

LAPORAN PENELITIAN

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN WINDOWS SHOPPING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA



Oleh :

Jalaludin Faruk Azhari, M.Pd.I. (2104069201)

Nuris Syamsi Sifyan (2022700001550)

Rifqi Mubarak (2022700001653)

Riski Ofinda (2022700001554)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH MIFTAHUL ULUM
BANGKALAN
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Pengaruh Metode Pembelajaran Windows Shopping terhadap Kreativitas Belajar Siswa

Peneliti : Ketua:
Jalaludin Faruk Azhari, M.Pd.I. (2104069201)
Anggota:
Nuris Syamsi Sifyan (2022700001550)
Rifqi Mubarak (2022700001653)
Riski Ofinda (2022700001554)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Tahun : 2022

Anggaran : Rp. 7.000.000

Bangkalan, 25 Desember 2022

Ketua TIM Pengusul



Jalaludin Faruk Azhari, M.Pd.I. (2104069201)

Mengetahui,

Ketua LPPM



Fawaidur Ramdhani, M.Ag.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan universal dalam kehidupan manusia¹. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi². Selain itu pendidikan dalam Islam mempunyai kedudukan dengan menjamin untuk memperbaiki dan mengangkat derajat manusia lebih tinggi. Proses belajar yang dialami peserta didik merupakan proses perubahan tingkah laku yang dilakukan peserta didik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Diketahui dalam proses pembelajaran di kelas masih sering menggunakan pembelajaran konvensional yaitu: ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Peserta didik hanya menerima, mendengar, dan mencatat penjelasan yang disampaikan oleh guru. Selain itu, beberapa peserta didik mengerjakan soal hanya menjawab dengan simpel dari soal tersebut tanpa menjabarkan/menulis proses penyelesaiannya. Hal ini terlihat pada saat ulangan harian di akhir materi. Peserta didik juga kurang mampu untuk memahami sesuatu permasalahan. Keadaan yang

¹ Hamzah B Uno and Nina Lamatenggo, *Landasan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016). h. 39

² Rizki Wahyu Yunian Putra and Rully Anggraini, "Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software IMindMap Pada Siswa SMA," *AlJabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2016), h 39

seperti ini memperlihatkan bahwa kemampuan penalaran peserta didik masih kurang efektif. Padahal dalam pembelajaran pendidikan agama islam ini dibutuhkan untuk memahami konsep atau langkah-langkah yang diperlukan dalam setiap penyelesaian masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, banyak peserta didik yang kurang memahami konsep/langkah-langkah pelajaran PAI yang bisa membuat peserta didik merasa tidak semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang mengakibatkan turunnya konsentrasi belajar. Sehingga, tingkat keberhasilan belajar pun masih sangat rendah.

Dalam mengatasi masalah tersebut, salah satu upaya yang dilakukan oleh guru yaitu dengan membuat variasi pembelajaran di kelas. Misalnya dengan menggunakan pendekatan, metode pembelajaran yang berbeda dengan yang biasa dilakukan di sekolah tersebut yaitu pembelajaran konvensional yang kegiatan pembelajarannya masih didominasi oleh peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan, metode pembelajaran yang tepat sehingga diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif, yang melibatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik. sehingga dengan demikian peserta didik merasa pembelajaran PAI menyenangkan.

Salah satu metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Windows Shopping* terhadap kemampuan kreativitas siswa. Metode ini merupakan salah satu metode pakem pada kurikulum KTSP/2006 yang memberikan nilai positif. Hasil positif ini didasarkan pada proses dan langkah-

langkah pembelajaran yang menuntut peserta didik lebih aktif dan suasana belajar yang menyenangkan.

Aktivitas *Windows Shopping* meminta siswa berjalan-jalan melihat hasil pekerjaan kelompok lain yang ditempelkan di dinding atau di jendela. Kegiatan berkunjung ini tidak hanya melihat-lihat saja tetapi siswa diminta mengamati dan mencatat hasil kerja kelompok lain. Kegiatan ini menuntut siswa berkomunikasi dengan temannya dan terjadilah aktivitas belajar tutor sebaya. Pembelajaran ini diharapkan akan lebih bermakna dan menyenangkan. Teknik pembelajaran *Windows Shopping* menggunakan pendekatan pembelajaran konstruktivisme. Pendekatan yang berpusat pada peserta didik yang menekankan pentingnya individu yang membangun pengetahuan dan pemahaman secara aktif dengan bimbingan dari guru. Guru tidak sekadar menuangkan informasi dalam peserta didik.

Terdapat berbagai macam metode yang dapat digunakan dalam menerapkan metode *Windows Shopping* dalam pembelajaran di sekolah. Pembelajaran metode *Windows Shopping* dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu pembelajaran metode *Windows Shopping* juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Windows Shopping* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas X di SMA Al-Khatibiyah”**

B. Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang masalah tersebut, maka penelitian merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan kreativitas belajar siswa melalui *Windows Shopping* pada materi menjalani hidup penuh manfaat dengan menghindari berfoya-foya?
2. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Windows Shopping* terhadap kreativitas siswa kelas X di SMA Al-Khatibiyah?
3. Bagaimana keterlaksanaan metode pembelajaran *Windows Shopping* pada kreativitas siswa kelas X di SMA Al-Khatibiyah?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran umum kreativitas siswa kelas X di SMA Al-Khatibiyah
2. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Windows Shopping* terhadap kreativitas siswa kelas X di SMA Al-Khatibiyah
3. Untuk mengetahui keterlaksanaan metode pembelajaran *Windows Shopping* pada kreativitas siswa kelas X di SMA Al-Khatibiyah

D. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang terlibat di dalamnya, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan pedoman jelas pada pendidik dan calon pendidik tentang metode *Windows Shopping* dalam meningkatkan mutu Pendidikan
 - b. Sebagai pedoman untuk mengembangkan penelitian yang menggunakan metode *Windows Shopping*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi PAI terhadap kemampuan kolaborasi peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Windows Shopping*
 - b. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam penggunaan metode *Windows Shopping*.
 - c. Bagi peneliti, bisa dijadikan sebagai kesempatan untuk bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan ketika menuntut ilmu di dunia perkuliahan dan menjadi bekal sebagai pendidik yang mampu memperhatikan segala hal yang memiliki pengaruh terhadap kretavitas siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara dari suatu permasalahan dalam penelitian.³ Berdasarkan rumusan masalah yang ada dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha: Ada pengaruh metode pembelajaran *Windows Shopping* terhadap kreativitas siswa kelas X di SMA Al-Khatibiyah

Ho: Tidak ada pengaruh metode pembelajaran *Windows Shopping* terhadap kreativitas siswa kelas X di SMA Al-Khatibiyah

F. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini dicantumkan peneliti-peneliti terdahulu memiliki kesamaan dengan penelitian ini, kemudian diuraikan persamaan dan perbedaan.

1. Skripsi dari Dyan Revianto (1511050229), dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran *Windows Shopping* Berbantu Geoenzo Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa.
2. Skripsi dari Lizza Restiwi, dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran *Windows Shopping* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPA siswa SMP Pada Materi Getaran, Gelombang Dan Bunyi .

³ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 15.

Tabel 1. 1 Orignalitas penelitian

No	Nama peneliti, judul, dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas penelitian
1.	Dyan Revianto (2021), dengan judul Pengarus Metode Pembelajaran <i>Windows Shopping</i> Berbantu Geoenzo Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Metematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa.	Meneliti pengaruh pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Windows Shopping</i> dengan metode penelitian Kuantitatif	Penelitian yang ditulis Dyan Revianto bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelaran windows shopping berbantuan geoenzo terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik	Penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap kreativitas belajar siswa.
2.	Lizza Restiwi (2022), dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran <i>Windows Shopping</i> Untuk Meningkatkan Pengeusaaan Konsep IPA siswa SMP Pada Materi Getaran,	Meneliti pengaruh pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Windows Shopping</i> dengan metode penelitian Kuantitatif	Penelitian yang ditulis Lizza Restiwi memiliki tujuan mengetahui pererapan model pembelajaran <i>Windows Shopping</i> untuk meningkatkan pengusaan konsep IPA siswa SMP pada materi getaran, gelombang dan bunyi.	Penelitian yang akan dilakukan mencari tau pengaruhnya terhadap kreativitas belajar siswa yang dilakukan di jenjang Sekolah Menengah Atas.

No	Nama peneliti, judul, dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas penelitian
	Gelombang Dan Bunyi .			

