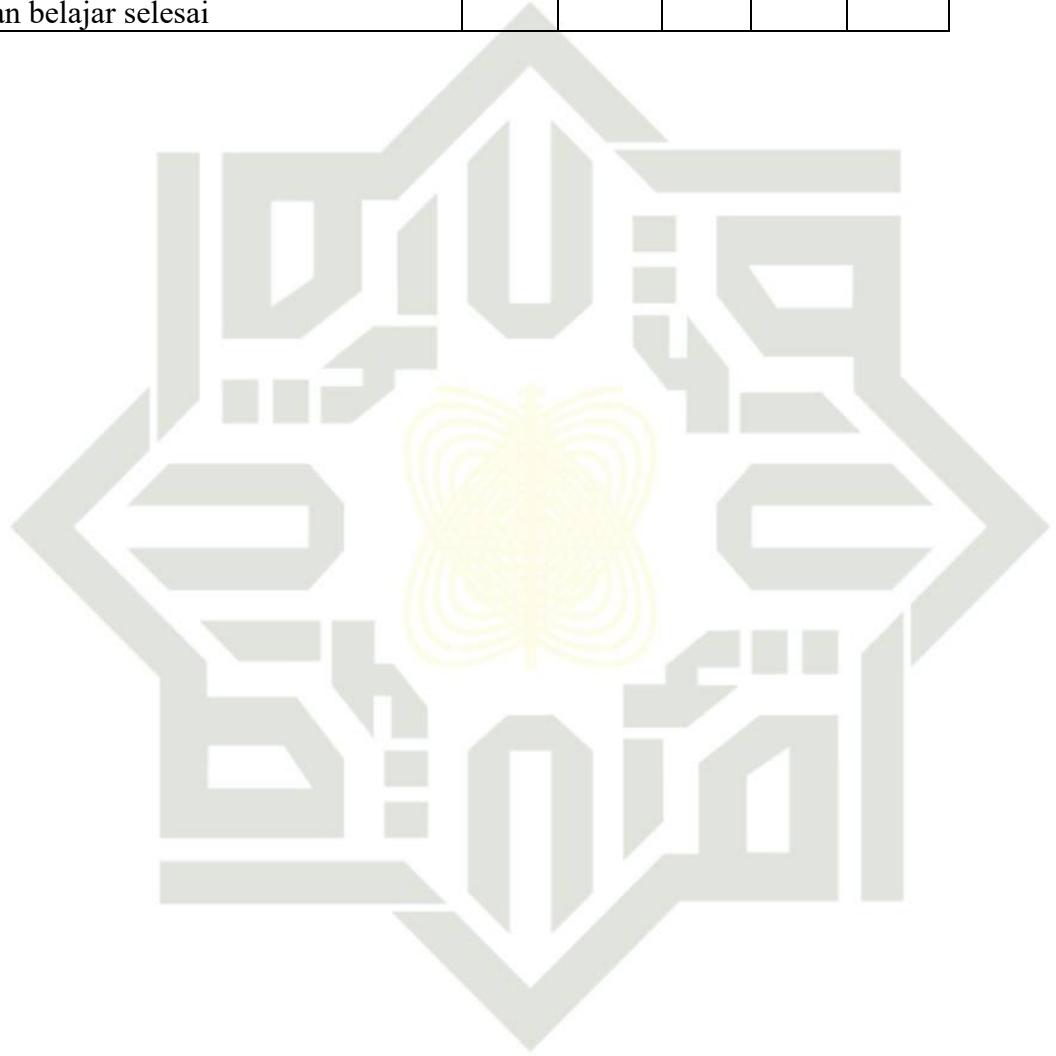
© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

22.	Saya tertantang untuk mengerjakan soal-soal yang sulit					
23.	Saya menggunakan daya imajinasi untuk menemukan ide-ide baru					
24.	Saya menyelesaikan tugas praktik hingga selesai					
25.	Saya membantu merapikan kelas setelah kegiatan belajar selesai					



**UIN SUSKA RIAU**

© Hak Cipta

Lampiran 2 Modul Ajar dan LKPD berbasis PjBL

**MODUL AJAR**  
**MATA PELAJARAN : FIKIH**  
**BAB 2 : PENYELENGGARAAN JENAZAH**

**A. IDENTITAS MODUL**

<b>Nama Madrasah</b>	: MA Nurul Hidayah
<b>Nama Penyusun</b>	: Erna Aryani, S.Hi
<b>Mata Pelajaran</b>	: Fikih
<b>Kelas / Fase / Semester</b>	: X / E / Ganjil
<b>Alokasi Waktu</b>	: 8 JP (4 kali pertemuan)
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2025 / 2026

**B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK**

- Pengetahuan Awal:** Peserta didik pernah mendengar atau melihat prosesi pengurusan jenazah di lingkungan mereka, namun belum memahami rincian tata cara dan landasan syariatnya. Sebagian mungkin memiliki rasa takut atau tabu terhadap topik kematian.
- Minat:** Peserta didik memiliki minat untuk mempelajari keterampilan praktis yang berguna di masyarakat. Ada rasa ingin tahu tentang apa yang harus dilakukan ketika menghadapi kematian sebagai bentuk kepedulian.
- Latar Belakang:** Peserta didik hidup dalam komunitas yang masih memegang teguh tradisi gotong royong dalam penyelenggaraan jenazah.
- Kebutuhan Belajar:**
  - Visual:** Membutuhkan video tutorial atau demonstrasi langsung (menggunakan manekin) tentang cara memandikan, mengkafani, dan menshalati jenazah.
  - Auditori:** Membutuhkan penjelasan yang menenangkan dan penuh hikmah untuk mengatasi rasa takut, serta dialog tentang pentingnya mendoakan sesama muslim.
  - Kinestetik:** Sangat membutuhkan kegiatan praktik/simulasi langsung untuk mendapatkan pengalaman nyata dalam penyelenggaraan jenazah.

**C. TEMA KURIKULUM BERBASIS CINTA**

- Topik Panca Cinta:** Cinta Allah Swt. dan Rasul-Nya, Cinta Diri dan Sesama Manusia.
- Materi Inersi:** Ibadah sebagai wujud cinta kepada Allah Swt. (termasuk fardhu kifayah). Ajaran Islam tentang *ukhuwah Islamiyah* (persaudaraan dalam Islam). Adab kepada sesama. Membiasakan akhlak terpuji kepada sesama: *ta'awun* (tolongan-menolong).

