

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pembelajaran berbasis proyek dalam Pendidikan Agama Islam sangat mungkin untuk dilakukan dan dikembangkan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah dalam penugasan atau proyek, belajar peranan orang dewasa melalui pelibatan peserta didik dalam pengalaman nyata atau simulasi, dan menjadi pembelajaran yang otonom dan mandiri. Penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan dan disesuaikan dengan kondisi yang ada di kelas atau sekolah. Peran pendidik sangat penting dalam pembelajaran berbasis proyek, walaupun terbatas, pendidik dapat memotivasi peserta didik dan berinovasi agar pembelajaran yang bermakna dapat terwujud.<sup>2</sup> Penerapan metode proyek pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi metode alternative yang memudahkan pendidik dalam memantapkan pemahaman melalui pengalaman dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berdampak pada hasil belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.<sup>3</sup>

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, internal material fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.<sup>4</sup> Menurut Mulyasa pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi

---

<sup>2</sup> Purnawanto, Ahmad Teguh. "Penerapan Metode Proyek dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Pedagogy* 12.2 (2019), hal 1-11.

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Aksara Bumi, 2001),hal.57.

perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan individu.<sup>5</sup>

Selain itu, terdapat permasalahan keagamaan semakin kompleks seiring perkembangan zaman. Oleh karena itu, guru Pendidikan Agama Islam harus siap dengan perubahan, seorang guru harus tepat dan efektif dalam meramu materi pelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk menciptakan siswa-siswa yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan zaman maka kebutuhan pembaharuan dalam metode merupakan suatu keniscayaan. Suatu proses belajar mengajar yang efektif dan bermakna akan berlangsung apabila dapat memberikan keberhasilan bagi siswa maupun guru itu sendiri.<sup>6</sup>

Dalam buku karangan Suwarno, Ki Hajar Dewantoro menjelaskan bahwa pendidikan sebagai upaya untuk memajukan kualitas perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), perkembangan pikiran (intelektual) dan jasmani pada anak-anak. Maksud dari perkataan tersebut adalah supaya kita dapat memajukan kesempurnaan hidup anak-anak, yaitu kehidupan dan penghidupan pada anak-anak, selaras dengan alamnya dan masyarakatnya.<sup>7</sup>

Hadirnya era digital harus disikapi dengan serius dan tanggung jawab. Kita harus mampu menguasai dan mengendalikan peran teknologi dengan baik agar era digital membawa manfaat bagi kehidupan. Disinilah peran pendidikan yang harus menjadi media utama untuk memahami, menguasai dan memperlakukan teknologi dengan baik dan benar. Peran aktif guru sebagai pengontrol haruslah dilakukan secara optimal. Guru harus dapat

---

<sup>5</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, (Konsep, Karakteristik dan Implementasi)*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004),hal.100.

<sup>6</sup> Depdikbud, *Dedaktik Metodik Umum*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar, 1996),hal.40.

<sup>7</sup> Nanang purwanto, *Pengantar Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014),hal.23.

mengarahkan siswa untuk memanfaatkan digitalisasi pendidikan kearah yang lebih berguna.<sup>8</sup> Karena dampaknya yang begitu besar maka pemanfaatan digital saat ini harus dipergunakan sebaik mungkin.

Pelaksanaan pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran yang pada hakikatnya sebuah proses interaksi guru dalam menyampaikan ilmunya dengan menggunakan media untuk mempermudah proses tersebut. Penggunaan media pembelajaran harus mendapat perhatian khusus dari tenaga pendidik atau guru, karena peran dari media itu sendiri sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa. Yang mana prestasi belajar merupakan gambaran hasil proses pendidikan.<sup>9</sup> Namun dalam pemilihan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus disesuaikan dengan karakteristik dari masing-masing media agar sesuai dengan kondisi kebutuhan.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia sebagaimana kebutuhan manusia terhadap makan, minum, pakaian, rumah, dan kesehatan yang harus terpenuhi.<sup>10</sup> Pendidikan adalah investasi masa depan bangsa di mana anak bangsa dididik agar bisa meneruskan gerak langkah kehidupan bangsa menjadi bangsa yang maju dan berpendidikan serta bermoral.<sup>11</sup> Pendidikan digunakan sebagai media sosialisasi kepada generasi muda untuk mendapatkan pengetahuan, perubahan perilaku dan menguasai tata nilai-nilai yang dipergunakan sebagai anggota masyarakat.<sup>12</sup> Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta

---

<sup>8</sup> Noralia Purwa Yunita dan Richardus Eko Indrajit, *Digital Mindset-Menyiapkan Generasi Muda Indonesia Menghadapi Disrupsi Teknologi*, (Yogyakarta: ANDI: 2020),hal.48.