G. Batasan Penelitian

Peneliti perlu memberikan batasan-batasan dalam penelitian ini supaya penelitian ini tidak meluas:

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Al-Khatibiyah.
2. Materi yang akan digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Menjalani hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, riya', Sum'ah, takabbur, dan Hasad semester ganjil.
3. Hasil belajar yang diteliti hanya pada ranah C1(Mengingat) dan C2(Memahami

H. Definisi Istilah Oprasional

1. *Windows Shopping* merupakan adalah metode pembelajaran berbasis kerja kelompok dengan melakukan berbelanja keliling melihat-lihat hasil karya kelompok lain untuk menambah wawasannya. Metode pembelajaran koperatif tipe *Windows Shopping* (belanja hasil karya) akan mengantarkan peserta didik pada penanaman karakter kerjasama, keberanian, demokratis, rasa ingintahu, interaksi antar teman, dan bertanggung jawab. 19 Peserta didik dapat berbelanja secara aktif dan dinamis dengan memajang hasil karya secara kreatif. Dua orang

dari masing-masing kelompok menjaga hasil karya mereka (menjaga kelompok). Anggota kelompok lainnya mengunjungi stand untuk melihat hasil karya kelompok lainnya (berbelanja) dengan memberi komentar dan penilaian sehingga setiap peserta dalam kelompok dapat memicu kreativitasnya. Pembelajaran seperti ini dapat menimbulkan situasi yang menyenangkan, tetapi tetap efektif sesuai tujuan pembelajaran yang dicapai.⁴

2. Kreativitas belajar siswa adalah merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, antara lain kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan lingkungan, cara belajar yang baik dan motivasi bukan semata-mata merupakan bakat atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan hasil dari hubungan potensi kreatifitas individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya sehingga mampu memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru.

Secara etimologi, collaborative berasal dari kata co dan labor yang mengandung makna sebagai penyatuan tenaga atau peningkatan kemampuan yang dimanfaatkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau yang telah disepakati bersama. Selanjutnya, kata kolaborasi sering kali digunakan untuk menjelaskan proses penyelesaian pekerjaan yang bersifat lintas batas, lintas sektor, lintas hubungan (O'Leary, 2010), ataupun lintas organisasi bahkan lintas negara sekalipun. Adapun secara terminologi kreativitas mengandung makna

⁴Ibid Maslicah Kurdi, "*Window Shopping : Model Pembelajaran yang Unik Dan Menarik*", *Jurnal Lingkar Widayaiswara Edisi*. (03, Juli – September 2017), hal: 28, 29-30

yang sangat umum dan luas yang mendeskripsikan adanya situasi tentang terjadinya kerja sama antara dua orang ataupun institusi atau lebih yang saling memahami permasalahan masing-masing secara bersama-sama dan berusaha untuk saling membantu memecahkan permasalahan masing-masing secara bersama-sama pula. Bahkan secara lebih spesifik, kreativitas merupakan kerja sama yang intensif untuk menanggulangi permasalahan kedua pihak secara bersamaan. Walaupun demikian, pengertian tersebut bukanlah merupakan pengertian tunggal dari konsep kolaborasi. Identik dengan ilmu-ilmu sosial pada umumnya kolaborasi sebagai salah satu konsep disiplin ilmu sosial memiliki pengertian yang kompleks tergantung dari sudut pandang para ahli itu memahaminya.⁵

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi yang akan ditulis terdiri dalam beberapa bab. Bab kesatu pendahuluan, bab kedua kajian teori atau pustaka, bab ketiga metode penelitian, bab keempat Hasil penelitian dan pembahasan, dan bab kelima penutup. Bab-bab yang akan disajikan dalam penulisan skripsi ini, yaitu:

Bab kesatu Pendahuluan terdiri dari: berisi pendahuluan yang meliputi konteks penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitas, penelitian terdahulu, definisi istilah oprasional, sistematika pembahasan.

⁵O'Leary, R., Van Slyke, D.M., & Kim, S, *Collaboration skills for school professionals (edisi keenam)*. Singapore: Pearson Ed.(2010).

Bab kedua Kajian Teori terdiri dari: kajian teori yang berkaitan dengan model *Windows Shopping*.

Bab ketiga merupakan metode penelitian, pada bagian ini ada penjabaran yang lebih rinci yang berkaitan dengan baris suatu penelitian. Berisi jenis penelitian, objek dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat Hasil penelitian dan pembahasan, dengan mengacu pada kajian pustaka yang telah dijelaskan pada bab kedua dalam bab ini akan dilakukan analisis mendalam dari berbagai sumber pustaka dan penafsiran objektif dari karya tokoh.

Bab kelima penutup, meliputi kesimpulan dan saran, yaitu membahas kembali isi dari bab keempat secara singkat dan jelas dengan memberikan penekanan kepada permasalahan yang telah ditemukan dan dibahas, kemudian dikemukakan saran yang dapat bermanfaat bagi pelaksanaan model pembelajaran karakter.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Metode Pembelajaran *Windows Shopping*

1. Pengertian *Windows Shopping*

Strategi *Windows Shopping* adalah model pembelajaran berbasis kerja kelompok dengan melakukan berbelanja keliling melihat-lihat hasil karya kelompok lain untuk menambah wawasannya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Windows Shopping* (belanja hasil karya) akan mengantarkan peserta didik pada penanaman karakter kerjasama, keberanian, demokratis, rasa ingintahu, interaksi antar teman, dan bertanggung jawab. 19 Peserta didik dapat berbelanja secara aktif dan dinamis dengan memajang hasil karya secara kreatif. Dua orang dari masing-masing kelompok menjaga hasil karya mereka (menjaga kelompok). Anggota kelompok lainnya mengunjungi stand untuk melihat hasil karya kelompok lainnya (berbelanja) dengan memberi komentar dan penilaian sehingga setiap peserta dalam kelompok dapat memicu kreativitasnya. Pembelajaran seperti ini dapat menimbulkan situasi yang menyenangkan, tetapi tetap efektif sesuai tujuan pembelajaran yang dicapai.⁶

⁶Ibid Maslicah Kurdi, “*Window Shopping* :”Model Pembelajaran yang Unik Dan Menarik”, JurnalLingkarWidyaiswaraEdisi 04 No. 03, Juli – September 2017, hal: 28, 29-30

2. Langkah- langkah model pembelajaran *Windows Shopping*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran windows shopping sebagai berikut :

- a. Peserta didik dibuat menjadi beberapa kelompok pembelajaran.
- b. Guru membagikan soal yang berbeda-beda kepada tiap-tiap kelompok.
- c. Secara berkelompok peserta didik mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru. Hasil penyelesaian soal di tulis dalam selembar kertas manila atau sejenisnya. Dalam kegiatan ini guru memberikan bimbingan seperlunya
- d. Hasil pekerjaan tiap kelompok kemudian di presentasikan di depan kelas
- e. Di lakukan pembagian tugas tiap kelompok ada yang berjaga di kelompok masing-masing dan ada yang berkeliling di kelompok lain.
- f. Peserta didik yang berjaga di kelompok di harapkan mampu menjelaskan kepada anggota kelompok lain terkait pekerjaan materi yang dikerjakan. Untuk itu di anjurkan memilih penjaga yang mampu berkomunikasi dengan baik dan memahami hasil pekerjaan kelompok tersebut.pada kegiatan inilah muncul aktivitas tutor sebaya.
- g. Bagi anggota kelompok yang bertugas berkunjung pada kelompok lain di samping berhak mendapat penjelasan juga berhak memberikan masukan atau membenarkan pekerjaan yang tidak benar.
- h. Setelah waktu yang telah ditentukan selesai, masing-masing anggota yang berkeliling kembali kekelompok asal.

- i. Setelah kembali anggota kelompok bertukar informasi berdasarkan hasil kunjungan yang telah dilakukan.
- j. Selanjutnya guru berkeliling mengecek hasil pekerjaan dan hal yang perlu diperbaiki dan memberikan nilai pada hasil pekerjaan pada tiap-tiap kelompok.
- k. Guru melakukan konfirmasi berupa umpan balik dan koreksi terhadap pekerjaan tiap-tiap kelompok secara klasifikasi.
- l. Untuk memahami pengetahuan peserta didik dilakukan kuis secara individu dengan soal yang tipenya sama dengan soal yang telah dikerjakan oleh semua kelompok.

3. Karakteristik model Pembelajaran *Windows Shopping*

Karakteristik model pembelajaran *Windows Shopping* berdasarkan karakteristik pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran secara team

Team merupakan tempat atau wadah untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran *Windows Shopping* tidakbisa di laksanakan secara individu. Artinya model pembelajaran ini hanya bisa di laksanakan secara kelompok (team).

- b. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Untuk mencapai tujuan kelompok, pembelajaran *Windows Shopping* harus di dasarkan pada manajemen cooperative sebagaimana apa yang telah di ungkapkan yang terdiri dari 3 fungsi yaitu :

- 1) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan yang menunjukan bahwa pembelajaran *Windows Shopping* di laksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah di tentukan.
- 2) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukan bahwa pembelajaran *Windows Shopping*, menentukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.
- 3) Fungsi manajemen, sebagai contoh menunjukan bahwa pembelajaran *Windows Shopping* perlu di tentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes ataupun lisan.