**D. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN**

- Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
  - Konseptual:** Memahami konsep kematian sebagai ketetapan Allah, dan penyelenggaraan jenazah sebagai kewajiban (fardhu kifayah) yang dilandasi rasa cinta dan penghormatan.
  - Prosedural:** Menguasai langkah-langkah teknis penyelenggaraan jenazah mulai dari memandikan hingga memakamkan sesuai syariat.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini memberikan keterampilan hidup yang sangat penting dan akan dihadapi oleh setiap individu dalam masyarakat, sebagai wujud nyata dari cinta dan kepedulian sosial.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Aspek proseduralnya membutuhkan ketelitian dan latihan, sementara aspek konseptualnya membutuhkan kebesaran hati untuk menerima takdir.
- **Struktur Materi:** Dimulai dari pemahaman tentang sakaratul maut, dilanjutkan dengan empat pilar kewajiban (memandikan, mengkafani, menshalati, memakamkan), dan diakhiri dengan praktik serta perenungan hikmah.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Mengintegrasikan nilai cinta, empati, gotong royong, tanggung jawab, dan keimanhan pada hari akhir. Ini adalah manifestasi cinta kita kepada saudara seiman hingga saat terakhirnya di dunia.

### E. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menyadari bahwa kematian adalah jalan pertemuan dengan Allah, dan merawat jenazah adalah akhlak mulia sebagai bentuk cinta terakhir.
- **Kewargaan:** Memahami fardhu kifayah sebagai bentuk tanggung jawab sosial dan wujud nyata dari masyarakat yang saling mencintai dan peduli.
- **Penalaran Kritis:** Menganalisis perbedaan perlakuan terhadap jenazah dalam kondisi berbeda (misalnya, syahid) dan memahami alasannya.
- **Kreativitas:** Merancang alur simulasi penyelenggaraan jenazah yang efektif dan mudah dipahami di dalam kelompok.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama secara harmonis dalam tim saat melakukan praktik penyelenggaraan jenazah, menunjukkan cinta dalam kebersamaan.
- **Kemandirian:** Berani mengambil inisiatif dan peran dalam prosesi penyelenggaraan jenazah di masyarakat kelak.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya menjaga kebersihan dan kesucian (thaharah) bahkan saat berinteraksi dengan jenazah.
- **Komunikasi:** Mampu menyampaikan ucapan takziah dan doa dengan adab yang baik sebagai ungkapan cinta dan simpati.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DESAIN PEMBELAJARAN****A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)**

Pada akhir fase E, pada elemen ibadah, peserta didik diperkenalkan dengan berbagai persoalan yang muncul dalam pelaksanaan ibadah baik yang klasik maupun di masa modern serta pendapat ulama tentang hal tersebut. Pengenalan terhadap berbagai pendapat ini diharapkan akan menumbuhkan sikap moderat dalam beragama. Pada elemen muamalah lebih difokuskan pada pembahasan bidang muamalah yang belum dibahas pada fase sebelumnya seperti konsep dan ketentuan akad muamalah, ihyaul mawat, jual beli, mengidentifikasi transaksi mengandung riba, khiyar, salam, hajr, dan lainnya, serta transaksi di era global mencakup: bank syariah dan konvensional, asuransi syariah, pinjaman online, dan transaksi online lainnya..

**B. LINTAS DISIPLIN ILMU**

- **Aqidah Akhlak:** Terkait dengan iman kepada hari akhir, konsep sakaratul maut, dan adab takziah.
- **Sosiologi:** Memahami peran sosial dan ritual keagamaan seputar kematian dalam memperkuat ikatan komunitas.

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menganalisis konsep penyelenggaraan jenazah dan menjelaskan tata cara memandikan jenazah sebagai wujud cinta dan penyucian. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menjelaskan tata cara mengkafani dan menshalati jenazah sebagai bentuk penghormatan dan doa cinta kepada almarhum/almarhumah. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu menjelaskan tata cara memakamkan jenazah dan hikmah di baliknya sebagai proses mengantarkan dengan penuh cinta. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu mensimulasikan proses penyelenggaraan jenazah secara berkelompok sebagai implementasi rasa cinta dan tanggung jawab. (2 JP)

**D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Menjelaskan hal-hal yang harus dilakukan saat menghadapi orang yang sakaratul maut.
2. Mengidentifikasi empat kewajiban utama terhadap jenazah muslim.
3. Menguraikan syarat dan tata cara memandikan jenazah dengan benar.
4. Menguraikan ketentuan dan tata cara mengkafani jenazah laki-laki dan perempuan.
5. Menjelaskan syarat, rukun, dan tata cara shalat jenazah.
6. Menjelaskan adab dan prosesi pemakaman jenazah.
7. Mempraktikkan tata cara penyelenggaraan jenazah melalui simulasi.
8. Menyimpulkan hikmah penyelenggaraan jenazah sebagai wujud cinta dan kepedulian.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## E. IKLIM/BUDAYA MADRASAH

- Menciptakan suasana kelas yang khidmat, penuh empati, dan saling mendukung.
- Mendorong budaya gotong royong dan kepedulian sosial sebagai ekspresi cinta sesama.
- Membiasakan mendoakan kebaikan bagi sesama muslim, baik yang masih hidup maupun yang telah wafat.

## F. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Bakti dan Cinta Terakhir untuk Saudara Seiman

## G. KERANGKA PEMBELAJARAN

### PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *CooperativLearning* (fokus pada simulasi).
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
  - **Mindful Learning:** Mengajak peserta didik merenungkan makna kematian dan kehidupan, serta merasakan cinta Allah dalam syariat yang memuliakan manusia hingga akhir hayatnya.
  - **Meaningful Learning:** Menekankan bahwa keterampilan ini adalah bekal hidup yang sangat bermakna untuk berbakti kepada keluarga dan masyarakat.
  - **Joyful Learning:** Meskipun topiknya sensitif, pembelajaran dibuat "joyful" melalui kebersamaan dan rasa pencapaian saat berhasil melakukan simulasi dengan baik sebagai sebuah tim yang solid.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi, simulasi, diskusi, tanya jawab, ceramah reflektif.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan materi melalui buku ajar, video tutorial, dan lembar panduan praktik.
  - **Diferensiasi Proses:** Dalam simulasi, siswa dapat memilih peran sesuai kenyamanan (misal: bagian memandikan, mengkafani, menjadi imam, atau narator).
  - **Diferensiasi Produk:** Penilaian akhir bisa berupa unjuk kerja (praktik) atau membuat video tutorial sederhana hasil praktik kelompok.

### KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Melibatkan guru Bimbingan Konseling untuk membantu mengelola emosi siswa terkait topik kematian.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Bekerja sama dengan pengurus jenazah (Modin/Kaur Kesra) di masyarakat sekitar untuk menjadi narasumber atau mendemonstrasikan praktik secara langsung.
- **Mitra Digital:** Menggunakan video-video tutorial penyelenggaraan jenazah dari lembaga-lembaga Islam terpercaya.

### LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Membutuhkan ruang yang cukup luas untuk kegiatan praktik/simulasi dengan manekin.
- **Ruang Virtual:** Membagikan link video tutorial dan materi pendukung melalui platform digital yang disepakati.
- **Budaya Belajar:** Membangun budaya saling menghormati, tidak menertawakan kesalahan saat praktik, dan saling menguatkan sebagai wujud cinta persaudaraan.