B. Kreatifitas belajar siswa

1. Pengertian Kreatifitas belajar siswa

Menurut Slameto (2010:138) Kreatifitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar. Sedangkan belajar adalah proses yang dilakukan untuk

memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.⁷

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreatifitas belajar siswa

Menurut Hurlock (2003) Faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreatifitas belajar siswa yaitu :

a. JenisKelamin .

Anak laki-laki Menunjukkan kreatifitas yang lebih besar dari pada anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak.

b. Status Sosial ekonomi

Anak dari kelompok social ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari pada anak yang berasal dari social yang lebih rendah.

c. Urutan kelahiran

Anak dari urutan kelahiran menunjukkan tingkat kreatifitas yang berbeda.

d. Ukuran Keluarga

Anak dari keluarga kecil bila mana kondisi lain sama cenderung lebih Kreatif dari pada anak keluarga besar.

e. Lingkungan Kota dan lingkungan pedesaan

⁷Slameto, *Proses Belajar mengajar dalam SKS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001)

Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif dari pada anak lingkungan pedesaan.

f. **Inteligensi.**

Setiap anak yang lebih pandai menunjukkan kreatifitas yang lebih besar dari pada anak yang kurang pandai.

3. Manfaat Kreatifitas

a. **Bagi siswa**

Siswa dapat mengetahui sejauh mana dia telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru.

b. **Bagi guru**

- 1) Guru akan mengetahui siswa-siswa mana yang sudah menguasai bahan pelajarannya.
- 2) Guru akan mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah tepat bagi siswa.
- 3) Guru akan mengetahui apakah metode yang diberikan sudah tepat atau belum.

c. **Bagi sekolah**

- 1) Dengan evaluasi hasil belajar dapat diketahui kondisi belajar yang berlangsung di sekolah

- 2) Informasi guru tentang tepat tidaknya kurikulum sekolah dapat merupakan bahan pertimbangan bagi perencanaan sekolah untuk masa-masa yang akan datang.
- 3) Informasi hasil penilaian yang diperoleh dari tahun ke tahun dapat digunakan sebagai pedoman bagi sekolah, yang dilakukan oleh sekolah sudah memenuhi standart atau belum. Pemenuhan standart akan terlihat dari bagusnya angka-angka yang diperoleh.

C. Pendidikan Agama Islam (PAI)

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Sebelum menjelaskan ke Pendidikan Agama Islam, terlebih dahulu peneliti akan menjelaskan tentang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses yang didalamnya terdapat beberapa komponen yang saling berkaitan. Komponen-komponen tersebut saling mempengaruhi satu sama lain. Komponen yang paling penting dalam pendidikan adalah adanya pendidik dan peserta didik. Sehingga apabila salah satu komponen tersebut tidak ada, maka pendidikan tidak akan berjalan, karena pada hakikatnya pendidikan itu dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik dalam rangka memberikan bimbingan.

Menurut ketentuan pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara⁸.

Zuhairini mengemukakan bahwa: Pendidikan agama Islam adalah usaha untuk membimbing pertumbuhan kepribadian peserta didik secara sistematis supaya mereka hidup sesuai ajaran agama Islam, sehingga terjalin kebahagiaan di dunia dan akhirat⁹.

Sedangkan menurut Samsul Nizar : “Pendidikan Agama Islam adalah proses mengubah tingkahlaku individu peserta didik pada kehidupan pribadi, masyarakat dan alam sekitarnya. Proses tersebut dilakukan dengan cara pendidikan dan pengajaran sebagai suatu aktivitas asasi dan profesi diantara sekian banyak profesi asasi dalam masyarakat”¹⁰.

Menurut Abdul Majid dan Dian Andayani , bahwa “pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Islam , dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama Islam lain dalam hubungan

⁸ Pemerintah RI, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Setjen Depdiknas, 2003), h. 5.

⁹ Zuhairini, dkk, Metodologi Pendidikan Agama (Solo: Ramadhani, 1993), h. 10.

¹⁰ Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam Pendekatan Historis Teoritis dan Praktis*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h.31

dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa”¹¹.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwasannya yang dimaksud pendidikan agama islam adalah perubahan yang dilakukan oleh pendidik pada peserta dari tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, pengalaman dan membimbing pertumbuhan kepribadian peserta didik supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari hari. Dan disertai tuntunan untuk menghormati penganut agama islam lain dalam hubungan kerukunan islam beragama.

2. Dasar Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Islam yang bertugas pokok menggali, menganalisis dan mengembangkan ajaran agama Islam. Adapun yang menjadi landasan pendidikan Islam yaitu sebagai berikut:

a. Al-Qur'an al-Karim

Al-Qur'an merupakan sumber pokok pertama ajaran Islam. Sebagai pandangan hidup manusia, al-Qur'an disamping mengandung hukum-hukum juga terdapat berbagai aspek ajaran tentang pendidikan.

b. As-Sunnah.

¹¹ Abdul Majid dan Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), h. 130.

As-Sunnah merupakan sumber kedua setelah al-Qur'an. Sesuatu yang belum jelas dalam al-Qur'an akan dilengkapi dengan as-Sunnah. Sunnah juga berisi tentang aqidah dan syari'at. Sunnah berisi petunjuk (pedoman) untuk kemaslahatan hidup manusia.

c. Ijtihad

Ijtihad sebagai landasan pendidikan Islam bersifat praktis dan aplikatif. Ijtihad dalam pendidikan Islam sebagai upaya untuk mengikuti dan mengarahkan perkembangan zaman yang terus berubah terasa semakin penting dan mendesak, baik dalam masalah materi, sistem atau orientasi. Oleh sebab itu, teori-teori baru hasil ijtihad harus disesuaikan dengan ajaran Islam dan kebutuhan hidup manusia.

3. Tujuan Pembelajaran Agama Islam

Setiap kegiatan pembelajaran di sekolah baik formal maupun nonformal, pasti tidak terlepas dari tujuan dilaksanakannya kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan. Sehubungan dengan itu, secara umum tujuan pendidikan adalah “suatu yang hendak dicapai dengan kegiatan atau usaha pendidikan”. Sedangkan tujuan pendidikan agama Islam adalah kepribadian muslim, yaitu kepribadian yang seluruh aspeknya dijiwai dengan ajaran Islam¹².

Pembelajaran dalam pendidikan di sekolah secara umum bertujuan agar lulusannya:

¹² Zakiyah Drajat, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), h. 72

- a. Memiliki sifat-sifat dasar sebagai warga negara yang baik
- b. Sehat jasmani dan rohani.
- c. Memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap dasar yang diperlukan untuk :
 - 1) Melanjutkan pelajaran
 - 2) Bekerja dimasyarakat
 - 3) Mengembangkan sesuai dengan asas pendidikan seumur hidup

Sementara itu, Mahmud Yunus menjelaskan bahwa tujuan pendidikan

Agama Islam yaitu:

- a. Menanamkan perasaan cinta kepada Allah SWT dalam diri siswa
- b. Menanamkan itikad yang benar dan kepercayaan dalam hati siswa
- c. Mendidik anak sejak kecil
- d. Membiasakan akhlak yang mulia dan menunaikan kewajiban agama
- e. Mengajar siswa agar mengetahui hukum-hukum agama yang perlu diketahui oleh tiap-tiap muslim serta mengamalkannya
- f. Memberi petunjuk untuk hidup di dunia menuju di akhirat
- g. Memberi teladan yang baik, mengajarkan dan nasehat-nasehat¹³.

¹³ H. Mahmud Yunus, Metodik Khusus Pendidikan Agama (Jakarta: Al-hidayah, 1998), h. 9.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yaitu penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif merupakan penelitian menggunakan angka mulai dari pengumpulan data hingga hasil yang ditampilkan. Penelitian ini menggunakan penelitian Quasy Eksperimental Design yaitu desain yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Model rancangan penelitian yang digunakan adalah non-equivalent control group design. None-quivalent control group design tidak hanya mengukur kemampuan peserta didik ketika di akhir setelah perlakuan, tetapi juga mengukur kemampuan awal peserta didik apakah sama atau tidak antara kelas eksperimen dan kontrol. Pada penelitian ini, terdapat satu kelas sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan, dan satu kelas sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Berikut desain penelitian *non-equivalent control grup design* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak dipilih secara random sehingga dapat dilihat pada

Table 3.1

Tabel 3. 1Desain Penelitian Non-Equivalent Control Grup Design

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Keterangan:

- X : Perlakuan
- O₁ : *Pretest* di kelas eksperimen
- O₂ : *Posttest* di kelas eksperimen
- O₃ : *Pretest* di kelas kontrol
- O₄ : *Posttest* di kelas kotrol

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Al-Khatibiyah yang terletak di Pondok Pesantren Miftahil Ulum Al-Islamy, penelitian dilaksanakan pada semester ganjil pada tahun 2023/2024 pada mata pelajaran PAI.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat atau yang menjadi sebab adanya perubahan maupun munculnya variabel terikat. Variabel bebas (variabel x) dalam penelitian ini adalah Metode Pembelajaran *Windows Shopping*.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, sehingga variabel terikat dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel bebas (variabel y) dalam penelitian ini adalah Kreativitas Belajar Siswa.