## ◎ Ha

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PEMANFAATAN DIGITAL**

- Menayangkan video tutorial langkah demi langkah penyelenggaraan jenazah.
- Menggunakan proyektor untuk menampilkan gambar dan bagan yang relevan.

**H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI  
PERTEMUAN 1 (2 JP : 90 MENIT)**

Topik Panca Cinta: Cinta Diri dan Sesama Manusia

Pembahasan: Konsep dan Tata Cara Memandikan Jenazah

**• KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- **Salam dan Doa:** Membuka dengan salam dan doa, mendoakan seluruh kaum muslimin yang telah wafat.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru memulai dengan perenungan, "Setiap yang bernaya pasti akan mati. Ini adalah janji cinta dari Allah agar kita kembali kepada-Nya. Pertanyaannya, bagaimana cara kita menunjukkan cinta dan penghormatan terakhir kepada saudara kita yang telah dipanggil lebih dulu?"
- **Motivasi:** Guru menyampaikan bahwa mempelajari ini adalah wujud cinta kita yang paling tulus, karena kita menolong saudara kita tanpa bisa mengharapkan balasan darinya, hanya mengharap cinta dari Allah.

**• KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan makna fardhu kifayah sebagai tanggung jawab cinta kolektif dan empat kewajiban pokok terhadap jenazah.
- **Demonstrasi (Meaningful):** Guru menjelaskan atau menayangkan video tentang tata cara memandikan jenazah yang diambil dari media *Artificial Intelligence* (AI), sambil menekankan setiap langkah sebagai proses penyucian yang penuh kelembutan dan cinta.
- **Diskusi:** Siswa berdiskusi tentang adab dan etika saat memandikan jenazah, seperti menjaga aib jenazah sebagai bukti cinta dan penghormatan.
- **Tanya Jawab:** Membuka sesi tanya jawab untuk mengatasi keraguan atau ketakutan siswa.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Siswa yang merasa tidak nyaman melihat visual bisa fokus pada mencatat poin-poin penting dari penjelasan guru.

**• KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**

- **Refleksi:** "Apa yang kalian rasakan saat mengetahui betapa Islam memuliakan tubuh seorang muslim bahkan setelah wafat?"
- **Rangkuman:** Menyimpulkan bahwa memandikan jenazah adalah langkah pertama penyucian sebagai wujud cinta dan penghormatan.
- **Tindak Lanjut:** Menugaskan siswa untuk membawa perlengkapan sederhana (kain/kertas) untuk simulasi mengkafani pada pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

◎ Ha

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERTEMUAN 2 (2 JP : 90 MENIT)**

Topik Panca Cinta: Cinta Diri dan Sesama Manusia

Pembahasan: Tata Cara Mengkafani dan Menshalati Jenazah

• **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Salam dan Doa:** Memulai dengan doa.
- **Apersepsi:** Mengulas singkat materi memandikan. Guru melanjutkan, "Setelah tubuhnya suci, wujud cinta kita selanjutnya adalah membungkusnya dengan pakaian terbaik untuk menghadap Allah, yaitu kain kafan."

• **KEGIATAN INTI (65 MENIT)**

- **Demonstrasi Mengkafani:** Guru mendemonstrasikan cara mengkafani jenazah (laki-laki dan perempuan) menggunakan media Artificial Intelligence (AI) sebagai contoh, serta menjelaskan setiap potongan kain kafan yang akan digunakan..
- **Penjelasan Shalat Jenazah (Meaningful):** Guru mendemonstrasikan tata cara mensholatkan jenazah dengan menggunakan media Artificial Intelligence sebagai alat bantu dalam pembelajaran..
- **Praktik Bacaan:** Siswa berlatih bersama melaftalkan niat dan doa-doa dalam shalat jenazah sebagaimana yang ditampilkan dalam Video AI.
- **Simulasi Shalat Jenazah:** Siswa melakukan simulasi singkat shalat jenazah berjamaah di dalam kelas.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Konten:** Menyediakan teks bacaan doa shalat jenazah bagi siswa yang kesulitan menghafal.

• **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**

- **Refleksi:** "Mengapa doa dari orang yang masih hidup begitu penting bagi mereka yang telah wafat?"
- **Rangkuman:** Mengkafani adalah memuliakan, dan menshalati adalah mendoakan, keduanya adalah pilar cinta dalam penyelenggaraan jenazah.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang prosesi pemakaman.
- **Penutup:** Salam dan doa.

**PERTEMUAN 3 (2 JP : 90 MENIT)**

Topik Panca Cinta: Cinta Allah Swt. dan Rasul-Nya

Pembahasan: Tata Cara Memakamkan Jenazah dan Hikmahnya

• **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Salam dan Doa:** Membuka pelajaran.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Apa langkah terakhir dalam perjalanan mengantarkan saudara kita ke tempat peristirahatan terakhirnya?"

• **KEGIATAN INTI (65 MENIT)**

- **Penjelasan (Mindful):** Guru menjelaskan adab dan tata cara mengantar serta memakamkan jenazah dengan menggunakan media Artificial Intelligence (AI) sebagai alat bantu pembelajaran.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- **Diskusi Hikmah (Meaningful):** Guru memantik diskusi tentang hikmah penyelenggaraan jenazah: (1) Mengingatkan akan kematian, (2) Mempererat ukhuwah dan rasa cinta sesama, (3) Menunjukkan betapa mulianya manusia dalam Islam.
- **Pembagian Kelompok Praktik:** Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok untuk persiapan simulasi di pertemuan berikutnya dan membagikan lembar kerja berisi urutan tugas.
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
  - **Refleksi:** "Pelajaran cinta apa yang paling berharga yang kalian dapatkan dari seluruh rangkaian proses penyelenggaraan jenazah ini?"
  - **Rangkuman:** Memakamkan adalah proses pengembalian jasad kepada bumi dengan penuh hormat, dan seluruh prosesnya mengandung hikmah cinta yang mendalam.
  - **Tindak Lanjut:** Mengingatkan setiap kelompok untuk mempersiapkan diri dan pembagian peran untuk simulasi.
  - **Penutup:** Salam dan doa.

#### PERTEMUAN 4 (2 JP : 90 MENIT)

Topik Panca Cinta: Cinta Diri dan Sesama Manusia

Pembahasan: Simulasi Penyelenggaraan Jenazah

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
  - **Salam dan Doa:** Memohon kelancaran dalam praktik.
  - **Pengarahan:** Guru memberikan arahan teknis dan mengingatkan kembali pentingnya menjaga adab dan kehidmatan selama simulasi, sebagai latihan nyata dari rasa cinta dan hormat.
- **KEGIATAN INTI (70 MENIT)**
  - **Praktik Kelompok (Joyful & Meaningful):** Setiap kelompok melakukan simulasi lengkap penyelenggaraan jenazah menggunakan manekin, mulai dari memandikan, mengkafani, menshalati, hingga prosesi menuju pemakaman.
  - **Observasi dan Penilaian:** Guru berkeliling mengamati, memberikan bimbingan jika diperlukan, dan melakukan penilaian unjuk kerja berdasarkan rubrik.
  - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
    - **Proses:** Siswa menjalankan peran yang telah mereka pilih, saling membantu dan menunjukkan kolaborasi yang dilandasi cinta.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
  - **Refleksi Bersama:** Setiap kelompok berbagi pengalaman dan perasaan mereka setelah melakukan simulasi. Apa kesulitan yang dihadapi dan bagaimana mereka mengatasinya sebagai tim.
  - **Pengucapan:** Guru memberikan apresiasi atas kerja sama semua kelompok dan menekankan bahwa mereka kini memiliki bekal ilmu dan cinta untuk berkontribusi di masyarakat.
  - **Penutup:** Salam dan doa.

© Ha

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

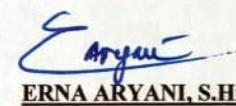
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### I. ASESMEN PEMBELAJARAN

- **ASESMEN DIAGNOSTIK (Awal Pembelajaran)**
  - Teknik: Tanya jawab lisan di awal pertemuan pertama.
  - Instrumen: Pertanyaan tentang pengalaman siswa terkait kematian dan pengurusan jenazah.
- **ASESMEN FORMATIF (Proses Pembelajaran)**
  - Teknik: Observasi diskusi dan tanya jawab.
  - Instrumen: Catatan anekdot tentang partisipasi dan pemahaman siswa.
- **ASESMEN SUMATIF (Akhir Pembelajaran)**
  - Teknik: Penilaian Unjuk Kerja (Praktik/Simulasi).
  - Instrumen: Rubrik penilaian simulasi yang mencakup aspek: (1) Ketepatan prosedur, (2) Kerjasama tim (ukhuwah), (3) Adab dan kehidmatan (rasa cinta dan hormat).



Sungai Apit, 20nAgustus 2025  
Guru Mata Pelajaran



ERNA ARYANI, S.Hi

Syarif Kasim Ria

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)  
BERBASIS PROJECT-BASED LEARNING (PJBL)**

Satuan Pendidikan : MA Nurul Hidayah  
Mata Pelajaran : Fiqih  
Kelas/Semester : X / Ganjil  
Materi Pokok : Bab 2. Penyelenggaraan (Pemulasaran) Jenazah  
Model Pembelajaran : Project-Based Learning (PjBL)  
Alokasi Waktu :  $8 \times 45$  menit

**A. Kompetensi Dasar**

1. Memahami cara Memandikan Jenazah.
2. Memahami cara mengkafani Jenazah.
3. Memahami cara menyolatkan jenazah.
4. Memahami cara menguburkan jenazah.

**B. Tujuan Pembelajaran**

- Siswa mampu cara memandikan jenazah.
- Siswa mampu cara mengkafani jenazah.
- Siswa mampu cara menyolatkan jenazah.
- Siswa mampu cara menguburkan jenazah.

**C. Deskripsi Proyek**

Peserta didik akan membuat proyek simulasi penyelenggaraan jenazah dalam bentuk praktik langsung menggunakan alat dan bahan sederhana (kain kafan, boneka/manekin atau guling sebagai media, alat mandi, dsb.). Proyek ini dilakukan secara berkelompok melakukan tata cara penyelenggaraan jenazah.

## ◎ Ha

## Syarif Kasim Ria

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**D. Langkah-Langkah Kegiatan:****Pertemuan Pertama (2x45 M):**

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| 1. Perencanaan Proyek | <b>Aktivitas Peserta Didik</b>   |
| 2. Pelaksanaan Proyek | : Siswa dibentuk kelompok (4–6 orang) dan merancang simulasi penyelenggaraan jenazah (memandikan jenazah). |
| 3. Monitoring         | : Masing-masing kelompok mempraktikkan memandikan jenazah (simulasi).                                      |
| 4. Presentasi Hasil   | : Guru memantau proses dan memberikan arahan jika ada kesalahan.   |
| 5. Evaluasi           | : Kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok, baik praktik langsung maupun video/poster dokumentasi.   |
|                       | : Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap hasil dan proses pembelajaran.                                |

**Pertemuan Kedua (2x45 M):**

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| 1. Perencanaan Proyek | <b>Aktivitas Peserta Didik</b>   |
| 2. Pelaksanaan Proyek | : Siswa dibentuk kelompok (4–6 orang) dan merancang simulasi penyelenggaraan jenazah (mengkafani dan menyolatkan jenazah). |
| 3. Monitoring         | : Masing-masing kelompok mempraktikkan mengkafani dan menyolatkan jenazah (simulasi).                                      |
| 4. Presentasi Hasil   | : Guru memantau proses dan memberikan arahan jika ada kesalahan.   |
| 5. Evaluasi           | : Kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok, baik praktik langsung maupun video/poster dokumentasi.                   |
|                       | : Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap hasil dan proses pembelajaran.  |

## ◎ Ha

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Pertemuan Ketiga (2x45 M):**

1. Perencanaan Proyek
2. Pelaksanaan Proyek
3. Monitoring
4. Presentasi Hasil
5. Evaluasi

**Aktivitas Peserta Didik**

- : Siswa dibentuk kelompok (4–6 orang) dan merancang simulasi penyelenggaraan jenazah (Menguburkan jenazah).
- : Masing-masing kelompok mempraktikkan menguburkan jenazah (simulasi).
- : Guru memantau proses dan memberikan arahan jika ada kesalahan.
- : Kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok, baik praktik langsung maupun video/poster dokumentasi.
- : Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap hasil dan proses pembelajaran.

**Pertemuan Keempat (2x45 M):**

1. Perencanaan Proyek
2. Pelaksanaan Proyek
3. Monitoring
4. Presentasi Hasil
5. Evaluasi

**Aktivitas Peserta Didik**

- Siswa dibentuk kelompok (4–6 orang) dan merancang Diskusi dan penyelenggaraan jenazah (memandikan, mengkafani, menshalatkan dan menguburkan Jenazah). Masing-masing kelompok mempraktikkan memandikan (kelompok 1), Mengkafani (kelompok 2), menyolatkan (kelompok 3), menguburkan (kelompok 4). Guru memantau proses dan memberikan arahan jika ada kesalahan.
- Kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok, baik praktik langsung maupun video/poster dokumentasi.
- Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap hasil dan proses pembelajaran.