D. Populasi dan sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi yaitu kumpulan individu yang dikumpulkan berdasarkan ciri atau karakteristik tertentu yang telah ditetapkan. Tarjo menyatakan populasi merupakan suatu objek secara menyeluruh, dimana nantinya peneliti dapat memilih sampel dari populasi yang tersedia. Dalam penelitian ini yang menjadi suatu targetnya adalah siswa kelas X SMA Al-Khatibiyah.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sumber data dalam suatu penelitian atau bagian dari populasi atau yang mewakili populasi. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Al-Khatibiyah sebanyak 48 siswa tahun pelajaran 2023/2024. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah sebuah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Hal yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan sampel ini karena kelas X merupakan kelas yang mudah diatur, selain itu pemilihan sampel ini juga rekomendari dari guru PAI.

E. Instrument Penelitian

Meneliti merupakan kegiatan pengukuran terhadap kejadian masyarakat atau sosial ataupun alam. Jika sudah terdapat data hal itu lebih cocok disebut laporan dari pada penelitian. Namun pada skala yang terendah laporan juga bisa disebut suatu

bentuk penelitian. Meneliti adalah melakukan pengukuran, maka diperlukan alat ukur yang bagus. Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kreativitas belajar siswa. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan adalah:

1. Pedoman Tes

Tes merupakan kumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan yang ingin diukur pada individu atau kelompok. Jenis tes yang digunakan yaitu berupa tes kemampuan kreativitas belajar siswa berbentuk uraian tentang menghindari berfoya-foya, riya', sum'ah dan takabur untuk mengetahui tingkat kemampuan kreativitas belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran metode window shopping diberikan kepada peserta didik. Tes diberikan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa. Tes dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran. *Pretest* merupakan tes awal yang dilakukan sebelum memberikan perlakuan berupa diterapkannya model pembelajaran *window shopping* untuk mengetahui pemahaman kreatifitas belajar awal siswa. *Posttest* merupakan tes akhir yang dilakukan setelah menerapkan model pembelajaran *window shopping* berbantuan untuk mengetahui perbedaan kreatifitas belajar. Tes dalam penelitian disajikan dalam bentuk tes uraian.

2. Angker respons siswa

Angket respons siswa bertujuan agar dapat mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran *window shopping*. Adapun indikator

respons siswa terdiri dari ketertarikan siswa pada pembelajaran PAI, persepsi siswa terhadap model pembelajaran *window shopping*, serta keterkaitan dengan kreatifitas belajar siswa. Angket diisi dengan “*checklist*” pada kolom pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Pilihan jawaban dengan menggunakan skala *likert* yang terdiri dari empat pilihan yakni “sangat setuju” (SS), “setuju” (S), “tidak setuju” (TS), dan “sangat tidak setuju (STS). Skor yang diberikan terhadap jawaban dipilih seperti pada **tabel 3.2**.

Tabel 3. 2 Kriteria Skor Pernyataan Likert

Nilai Persen Respon Siswa	Kriteria
$75\% \leq x \leq 100\%$	Sangat baik
$50\% \leq x < 75\%$	Baik
$25\% \leq x < 50\%$	Kurang baik
$0\% \leq x < 25\%$	Tidak baik

F. Teknik Pengumpulan Data

Salah satu hal yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan tes yang mencakup pre-test dan post-test dan angket respons siswa. Pengumpulan data melalui tes digunakan untuk memperoleh data terkait kemampuan kreativitas belajar. Nilai rata-rata pre-test serta post-test akan dibandingkan dalam kelas eksperimen untuk mengetahui adanya perbedaan kreativitas belajar siswa. Dalam penelitian memerlukan sumber data untuk mencari keterangan-keterangan tentang permasalahan yang sedang diteliti. Sumber data adalah seseorang yang dapat memberikan informasi

apa yang dibutuhkan. Sedangkan pengertian lain dari sumber data adalah objek dari mana diperoleh. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan :

1. Obsevasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui dan mengamati keterlaksanaan pembelajaran guru dalam menerapkan model pembelajaran *window shopping*. Observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

2. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui bagaimana kreatifitas belajar siswa dalam bentuk tes uraian. Tes dalam penelitian ini dilakukan dengan *pretest* sebagai tes awal sebelum diterapkan model pembelajaran *window shopping* dan *posttest* sebagai tes akhir setelah diterapkan model pembelajaran *window shopping*.

3. Angket

Angket adalah sebuah pertanyaan tertulis dengan tujuan untuk mengetahui informasi terkait responden yang akan diteliti. Tujuan pemberian angket kepada siswa yaitu untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran *window shopping* pada materi menjalani hidup penuh manfaat dengan menghindar berfoya-foya dan riyak.

4. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk gambar, tulisan, atau karya-karya dari seseorang. Diharapkan dengan dokumentasi nantinya bisa dapat menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen tertulis maupun dokumen elektronik. Bentuk dokumentasi pada penelitian ini berupa data siswa, data guru, dan foto-foto saat melakukan penelitian di SMA Al-Khatibiyah kelas X Pa.

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas instrumen dilakukan untuk mendapatkan uraian sampai mana instrumen tersebut mengukur hal yang harus diukur. Nilai validitas akan menjadi penentu sejauh apa tujuan pengukuran terlaksana hal ini akan berpengaruh pada ketepatan data penelitian. Teknik yang akan digunakan adalah teknik korelasi melalui koefisien korelasi product moment. Skor ordinal dari setiap item pertanyaan yang diuji validitasnya dikorelasikan dengan skor ordinal keseluruhan item, jika koefisien korelasi tersebut positif, maka item tersebut valid, sedangkan jika negatif maka tidak valid yang kemudian akan digantikan atau dikeluarkan dari tes.

Pengambilan kesimpulan pengujian validitas item didasarkan sebagai berikut: Item pertanyaan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, Item pertanyaan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Validitas instrumen meliputi validitas logis dan validitas

empiris. Validitas logis merupakan validitas yang berdasarkan pada kesamaan antara indikator dan butir instrumen yang dapat berbentuk validitas isi (content validity), validitas konstruk (construct validity), dan validitas perwajahan (face validity). Validitas logis yang berkaitan dengan kurikulum termasuk ke dalam validitas isi.

2. Uji Reliabilitas

Hasil penelitian dapat dikatakan reliabel jika ada kesamaan data di waktu yang berbeda. Reliabilitas adalah tingkat konsistensi dari suatu instrumen. Instrumen tes akan reliabel jika hasil yang didapat tetap bila dites berkali-kali. Sebuah hasil pengukuran dikatakan akurat jika dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, dengan syarat aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Penghitungan reliabilitas instrumen tes memakai rumus koefisien reliabilitas Alfa Cronbach. Suatu instrumen penelitian diindikasikan memiliki tingkat reliabilitas memadai apabila koefisien Alpha Cronbach lebih besar dari 0,60. Dalam penelitian ini penghitungan reliabilitas dibantu dengan bantuan program SPSS 25.0.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (difficult index). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah. Di dalam istilah evaluasi, indeks kesukaran ini diberi simbol P (proporsi)

Tabel 3. 3 Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Soal

Besar P	Interpretasi
$P < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Sedang
$P > 0,70$	Mudah

Butir soal dikategorikan baik jika derajat kesukaran butir cukup (sedang), oleh karena itu untuk keperluan pengambilan data dalam penelitian ini digunakan kriteria cukup (sedang). Namun dalam penelitian ini peneliti hanya ingin mengetahui tingkat kesukaran soal, dipakai atau dibuangnya butir-butir soal hanya berpedoman pada kevalidan item tersebut.

4. Uji Daya Beda

Daya pembeda instrumen adalah kemampuan suatu instrumen untuk membedakan antara peserta didik yang menjawab benar dengan peserta didik yang menjawab dengan tidak benar angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D). Penentuan daya pembeda, seluruh pengikut tes dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok atas atau kelompok berkemampuan tinggi dan kelompok bawah atau kelompok berkemampuan rendah.