## ◎ Ha

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Syarif Kasim Ria

**E. Alat dan Bahan:**

- Kain kafan putih
- Boneka/bantal guling
- Gayung, ember, air (untuk simulasi memandikan)
- Sarung tangan plastic/kain
- Kapur barus / wewangian (simulasi)
- Tali pengikat kafan
- Alat tulis dan kertas karton (untuk poster)

**F. Pertanyaan Penuntun:**

1. Apa saja rukun dan syarat memandikan jenazah?
2. Bagaimana tata cara mengkafani jenazah laki-laki dan perempuan?
3. Bagaimana tata cara pelaksanaan salat jenazah?
4. Bagaimana tata cara penguburan yang sesuai sunnah?
5. Mengapa penyelenggaraan jenazah penting dilakukan sesuai syariat?

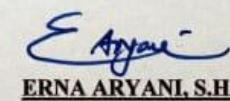
**H. Refleksi**

Tuliskan pengalaman dan pembelajaran yang di dapatkan dari kegiatan proyek ini.

.....  
.....



Sungai Apit, 20 Agustus 2025  
Guru Mapel,

  
ERNA ARYANI, S.Hi

## © Hak C

## Lampiran 3 Dokumentasi Kegiatan Penelitian di MA Nurul Hidayah Siak



UIN SUSKA RIAU

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

© Ha



University of Sultan Syarif Kasim Riau

**UIN SUSKA RIAU**

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Ha



u



University of Sultan Syarif Kasim Riau

**UIN SUSKA RIAU**

© Hak Cipta

Lampiran 4 TOEFL



Lampiran 5 TOAFL



ari Kasim Ria

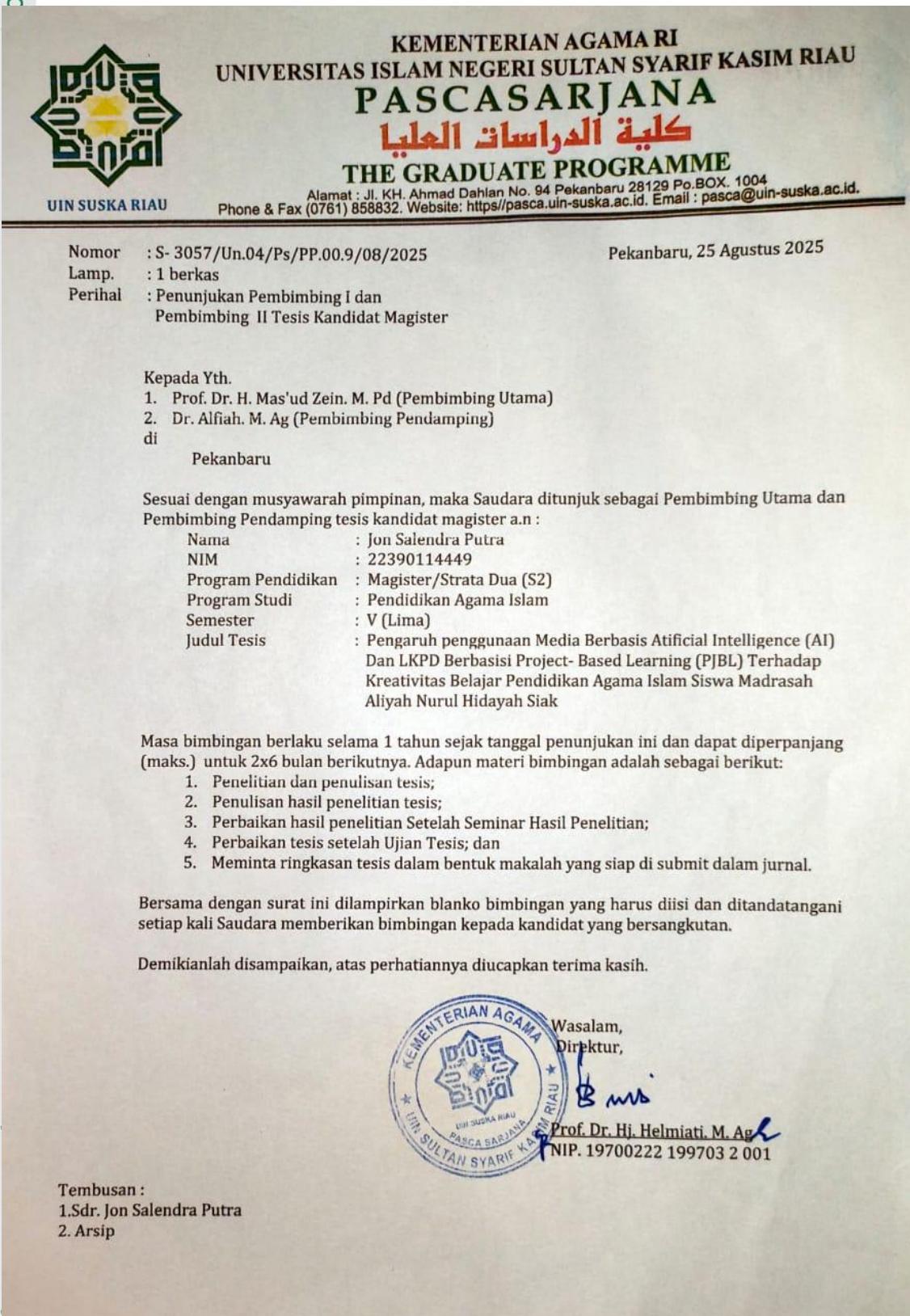
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hako

Lampiran 6 Surat Penunjukan Pembimbing I dan Pembimbing II Tesis



Tembusan :  
1.Sdr. Jon Salendra Putra  
2. Arsip

Wasalam,  
Direktur,  
*B ms*  
**Prof. Dr. Hj. Helmiati, M. Ag**  
NIP. 19700222 199703 2 001