Tabel 3. 4 Interpretasi Daya Pembeda

Besar D	Interprestasi
$0,00 < D \leq 0,19$	Jelek
$0,20 < D \leq 0,39$	Cukup
$0,40 < D \leq 0,69$	Baik
$0,70 < D \leq 1,0$	Baik Sekali

5. Analisis Data Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui terlaksana atau tidak proses pembelajaran dalam penelitian. Skala *Guttman* digunakan sebagai perhitungan data keterlaksanaan pembelajaran dengan kriteria sesuai **tabel 3.2**. Skor 1 apabila indikator kegiatan pembelajaran terlaksana dan skor 0 apabila indikator tidak terlaksana. Skor yang didapat kemudian dihitung menggunakan **rumus 3.1** dengan kriteria keterlaksanaan pembelajaran pada **tabel 3.4**.

$$P = \frac{K}{N} \times 100\% \dots \dots \dots (3.1)$$

Keterangan:

P = Persentase keterlaksanaan pembelajaran

K = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 3. 5 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Persentase Hasil	Keterangan
1	$90\% < P \leq 100\%$	Sangat baik
2	$80\% < P \leq 90\%$	Baik
3	$65\% < P \leq 80\%$	Cukup baik
4	$55\% < P \leq 65\%$	Kurang baik
5	$P \leq 55\%$	Sangat kurang baik

(Yupinus *et al*, 2020)

6. Analisis Data Tes Kreativitas Belajar Siswa

Tes yang dilakukan pada penelitian ini yaitu tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui kondisi atau kemampuan awal sebelum diterapkan model pembelajaran *window shopping*. Tes akhir (*posttest*) dilakukan guna mengetahui kondisi atau kemampuan setelah diterapkan model pembelajaran *window shopping*. Bentuk tes berupa soal uraian yang berjumlah 7 soal. Tes disusun berdasarkan indikator kreativitas belajar yang diukur. Hasil jawaban siswa

dianalisis untuk mengetahui persentase rata-rata dari indikator kreativitas belajar.

Rumus yang digunakan yaitu pada **rumus 3.2** dengan ketentuan kriteria pada **tabel 3.6**.

$$\text{Persentase P} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \dots \dots (3.2)$$

Keterangan:

IPK = Indikator Kreativitas Belajar

Tabel 3. 6 Kriteria Persentasi Indikator Kreativitas Belajar

No	Persentase Hasil	Keterangan
1	$80\% < IPK \leq 100\%$	Sangat tinggi
2	$60\% < IPK \leq 80\%$	Tinggi
3	$40\% < IPK \leq 60\%$	Sedang
4	$20\% < IPK \leq 40\%$	Rendah
5	$0\% < IPK \leq 20\%$	Sangat rendah

7. Uji Data Angket Respons Siswa

Analisis data angket respons siswa dilakukan untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran *window shopping*. Persentase jawaban angket diberi skor sesuai dengan kriteria skor skala likert yang kemudian dihitung jumlah poin dari masing-masing indikator pertanyaan.

Rumus 3.3 digunakan untuk menghitung persentase respons siswa dengan kriteria pada **tabel 3.7**.

$$P = \frac{\sum S}{\sum N} \times 100\% \dots \dots \dots (3.3)$$

Keterangan:

P = Persentase respons siswa

$\sum S$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum N$ = Jumlah skor maksimal

Tabel 3. 7 Kriteria Persentase Hasil Angket Respons Siswa

No	Persentase Respons Siswa	Kriteria
1	$75\% < P \leq 100\%$	Sangat baik
2	$50\% < P \leq 75\%$	Baik
3	$25\% < P \leq 50\%$	Cukup
4	$0\% < P \leq 25\%$	Kurang

(Suastika & Rahmawati, 2019)

H. Analisis Data

Setelah data-data yang dibutuhkan terkumpul, maka kegiatan analisis data dapat dilakukan. Kegiatannya mencakup persiapan (pengelompokan data), tabulasi data menurut variabel dari semua responden, penyajian data setiap variabel yang diteliti, perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan perhitungan untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan. Dalam kegiatan menganalisis terdapat beberapa teknik yang dilakukan. Penelitian kuantitatif Quasy Eksperimen memakai dua jenis teknik analisis statistik yaitu teknik analisis deskriptif serta analisis inferensial.

1. Analisis Statistik

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan statistik yang dipakai untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan data yang sudah dikumpulkan tanpa bertujuan membuat kesimpulan secara umum. Jika penelitian dilakukan pada sampel maka teknik analisis bisa menggunakan statistik deskriptif ataupun inferensial jika peneliti hanya bermaksud untuk mendeskripsikan data sampel.

b. Analisis Statistik Inferensial

Dalam menjawab rumusan masalah apakah terdapat pengaruh penggunaan metode window shopping terhadap kemampuan kreativitas belajar peserta didik sekaligus menguji hipotesis, maka digunakan analisis statistik inferensial. Syarat (asumsi dasar) penggunaan statistik parametris

adalah: (1) Sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal; (2) Sampel diambil secara random; agar uji kesamaan dua rerata atau lebih ditambah (3) Varian kelompok harus mempunyai sifat yang homogen. Maka sebelumnya harus dilakukan uji asumsi dasar, terutama asumsi pertama dan ketiga.

2. Uji Asumsi Dasar

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan sebelum menganalisis data lebih lanjut. Tujuannya yaitu untuk mengetahui data yang dimiliki berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Jika hasilnya tersebut berdistribusi normal dapat menggunakan uji statistik dengan uji t sampel bebas (*independent sample t-test*), namun jika hasil tersebut berdistribusi tidak normal dapat menggunakan uji statistik nonparametrik yaitu dengan uji *Mann-Whitney*. Uji normalitas menggunakan program *software* SPSS 25 dengan metode Shapiro-Wilk (*W-test*) karena sampel < 50 . Jika nilai sig. $\geq \alpha$, maka H_0 diterima dan Jika nilai sig. $< \alpha$, maka H_1 diterima. Nilai sig yaitu 0,05, jika H_0 diterima maka data berdistribusi normal, namun jika H_0 ditolak maka data tidak terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji *homogeneity of variances* dengan taraf signifikan sebesar 5% atau 0,05. Uji homogenitas dilakukan karena

untuk memenuhi syarat uji manova yakni data homogen. Uji ini dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS 25. Jika nilai $\text{sig.} > \alpha$, maka H_0 diterima dan Jika nilai $\text{sig.} < \alpha$, maka H_1 diterima. Jika H_0 diterima maka data homogen, namun jika H_0 ditolak maka data tidak homogeny (heterogen).

c. Uji Hipotesis Statistik

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas untuk syarat sebelum diuji maka kemudian uji hipotesis bisa dilakukan. jika dari pengujian sebelumnya didapatkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan variannya homogen uji hipotesis menggunakan statistik parametris, tetapi apabila data berdistribusi tidak normal dan heterogen maka menggunakan statistik non-parametris. Hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh penggunaan metode window shopping terhadap kemampuan kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam X Pa SMA Al-Khotibiyah”. Untuk mengetahui berpengaruh atau tidak, dapat diketahui dari ada tidaknya perbedaan rata-rata kemampuan kreativitas belajar peserta didik antara pos-test kelas eksperimen dan skor pos-test kelas kontrol. Adanya pengaruh secara tegas bisa dinyatakan jika rerata skor hasil pos-test kelas eksperimen lebih tinggi daripada rerata skor pos-test kelas kontrol maka secara langsung dapat dinyatakan ada pengaruh.

Pengujian hipotesis statistik dalam penelitian ini menggunakan uji statistik paired t-test (t berpasangan) dan independent sampel t-test yaitu jenis uji statistika yang bertujuan untuk rata-rata dua grup yang saling berpasangan

dengan syarat data harus berdistribusi normal dan homogen. Tujuan uji ini dilakukan yaitu untuk membandingkan kemampuan berpikir kritis antara pos-test kelas eksperimen dan pos-test kelas kontrol. Uji ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari treatment yang diberikan. penghitungan akan dibantu dengan aplikasi SPSS 25.0.

d. Uji Gain Ternormalisasi

Uji gain ternormalisasi (*N-gain*) merupakan uji analisis data guna mengetahui peningkatan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Rumus yang digunakan untuk menghitung peningkatan tersebut dengan kriteria pada **tabel 3. 8** menggunakan program *software* SPSS 25.

Tabel 3. 8 Kriteria Gain Ternormalisasi

No	Koefisien Normalisasi Gain	Kriteria
1	$g < 0,3$	Rendah
2	$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
3	$g \geq 0,7$	Tinggi
4	$G = 0,0$	Tetap
5	$-1 < g < 0,0$	Menurun

(Talib *et al*, 2021)

I. Prosedur Penelitian

Agar mendapatkan hasil penelitian yang valid dan sesuai dengan keinginan peneliti, maka peneliti menggunakan tahap-tahap penelitian untuk dijadikan pedoman dalam melakukan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian

Langkah-langkah sebelum penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Mengajukan judul kepada Ketua Jurusan STITMU Bangkalan.
- b. Menyusun proposal penelitian.
- c. Melakukan observasi ke sekolah yang akan dijadikan objek penelitian.
- d. Meminta surat izin penelitian dari kampus STITMU Bangkalan.
- e. Mengajukan surat permohonan penelitian kepada pihak sekolah, dalam penelitian ini yaitu SMA Al Khotibiyah.
- f. Berkonsultasi pada kepala sekolah dan guru PAI pada kelas X mengenai pembelajaran dan kemampuan kreatifitas belajar siswa.

2. Pelaksanaan penelitian

- a. Menyiapkan instrumen pre-test dan post-test untuk di validasi.
- b. Memberikan pre-test pada sampel penelitian untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan.
- c. Melaksanakan pembelajaran menggunakan metode window shopping.
- d. Memberikan post-test pada sampel penelitian setelah diberlakukan treatment untuk mengetahui kemampuan kreatifitas belajar peserta didik setelah di beri perlakuan.
- e. Mengumpulkan data-data yang diperoleh selama proses penelitian, bisa berupa dokumen, file, dan lain-lain.
- f. Menganalisis data yang telah dikumpulkan selama penelitian, analisis data digunakan menggunakan uji-t.

- g. Menginterpretasi data setelah di analisis untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah di ajukan diterima atau ditolak.
- h. Membuat kesimpulan dari hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang ada.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Hasil Penelitian

Pengambilan data penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024 semester ganjil di SMA Al-Khotibiyah. Penelitian digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *window shopping* terhadap kemampuan kreativitas belajar peserta didik kelas X Pa. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen karena bertujuan untuk mengetahui seberapa besar perbedaan kelas eksperimen 1 dengan kelas eksperimen 2. Pengumpulan data dilaksanakan dengan observasi, tes, respons dan dokumentasi. Observasi digunakan peneliti untuk mengamati guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Tes yang berupa essay sebanyak 7 soal yang telah valid dan di berikan kepada siswa kelas X yang dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok 1 sebagai kelas Eksperimen 1 dan Kelompok 2 sebagai kelas eksperimen 2 untuk mengetahui hasil kreativitas belajar siswa yang dimiliki peserta didik kelas X Pa Al-Khotibiyah pada materi menghindar diri dari berfoya-foya dan riyak, sumah dan takabur dengan masing-masing soal memiliki skor yang berbeda-beda total skor yang akan didapat sebanyak 57 skor. Kemudian dokumentasi dilakukan untuk mengetahui sejarah, profil sekolah, keadaan guru dan siswa, serta sebagai foto hasil penelitian.

Hasil penelitian berupa tes kreatifitas belajar siswa, angket respons siswa terhadap pembelajaran *window shopping*, dan lembar observasi keterlaksanaan

pembelajaran menggunakan model *window shopping*. Tes kreatifitas belajar siswa digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran *window shopping* pada materi menghindar diri dari berfoya-foya dan riyak. Angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan atau respons siswa terhadap pembelajaran *window shopping*. Lembar observasi keterlaksanaan digunakan untuk mengetahui terlaksana atau tidak suatu pembelajaran menggunakan model pembelajaran *window shopping*.

1. Analisis Data

Setelah data terkumpul, diperlukan adanya analisis data. Sebelum menganalisis data, peneliti melakukan uji instrumen, uji prasyarat dan uji hipotesis.

a. Uji Instrumen

1) Uji Validitas

Suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrument dapat mengukur sesuatu yang hendak diukur. Untuk memperoleh data hasil tes kemampuan berpikir kritis peserta didik, dilakukan uji coba instrumen sebelum diujikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini soal akan diuji cobakan pada 24 peserta didik untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Soal tes sebanyak 7 butir soal essay diuji cobakan pada 24 orang peserta didik diluar sampel yang diambil. Adapun hasil analisis validitas uji coba instrumen tes sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Uji Validitas Instrumen Tes

No Item	R Hitung	R Tabel 5% (20)	Sig	Kriteria
1.	0,708	0,444	0,000	Valid
2.	0,817	0,444	0,000	Valid
3.	0,817	0,444	0,000	Valid
4.	0,924	0,444	0,000	Valid
5.	0,717	0,444	0,000	Valid
6.	0,844	0,444	0,000	Valid
7.	0,844	0,444	0,000	Valid

Data dari hasil uji validitas diatas, hasil perhitungan soal yang telah diujicobakan dapat dikatakan valid sebagai instrument yang akan diujikan pada responden.

2) Uji Realibilitas

Pada pengujian reliabilitas butir soal yang telah valid kemudian diuji reliabilitas. Hasil penghitungan sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Uji Reliabilitas Item Soal Tes Uji Coba

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Item
,821	7

Karena Cronbach Alpha hitung $0,821 \geq 0,60$ maka hasil perhitungan tersebut memiliki indeks reliabilitas tinggi. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian dan dapat dipakai sebagai alat ukur.

b. Uji Tingkat Kesukaran

Hasil analisis uji tingkat kesukaran butir soal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 3 Tingkat Kesukaran Item Soal Tes Uji Coba

No. Soal	Indeks Kesukaran	Keterangan
1	0,70	Mudah
2	0,80	Mudah
3	0,80	Mudah
4	0,95	Mudah
5	0,75	Mudah
6	0,85	Mudah
7	0,85	Mudah

Pada tingkat kesukaran dari 7 butir soal memiliki kriteria mudah. Tes disusun berdasarkan indikator dari kreativitas belajar siswa yang diukur. Hasil jawaban siswa dianalisis untuk mengetahui rata-rata dari indikator dari kreativitas belajar siswa.

c. Uji Daya Beda

Hasil analisis uji daya beda butir soal dapat dilihat pada tabel:

Tabel 4. 4 Uji Daya Beda Item Soal Tes Uji Coba

No. Soal	Indeks Kesukaran	Keterangan
1	0,708	Baik
2	0,817	Baik
3	0,817	Baik
4	0,924	Baik
5	0,717	Baik
6	0,844	Baik
7	0,844	Baik

d. Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk menilai terlaksanaannya proses pembelajaran dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran *window* dalam meningkatkan kreatifvitas belajar siswa. Observasi keterlaksanaan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan oleh satu observer yaitu satu guru PAI SAM Al-Khotibiyah. Adapun rekapitulasi perolehan skor keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada **tabel 4.1**

Tabel 4. 5 Analisis Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan ke	1	2	Rata-rata
Persentase	100%	93,3%	96,7%
Kategori	Sangat baik	Sangat Baik	Sangat baik

Berdasarkan **tabel 4.5** menunjukkan bahwa persentase perolehan skor keterlaksanaan berdasarkan penilaian dari observer pada pertemuan 1 diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik, hal itu karena semua langkah-langkah pembelajaran terlaksana dari tahap pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Perolehan skor keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan 2 sebesar 93,3 % dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu, rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *window shopping* pada materi menghindar diri dari berfoya-foya dan riyak diperoleh skor total sebesar 96,7% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan perolehan yang didapatkan, maka penerapan model *window shopping* pada materi menghindar diri dari berfoya-foya dan riyak terlaksana dengan sangat baik. Pembelajaran dilakukan dengan waktu pembelajaran 120 menit dengan rincian kegiatan pendahuluan 25 menit, kegiatan inti 80 menit, dan penutup 15 menit.

e. Tes Kreatifitas Belajar Siswa

Pemahaman siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dibandingkan melalui hasil dari nilai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terkait materi yang akan diajarkan serta untuk mengetahui peningkatan kreatifitas belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *window shopping* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan menerapkan metode ceramah pada kelas kontrol. Setelah mendapatkan

data nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh untuk mengetahui peningkatan kreatifitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis peningkatan kreatifitas belajar siswa dilakukan melalui beberapa tahap uji analisis yaitu analisis statistik deskriptif, analisis statistik inferensial, dan uji hipotesis kreatifitas belajar siswa.

2. Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui dan memaparkan sejumlah data yang didapatkan, nilai maksimal, nilai minimum dan nilai rata-rata dari data penelitian yang telah dilakukan. Data penelitian yang digunakan pada analisis statistik deskriptif yaitu nilai *pretest* dan nilai *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis statistik deskriptif pada penelitian ini menggunakan *software SPSS 25*. Hasil analisis statistik deskriptif yang telah didapatkan dapat dilihat pada **tabel 4.6**

Tabel 4. 6 Uji Statistik Deskriptif

	N	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	24	28	57	42,92	11,706
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	24	71	100	81,00	8,920
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	24	18	57	38,29	14,627
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	24	57	100	73,96	11,757

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Valid (N)	24				

Berdasarkan **tabel 4.6** dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen diperoleh nilai minimum *pretest* yaitu 28, dengan nilai maksimum *pretest* yaitu 57 sehingga diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 42,92. Sedangkan nilai minimum *posttest* yaitu 71, dengan nilai maksimum *posttest* yaitu 100 sehingga diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,00. Selain itu pada kelas kontrol diperoleh nilai minimum *pretest* yaitu 18 dengan nilai maksimum *pretest* yaitu 57 dan nilai rata-rata *pretest* yaitu 38,29. Sedangkan pada saat *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai minimum yaitu 57 dengan nilai maksimum *posttest* yaitu 100 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 73,9.

a. Pengkategorian Kreativitas Belajar Siswa

Analisis kreativitas belajar siswa digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa pada kelas eksperimen dengan diterapkannya model pembelajaran *window shopping* dan kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah. Hasil rekapitulasi analisis pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada **Tabel 4.7**

Tabel 4. 7 Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen

<i>Ptetest</i>			<i>Posttest</i>		
Frekuensi i	Persentase(%))	Ket.	Frekuensi i	Persentase (%) e (%)	Ket.
0	$80 < P \leq 100$	Sangat tinggi	15	$80 < P \leq 100$	Sangat tinggi
0	$60 < P \leq 80$	Tinggi	9	$60 < P \leq 80$	Tinggi
17	$40 < P \leq 60$	Sedang	0	$40 < P \leq 60$	Sedang
7	$20 < P \leq 40$	Rendah	0	$20 < P \leq 40$	Rendah
0	$0 < P \leq 20$	Sangat rendah	0	$0 < P \leq 20$	Sangat rendah
Rata-rata	42,92	Sedang	Rata-rata	81,00	Sangat Tinggi

Berdasarkan **Tabel 4.7** dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 42,92 dengan kategori sedang. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 81,00 dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan data yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Hasil nilai *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 17 orang dalam kategori sedang dan 7 orang dalam kategori

rendah, sedangkan hasil nilai *posttest* terdiri dari 9 orang dalam kategori tinggi dan 15 orang dalam kategori sangat tinggi.