Varif Kasim Kia

© Hak C

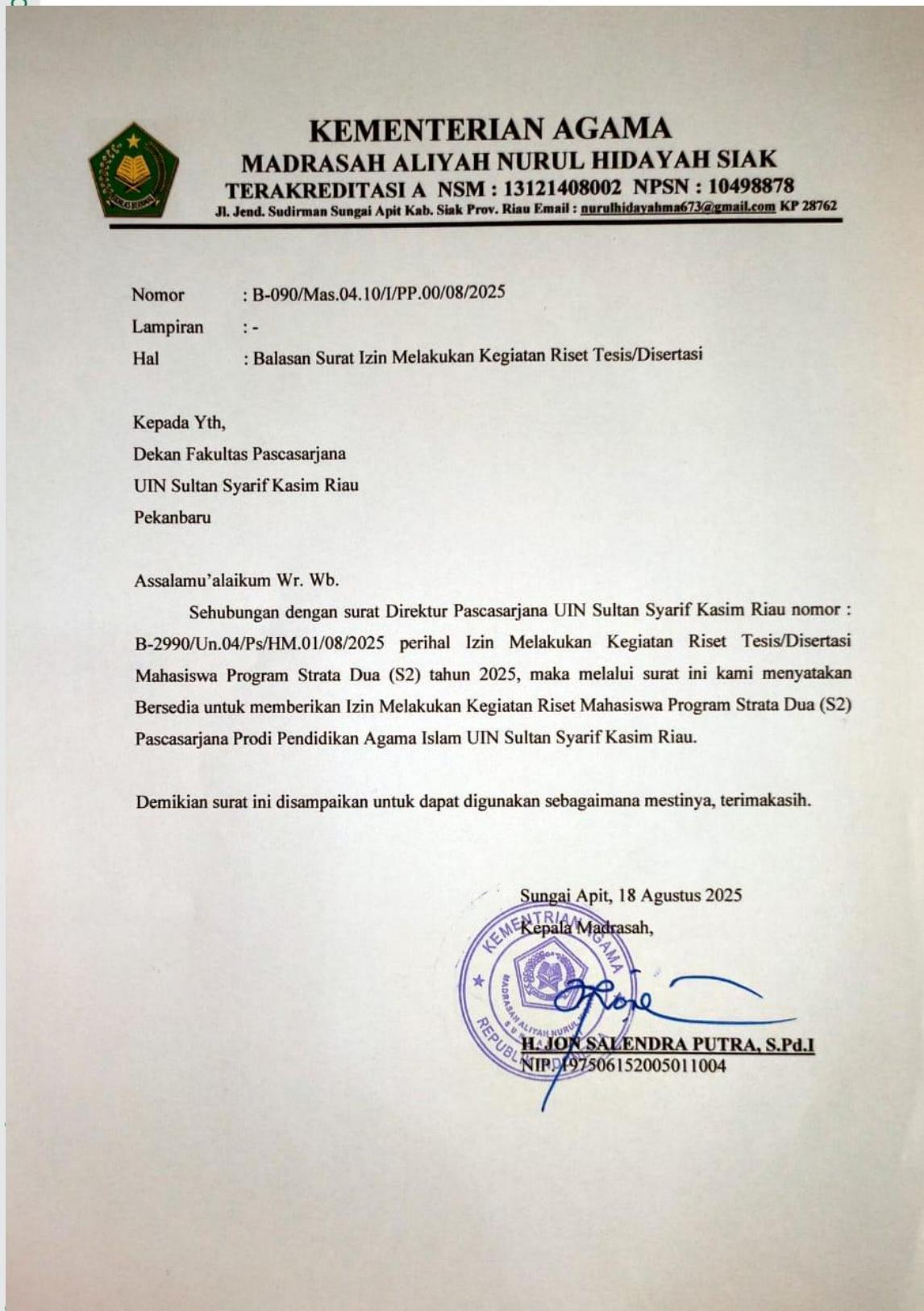
Lampiran 7 Surat Izin Melakukan Kegiatan Riset



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## © Hak C

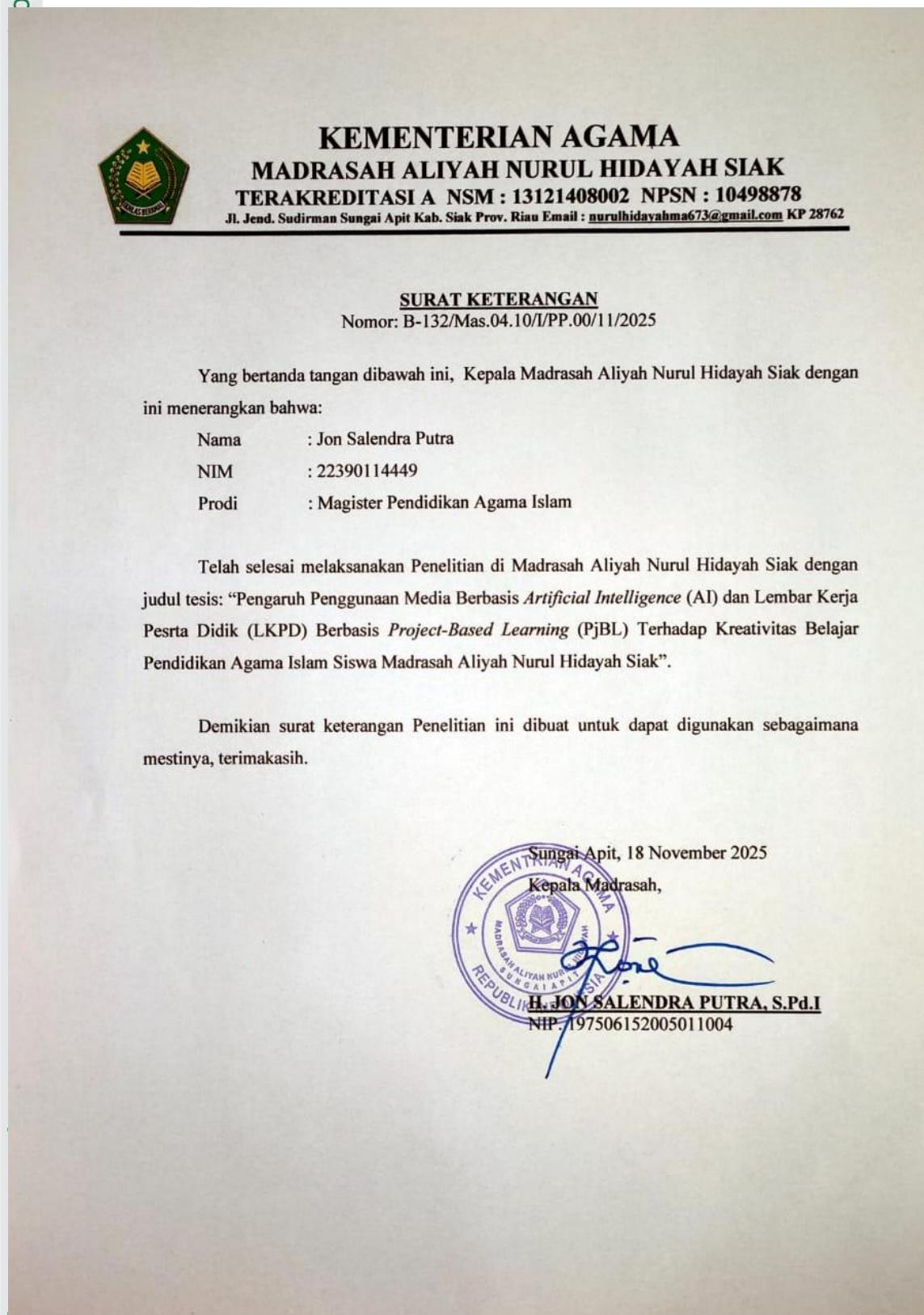
## Lampiran 8 Balasan Surat Izin Melakukan Kegiatan Riset



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak C

Lampiran 9 Surat Keterangan selesai melaksanakan Penelitian



Harif Kasim Ria

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menggantikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

◎ Hak Cipta

Lampiran 10 Kartu Kontrol Bimbingan Tesis

 <b>KARTU KONTROL KONSULTASI</b> BIMBINGAN TESIS / DISERTASI MAHASISWA	
NAMA : JOHN SALENDRA PUTRA NIM : 2239011449 PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam S2 KONSENTRASI : Pendidikan Agama Islam PEMBIMBING I/PROMOTOR : Prof. Dr. H. MARSUDI, M.Pd. PEMBIMBING II/CO PROMOTOR : Dr. ALEFH, M.A. JUDUL TESIS/DISERTASI : Pengaruh Penggunaan Media Berbasis AI dan UKP2B Terhadap Kreativitas Belajar PAI Siswa MA di Kel. Rengah Stak.	
<b>PASCASARJANA</b> UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU	

KONTROL KONSULTASI BIMBINGAN TESIS/DISERTASI*				
No.	Tanggal Konsultasi	Materi Pembimbing/Promotor*	Paraf Pembimbing/Promotor	Keterangan
1.	3/12/2025	Revisi Bab I, II dan III. - Kepengarguan UKP2B diambil. - Rumusan masalah tambah. - Hipotesis ditambah 1.		
2.	12/12/2025	Revisi: - Penulisan Sesuai EPP. - Hindari pakai kata abstrak. - Pengucuran kata² di konsep operasional.		
3.	15/12/2025	- Partaiisi kata = Asing diminimalkan.		
4.	18/12/2025	- Revisi Soal Tabel pada Bab 3 dan Bab Bab. 1, & Penulisannya.		
5.	22/12/2025	Partaiisi Abstrak dan Lengkapi Lampiran Tes.		
6.	24/12/2025	Acc Tes.		

Catatan: \*tanda yang tidak perlu

Pekanbaru, 24 Desember 2025  
Pembimbing I/Promotor

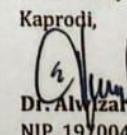
KONTROL KONSULTASI BIMBINGAN TESIS/DISERTASI*				
No.	Tanggal Konsultasi	Materi Pembimbing/Promotor*	Paraf Pembimbing/Promotor	Keterangan
1.	29/12/2025	1. Revisi dan peramalan materi pada Bab I & II. 2. Soal Instrumen penelitian (Angket & observasi).		
2.	9/1/2026	1. Perbaik Laporan Sampul 2. Uji Hipotesis, masing-masing rumus uji "T", dan uji Anova. 3. Revisi Lembar observasi.		
3.	12/12/2025	Dibubarkan Bab IV		
4.	15/12/2025	Surabai Didi Sekolah dan Sabtu		
5.	23/12/2025	Dibubarkan uji hipotesis masing-masing rumus		
6.	29/12/2025	Acc Tes.		

Catatan: \*tanda yang tidak perlu

Pekanbaru, 29 Desember 2025  
Pembimbing II/Promotor

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta  
Lampiran 11 Kartu Kontrol Mengikuti Ujian Tesis

<b>KEMENTERIAN AGAMA RI</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU</b> <b>PASCASARJANA</b> <b>كلية الدراسات العليا</b> <b>THE GRADUATE PROGRAMME</b> <small>Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 PO.BOX. 1004  Phone &amp; Facs, (0761) 858832, Website: <a href="https://pasca.uin-suska.ac.id">https://pasca.uin-suska.ac.id</a> Email : pasca@uin-suska.ac.id</small>																								
<b>KARTU KONTROL MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL / TESIS / DISERTASI</b> <b>PASCASARJANA UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU</b>																								
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 15%;">NAMA</td> <td colspan="4"><u>JON SALENDRA PUTRA</u></td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td colspan="4"><u>22390114119</u></td> </tr> <tr> <td>PRODI</td> <td colspan="4"><u>PENDIDIKAN AGAMA ISLAM S2</u></td> </tr> <tr> <td>KONSENTRASI</td> <td colspan="4"><u>PENDIDIKAN AGAMA ISLAM</u></td> </tr> </table>					NAMA	<u>JON SALENDRA PUTRA</u>				NIM	<u>22390114119</u>				PRODI	<u>PENDIDIKAN AGAMA ISLAM S2</u>				KONSENTRASI	<u>PENDIDIKAN AGAMA ISLAM</u>			
NAMA	<u>JON SALENDRA PUTRA</u>																							
NIM	<u>22390114119</u>																							
PRODI	<u>PENDIDIKAN AGAMA ISLAM S2</u>																							
KONSENTRASI	<u>PENDIDIKAN AGAMA ISLAM</u>																							
NO	HARI/TGL	JUDUL PROPOSAL / TESIS / DISERTASI	PESERTA UJIAN	PARAF SEKRETARIS																				
1	Selasa, 31 Desember '24	Perspektif ABD. PACHMAN ASSEGAF dan MUJANIIL - SOMMA Tantang Pembelajaran Pendidikan Islam - Multidisipliner (Telaah Komparatif).	Rahmad Rama - dhan. NIM : 22390114578	fr																				
2	Selasa, 31 Desember '24	Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Baro DauCing Berbantuan Media Question Box untuk Meningkatkan keterampilan Komunikasi Siswa pada Mata Pelajaran PAI & Budi Pekerti Kelas VIII SMPN 2 Bangkalis.	Nevi Mandarani NIM : 22390129852	fr																				
3	Selasa, 31 Desember '24	Implementasi pemikiran Hasan Larengulung Tertuladap nilai-nilai Akhlak dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam di SMK pesantren AL-Jumhuriyah Kecamatan Sosa Kabupaten - Padang Lawas.	Sahrul Muftis Lubis. NIM : 22390115036	fr																				
<small>Pekanbaru, 31 Desember 2024  Kaprodi,</small>  Dr. Alwizar, M.Ag NIP. 19700422 200312 1 002																								

- NB 1. Kartu ini dibawa setiap kali mengikuti ujian.  
2. Setiap mahasiswa wajib menghadiri minimal 10 kali seminar proposal Tesis  
3. Sebagai syarat ujian Proposal dan tesis

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**PASCASARJANA**  
**كلية الدراسات العليا**  
**THE GRADUATE PROGRAMME**

Alamat: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 PO.BOX. 1004  
Phone & Facs, (0761) 858832, Website: <https://pasca.uin-suska.ac.id> Email : pasca@uin-suska.ac.id

**KARTU KONTROL MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL / TESIS / DISERTASI  
PASCASARJANA UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

NAMA : JON SALENDA PUTRA  
NIM : 22390114449  
PRODI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM S.  
KONSENTRASI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pekanbaru, 02 Januari 2025