Sedangkan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dianalisis untuk mengetahui kreativitas belajar siswa sebelum pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajaran (*posttest*). Hasil rekapitulasi analisis kreativitas belajar siswa pada kelas kontrol dapat dilihat pada **tabel 4.8**.

Tabel 4. 8 kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol

<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
Frekuensi	Persentase(%)	Ket.	Frekuensi	Persentase (%)	Ket.
0	$80 < P \leq 100$	Sangat tinggi	8	$80 < P \leq 100$	Sangat tinggi
0	$60 < P \leq 80$	Tinggi	11	$60 < P \leq 80$	Tinggi
13	$40 < P \leq 60$	Sedang	5	$40 < P \leq 60$	Sedang
7	$20 < P \leq 40$	Rendah	0	$20 < P \leq 40$	Rendah
3	$0 < P \leq 20$	Sangat rendah	0	$0 < P \leq 20$	Sangat rendah
Rata-rata	38,29	Rendah	Rata-rata	73,39	Tinggi

Berdasarkan **tabel 4.8** dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* kreativitas belajar siswa pada kelas kontrol yaitu 38,29 dengan kategori rendah. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* kreativitas belajar siswa pada kelas kontrol yaitu 73,96 dengan kategori tinggi. Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan kreativitas belajar siswa pada kelas kontrol yaitu pada saat *pretest* terdapat 13 orang dalam kategori sedang,

7 orang dalam kategori rendah dan 4 orang dalam kategori sangat rendah. Sedangkan pada nilai *posttest* kelas kontrol terdapat 8 orang dalam kategori sangat tinggi, 11 orang dalam kategori tinggi dan 5 orang dalam kategori sedang.

3. Analisis Inferensial

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Data penelitian yang berdistribusi normal menggunakan uji analisis statistik parametrik. Sedangkan apabila data yang didapatkan tidak berdistribusi normal, maka uji analisis yang digunakan yaitu uji statistik non-parametrik. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan program *software SPSS 25*. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada **tabel 4.9**

Tabel 4. 9 Uji Normalitas

Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	,806	24	,000
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	,768	24	,000
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	,855	24	,003
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	,868	24	,005

Berdasarkan **tabel 4.9** diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 0,000 dan nilai signifikansi *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 0,000. Sedangkan nilai signifikansi *pretest* pada kelas kontrol yaitu ,003 dan nilai signifikansi *posttest* pada kelas kontrol yaitu 0,005. Data yang diperoleh merupakan data yang berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* dan nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi yang didapatkan setelah di uji menggunakan *software SPSS 25* $< 0,05$.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data penelitian yang didapatkan sejenis (homogen) atau tidak. Uji homogenitas dilakukan pada nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas dihitung dengan menggunakan *software SPSS 25*.

Tabel 4. 10 Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Pretest</i>	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Based on Mean</i>	3.081	1	46	,086
<i>Based on Median</i>	2.314	1	46	,135
<i>Based on Median and with adjusteddf</i>	2.314	1	45,315	,135
<i>Based on trimmedmean</i>	3.043	1	46	,088

Berdasarkan **tabel 4.10** dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,086. Data yang diperoleh merupakan data yang homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol termasuk data yang homogen karena nilai signifikansi $0,086 > 0,05$.

Tabel 4. 11 Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Posttest</i>	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Based on Mean</i>	1,540	1	46	,221
<i>Based on Median</i>	1,060	1	46	,309
<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1,060	1	45,324	,309
<i>Based on trimmed mean</i>	1,225	1	46	,274

Berdasarkan **tabel 4.7** dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,221. Data yang diperoleh merupakan data yang homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol termasuk data yang homogen karena nilai signifikansi $0,221 > 0,05$.

3) Uji N-Gain

Uji *N-Gain Score* yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kreativitas belajar siswa setiap subjek dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji *N-Gain Score* dapat dihitung menggunakan *software SPSS 25*. Berikut rekapitulasi hasil perhitungan nilai *N-Gain Score* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada **tabel 4. 12**.

Tabel 4. 12 Uji N-Gain Score Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen				
Kode Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain Score</i>	Keterangan
A1	28	85	0,79	Tinggi
A2	28	71	0,60	Sedang
A3	42	85	0,74	Tinggi
A4	42	85	0,74	Tinggi
A5	28	71	0,60	Sedang
A6	28	71	0,60	Sedang
A7	42	85	0,74	Tinggi
A8	28	71	0,60	Sedang
A9	28	85	0,79	Tinggi
A10	42	85	0,74	Tinggi
A11	57	100	1,00	Tinggi
A12	57	85	0,65	Sedang
A13	42	85	0,74	Tinggi
A14	57	71	0,33	Sedang

Kelas Eksperimen				
Kode Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain Score</i>	Keterangan
A15	57	85	0,65	Sedang
A16	28	71	0,60	Sedang
A17	42	71	0,50	Sedang
A18	57	100	1,00	Tinggi
A19	57	71	0,33	Sedang
A20	42	85	0,74	Tinggi
A21	57	71	0,33	Sedang
A22	42	85	0,74	Tinggi
A23	42	85	0,74	Tinggi
A24	57	85	0,65	Sedang
Rata-rata	42,92	81,00	0,66	Sedang

Tabel 4.12 menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan kreativitas belajar secara individual dalam kategori sedang dengan nilai rata-rata *N-Gain Score* yaitu 0,66. Banyaknya siswa dengan kategori tinggi sebanyak 12 orang dan dalam kategori sedang sebanyak 12 orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa diterapkannya model pembelajaran *window shopping* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Uji *N-Gain Score* juga dilakukan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol untuk mengetahui kreativitas belajar siswa

pada kelas kontrol. Uji *N-Gain Score* dihitung menggunakan *software SPSS 25*. Rekapitulasi hasil perhitungan nilai *N-Gain Score* pada kelas kontrol dapat dilihat pada **tabel 4.13**

Tabel 4. 13 Uji N-Gain Score Kelas Kontrol

Kelas Kontrol				
Kode Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain Score</i>	Keterangan
B1	28	57	0,40	Sedang
B2	28	71	0,59	Sedang
B3	57	71	0,32	Sedang
B4	18	57	0,47	Sedang
B5	28	71	0,59	Sedang
B6	57	85	0,65	Sedang
B7	57	71	0,32	Sedang
B8	42	71	0,50	Sedang
B9	42	85	0,74	Tinggi
B10	28	57	0,40	Sedang
B11	42	85	0,74	Tinggi
B12	28	71	0,59	Sedang
B13	57	100	1,00	Tinggi
B14	18	71	0,65	Sedang
B15	28	71	0,59	Sedang
B16	42	71	0,50	Sedang
B17	18	57	0,47	Sedang
B18	18	57	0,47	Sedang
B19	42	85	0,74	Tinggi

Kelas Kontrol				
Kode Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain Score</i>	Keterangan
B20	57	85	0,65	Sedang
B21	57	85	0,65	Sedang
B22	57	85	0,65	Sedang
B23	28	71	0,59	Sedang
B24	42	71	0,50	Sedang
Rata-rata	38,29	73,96	0,58	Sedang

Tabel 4.13 menunjukkan bahwa siswa pada kelas kontrol mengalami peningkatan kreativitas belajar siswa secara individual. Peningkatan kreativitas belajar siswa dengan kategori tinggi sebanyak 4 siswa dan pada kategori sedang sebanyak 20 siswa. Nilai rata-rata peningkatan kreativitas belajar siswa pada kelas kontrol yaitu 0,58 dengan kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol mengalami peningkatan kreativitas belajar siswa.

b. Angket Respons Siswa

Angket respons siswa diberikan kepada kelas eksperimen (X A) yaitu kelas yang digunakan untuk implementasi model window shopping pada materi menghindar diri dari riyaq, takabur dan berfoya-foya. Rekapitulasi hasil perolehan skor angket respons siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada **tabel 4. 14**.