Kaprod

三

Dr. Atiwar, M.Ag  
NIP. 19700420 2020212 1 202

**NB. 1** Kartu ini dibawa setiap kali mendaikuti ujian.

2. Setiap mahasiswa wajib menghadiri minimal 10 kali seminar proposal Tesi

### **3. Sebagai syarat ujian Proposal dan tesis**

© H2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- a. Pengutipan hanya untuk keperluan penelitian, penilaian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penilaian kritis atau menjual suatu hasil atau
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



JIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**PASCASARJANA**  
**كلية الدراسات العليا**  
**THE GRADUATE PROGRAMME**

**KARTU KONTROL MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL / TESIS / DISERTASI  
PASCASARJANA UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

NAMA : JON SALENDRA PUTRA  
NIM : 22390114499  
PRODI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM S.  
KONSENTRASI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

NO	HARI/TGL	JUDUL PROPOSAL / TESIS / DISERTASI	PESERTA UJIAN	PARAF SEKRETARIS
1	Senin , 13 Januari 2025	Internalisasi nilai - nilai Religiensi Dalam proses - belajar dan Pendidikan Agama Islam Sekolah Menen- dah Pertama Majori Di kecamatan Bintan Timur .	TETIK MARYANTI 22290126013	
2	Senin , 13 Januari 2025	Pemikiran pendidikan Ibnu Khaldun Dalam kitab Muqaddimah dan Relasinya dengan Pendidikan Islam Modern .	MUHAMMAD HILID 22290116005	
3	Senin , 13 Januari 2025	Pengaruh Pernahaman Kitab Wasitaya Al 'Abaa' lil Abraa' dan Materi Akidah Akhlak terhadap - Akhlak Sautri Pondok Pesantren Modern Al-Hidayah - Pilar .	FICHA AMERIKAH 22290115990	

Pekanbaru, 13 Januari 2023  
Kaprodi,  
  
Dr. Aliwizar, M.Ag  
NIP. 197004222003121002

**NB 1.** Kartu ini dibawa setiap kali mengikuti ujian.  
**2.** Setiap mahasiswa wajib menghadiri minimal 10 kali seminar proposal Test  
**3.** Sebagaimana syarat ujian Proposal dan tesis

© Ha

 UIN SUSKA RIAU	<b>KEMENTERIAN AGAMA RI</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU</b> <b>PASCASARJANA</b> <b>كلية الدراسات العليا</b> <b>THE GRADUATE PROGRAMME</b> Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 PO.BOX. 1004 Phone & Facs, (0761) 858832, Website: <a href="https://pasca.uin-suska.ac.id">https://pasca.uin-suska.ac.id</a> Email : <a href="mailto:pasca@uin-suska.ac.id">pasca@uin-suska.ac.id</a>		
<b>KARTU KONTROL MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL / TESIS / DISERTASI</b> <b>PASCASARJANA UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU</b>			
NAMA	: <u>JON SALENDRA PUTRA</u>		
NIM	: <u>22390114449</u>		
PRODI	: <u>PENDIDIKAN AGAMA ISLAM S2</u>		
KONSENTRASI	: <u>PENDIDIKAN AGAMA ISLAM</u>		
NO	HARI/TGL	JUDUL PROPOSAL / TESIS / DISERTASI	PESERTA UJIAN
1	Senin, 13 Januari 2025	Implementasi Media Video presentasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Keterampilan Berbicara Siswa pada Masa PAI di SMAN 3 Borokalis	IQLIMA KHAI'RUTL HISA 22390124992
2	Senin, 13 Januari '25	Milai - Milai Pendidikan Akhlak dalam Kitab Talim Mutalilin dan Waslunya Al - Abaa Lil - Afraa dan Relasinya dengan Pendidikan Karakter di Indonesia.	MURUL AKBAR 22390114811
3	Senin, 13 Januari '25	Perspektif Buuya Yalya Tentang Pendidikan Anak Dalam Islam Studi Konten Dakwah pada channel Al - Balijali TV	PIARYSYAH 22390114985
			PARAF SEKRETARIS
			<i>[Signature]</i>
			Pekanbaru, 13 Januari 2025
			Kaprodi, <i>[Signature]</i> Dr. Alwi Zar, M.Ag NIP. 19700422 200312 1 002

NB 1. Kartu ini dibawa setiap kali mengikuti ujian.  
 2. Setiap mahasiswa wajib menghadiri minimal 10 kali seminar proposal Tesis  
 3. Sebagai syarat ujian Proposal dan tesis

n Syarif Kasim Ria

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© H2



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**PASCASARJANA**  
**كلية الدراسات العليا**  
**THE GRADUATE PROGRAMME**

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 PO.BOX. 1004  
Phone & Facs. (0761) 858832, Website: <https://pasca.uin-suska.ac.id> Email : [pasca@uin-suska.ac.id](mailto:pasca@uin-suska.ac.id)

**KARTU KONTROL MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL / TESIS / DISERTASI  
PASCASARJANA UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

NAMA : JON SALENDRA PUTRA  
NIM : 323901144499  
PRODI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM S.  
KONSENTRASI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pekanbaru, 20 Mei  
Kaprodi,

2025

Dr. Alvizar, M.Ag  
NIP. 1700422 200312 1 002

**NB 1.** Kartu ini dibawa setiap kali mengikuti ujian.  
2. Setiap mahasiswa wajib menghadiri minimal 10 kali seminar proposal Tesi  
3. Sebagai syarat ujian Proposal dan tesis



©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Lampiran 12 Biodata Penulis****BIODATA PENULIS**

Nama : Jon Salendra Putra  
 Tempat/Tgl. Lahir : Sungai Apit, 15 Juni 1975  
 Pekerjaan : PNS  
 Alamat Rumah : Jl. Hang Jebat, RT 03/RW 06, Kelurahan Sungai Apit,  
                  Kecamatan Sungai Apit, Kabupaten Siak  
 No.Telp/HP : 081365482136  
 Nama Orang Tua : Ruslan  
                  Nuriah  
 Nama Isteri : Samhwati  
 Nama Anak : 1. Fitri Amalia  
                  2. Nada Fitria

**RIWAYAT PENDIDIKAN:**

SDN 020 : Sungai Apit Lulus Tahun 1988  
 MTs Al-Ikhlas : Sungai Apit Lulus Tahun 1991  
 MA Nurul Hidayah : Sungai Apit Lulus Tahun 1994  
 (S.1) STAI Susha : Siak Lulus Tahun 2005  
 (S.2)..... : .....Lulus Tahun.....

**RIWAYAT PEKERJAAN**

PNS  
 .....  
 dst.

**PENGALAMAN ORGANISASI**

PGRI  
 IPHI  
 dst.

**KARYA ILMIAH**

.....  
 .....  
 dst.

**UIN SUSKA RIAU**

UIN SUSKA RIAU