Tabel 4. 14 Perolehan Skor Angket Respon Siswa pada Kelas Eksperimen

No	Indikator	Persentase (%)	Kategori
1.	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PAI	80,5	Sangat Baik
2.	Persepsi siswa terhadap pembelajaran window shopping	82,8	Sangat Baik
3.	Keterkaitan dengan kreativitas belajar	81,4	Sangat Baik
Rata-rata		81,6	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.14 dapat diketahui bahwa perolehan skor pada indikator ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PAI yaitu 80,5% dengan kategori sangat baik, persentase pada indikator persepsi siswa terhadap model pembelajaran *window shopping* yaitu 82,8% dengan kategori sangat baik, persentase pada indikator keterkaitan siswa terhadap kreativitas belajar siswa yaitu 81,4% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari masing-masing indikator, maka persentase rata-rata angket respons siswa yaitu 81,6% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil persentase angket respons siswa, maka dapat disimpulkan bahwa respons siswa terhadap pembelajaran PAI, persepsi siswa terhadap pembelajaran *window shopping*, serta keterkaitan dengan kreativitas belajar siswa digunakan dengan sangat baik sehingga siswa dapat menyukai kegiatan pembelajaran pada penelitian ini.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Al-Khotibiah pada pembelajaran semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini yaitu kelas X A sebagai kelas eksperimen dan kelas X B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen pada penelitian ini yaitu kelas yang digunakan untuk implementasi model pembelajaran *window shopping* pada materi menghindar diri dari riya', berfoya-foya, takbur. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam proses pembelajarannya, maka diharapkan dapat mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *window shopping* pada materi menghindar diri dari riya', berfoya-foya, takbur. Peningkatan kreativitas belajar siswa dapat diketahui melalui hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu juga menganalisis respons siswa terhadap pembelajaran setelah diterapkannya model pembelajaran *window shopping* melalui angket respons siswa yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen yaitu kelas X A di akhir pembelajaran.

Kreativitas belajar siswa dapat dianalisis menggunakan nilai tes yang diberikan sebelum pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajaran (*posttest*). Tes kreativitas belajar siswa berupa soal uraian pada menghindar diri dari riya', takabur dan sumah yang terdiri dari 7 soal berdasarkan indikator. Tes kreativitas belajar siswa diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran (*pretest*) yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Tes juga diberikan setelah pembelajaran (*posttest*)

selesai dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep serta untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa dari sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran.

Pemahaman konsep siswa mengalami perubahan jika dibandingkan antara sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran pada menghindari diri dari riya, takabur dan sumah. Hal tersebut dapat dibuktikan pada data hasil uji analisis statistik deskriptif kelas eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 42,92 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 81,00. Nilai rata-rata pada kelas kontrol juga mengalami perubahan yaitu 38,29 merupakan nilai *pretest* dan 73,96 adalah nilai *posttest*. Berdasarkan perbedaan nilai rata-rata, nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* yang artinya terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil itu karena pembelajaran menjadi fasilitas siswa dalam mengembangkan keterampilan yang dimiliki (Bahri & Supahar, 2019).

Pengaruh pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah pada pemahaman konsepnya cenderung mengalami peningkatan tidak begitu signifikan dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran pada kelas kontrol tidak menggunakan pembelajaran secara berkelompok, berbeda halnya dengan kelas eksperimen yang menerapkan model *window shopping* yang sistem pembelajarannya secara berkelompok. Pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah, guru hanya menyampaikan materi secara langsung kepada siswa tanpa adanya kegiatan diskusi. Sehingga siswa kurang

ruang untuk mengeksplor pengetahuan yang dimiliki serta siswa merasa jenuh dalam belajar karena sistem belajarnya monoton.

Perbedaan pembelajaran pada kelas eksperimen yaitu pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *window shopping* dimana siswa dituntut aktif dalam proses belajarnya, siswa harus bisa mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan sehingga dapat meningkatkan kemampuan penemuannya yang menyebabkan pembelajaran *window shopping* efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa (Nurma'ardi, 2021). Dalam penelitian ini proses belajar berkelompok diimplementasikan pada menghindar diri dari riyak, berfoya-foya, takabur dan sumah.

Angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran *window shopping* pada materi menghindar diri dari riya', berfoya-foya dan takabur untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Angket respons siswa diberikan kepada siswa kelas X A sebagai kelas eksperimen di SMA Al-Khotibiya. Angket respons siswa terdiri dari 14 pernyataan dengan 7 pernyataan positif dan 7 pernyataan negatif. Angket respons siswa disusun berdasarkan indikator yang digunakan yaitu ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PAI, persepsi siswa terhadap model pembelajaran *window shopping*, dan keterkaitan dengan kreativitas belajar siswa. Pengisian angket respons siswa menggunakan "*checklist*" pada kolom pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Pilihan jawaban menggunakan skala *likert* yang terdiri dari empat pilihan yakni "sangat setuju" (SS), "setuju" (S), "tidak setuju" (TS), dan "sangat tidak setuju" (STS).

Tanggapan siswa terhadap pembelajaran *window shopping* sangat baik. Berdasarkan hasil perolehan nilai rata-rata dari semua indikator angket respons siswa yaitu pada indikator ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PAI, persepsi siswa terhadap pembelajaran *window shopping* dan keterkaitan dengan kreativitas belajar siswa mendapat tanggapan yang sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa sangat menyukai pelajaran PAI dengan kegiatan pembelajaran secara berkelompok karena dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi menghindar diri dari berfoya-foya, riya' dan takabur.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Keterlaksanaan pembelajaran dengan diterapkannya model *window shopping* terlaksana sangat baik dengan hasil persentase keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama yaitu 100%, pertemuan kedua yaitu 93,3%, sehingga persentase rata-rata keterlaksanaan pembelajaran yaitu 96,7% dengan kategori sangat baik.
2. Peningkatan kreativitas belajar siswa dengan penerapan *window shopping* pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah yaitu nilai *N-Gain Score* pada kelas eksperimen sebesar 0,66 dengan kategori sedang dan nilai *N-Gain Score* pada kelas kontrol sebesar 0,58 dengan kategori sedang.
3. Tanggapan siswa terhadap implementasi model *window shopping* sangat baik dengan hasil respons siswa pada indikator ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PAI yaitu 80,5% dengan kategori sangat baik, pada indikator persepsi siswa terhadap model pembelajaran *window shopping* yaitu 82,8% dengan kategori sangat baik, pada indikator keterkaitan siswa terhadap kreativitas belajar yaitu 81,4% dengan kategori sangat baik, sehingga rata-rata angket respons siswa yaitu 81,6% dengan kategori sangat baik.

B. Saran

1. Waktu yang digunakan dalam pengerjaan soal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol seharusnya sama.
2. Adanya skripsi ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam penelitian selanjutnya sehingga penelitian selanjutnya menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Hamzah B Uno and Nina Lamatenggo, Landasan Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara, 2016). h. 39

Rizki Wahyu Yunian Putra and Rully Anggraini, “Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software IMindMap Pada Siswa SMA,” *AlJabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2016):h 39

Uprapto, “Penerapan Pembelajaran TSTS denganAktivitas Windows Shopping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bangun Ruang Sisi Datar”, *JurnalEdumath*,(2017), h. 138-146.

Ibid Maslicah Kurdi, “Window Shopping : ”Model Pembelajaran yang Unik Dan Menarik”, *JurnalLingkarWidyaiswaraEdisi*. (03, Juli – September 2017), hal: 28, 29-30

O’Leary, R.,Van Slyke, D.M.,& Kim, S, Collaboration skills for school professionals (edisi keenam).Singapore: Pearson Ed.(2010).

Ibid Maslicah Kurdi, “Window Shopping :”Model Pembelajaran yang Unik Dan Menarik”, *JurnalLingkarWidyaiswaraEdisi* 04 No. 03, Juli – September 2017, hal: 28, 29-30

Slameto, Proses Belajar mengajar dalam SKS (Jakarta: Bumi Aksara, 2001)Pemerintah RI, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Setjen Depdiknas, 2003), h. 5.

Zuharini, dkk, Metodologi Pendidikan Agama (Solo: Ramadhani, 1993), h. 10.

Samsul Nizar, Filsafat Pendidikan Islam Pendekatan Historis Teoritis dan Praktis, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h.31

Abdul Majid dan Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), h. 130.

Zakiyah Drajat, Metodologi Pendidikan Agama Islam (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), h. 72

H. Mahmud Yunus, Metodik Khusus Pendidikan Agama (Jakarta: Al-hidayah, 1998), h. 9. 2

Amir Hamzah, Penelitia Berbasis Proyek, Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Batu: Literasi Nusantara, 2019), h.52.

Sugiyono, Metode Penelitian kuantitatif,kualitatif, dan R&D, 2008 h.74.

Sugiyono, Metode Penelitian kualitatif kuantitatif dan R&D h. 102

Sukmadinata, Nana, & Syaodih, Erliany. Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: PT. Refika Aditama. 2012. Hal 220

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D,(Bandung: Alfa Beta, 2017), h.129.

5 Suharsimi Arikunto, Op.Cit, h. 100

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D,(Bandung: Alfa Beta, 2017), h.147