<sup>9</sup> Dewis Abdul dan Muh. Arif, *Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran PAI melalui Pendekatan Sainifik*, “Jurnal Al-Bahstu, Vol. 5, No.2, Desember 2020,ha.76.

<sup>10</sup> Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2012, Cet. ke-9), hal. 28.

<sup>11</sup> Wiji Suwarno, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar Ruzz, 2006), hal. 5-6.

<sup>12</sup> Binti Maunah, Pendidikan dalam Perspektif Struktural Fungsional, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Cendekia*, Vol.10 No.2, Oktober 2016, hal.160.

peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang berdemokrasi serta bertanggung jawab.<sup>13</sup>

Sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan mempunyai peran untuk selalu menjaga proses kegiatan belajar mengajar agar efektif dan berkesinambungan. Proses ini merupakan interaksi guru-siswa, siswa-siswa pada saat pengajaran itu berlangsung.<sup>14</sup> Dalam konsep Islam bagi kehidupan manusia, pendidikan sangat penting untuk menjalankan kehidupan di muka bumi ini, sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S. Al-Mujadalah ayat 11, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ  
انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan. ( Q.S. Al-Mujadalah ayat 11)”<sup>15</sup>

Ayat tersebut menjelaskan bahwa tujuan utama dari kepemilikan ilmu pengetahuan, bukan semata-mata mencerdaskan akal pikiran, atau untuk mempunyai kemampuan berdebat dan berdiskusi, akan tetapi untuk meningkatkan keimanan dan keyakinan kepada Allah.<sup>16</sup> Belakangan ini, peran para guru dan siswa jelas berubah-ubah karena adanya

---

<sup>13</sup> Madya Ekosusilo dan Kasihadi, *Dasar-dasar Pendidikan* (Semarang: Effhar Publishing, 1990), hal.12.

<sup>14</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2005), hal. 28.

<sup>15</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia, 2012), hal. 98.

<sup>16</sup> Aidh al-qarni, *La Tahzan Jangan Bersedih*, (Jakarta: Qisthi Press, 2004), hal.391.

pengaruh teknologi dalam ruang kelas. Guru dan buku teks tidak lagi menjadi sumber seluruh informasi. Guru telah menjadi fasilitator perolehan informasi. Dengan beberapa tombol *keyboard*, para pelajar bisa menjelajahi dunia, memperoleh akses ke perpustakaan, guru dan siswa lainnya, dan sekumpulan sumber daya untuk memperoleh informasi yang mereka cari.<sup>17</sup>

Pendidikan agama Islam sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional memegang amanah dalam menginternalisasikan nilai-nilai agama Islam pada jiwa setiap siswa sehingga tercapai keseimbangan ilmu pengetahuan umum dan ilmu pengetahuan keagamaan bagi mereka.<sup>18</sup> Melalui pembelajaran proyek peserta didik akan dituntut bekerja dalam suatu kelompok, mendapatkan kecakapan merencanakan, menyusun, bernegosiasi, dan memutuskan kemufakatan atas topik proyek yang hendak dikerjakan, menentukan ketua yang bertanggung jawab dalam setiap tugas, dan mengorganisir informasi yang telah dikumpulkan untuk dipresentasikan. Disisi lain metode pembelajaran *project based learning* juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk bekerja secara otonom mengontruksi ilmu pengetahuan yang mereka miliki. Dapat dikatakan *project based learning* adalah satu diantara metode pembelajaran lain yang mampu menumbuhkan nilai-nilai *soft skill* peserta didik.<sup>19</sup>

Metode belajar yang tepat untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif salah satunya menggunakan metode pembelajaran *project based learning*. Metode *project based learning* merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong

---

<sup>17</sup> Sharon E. Smaldino, (2019), *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*, (Jakarta: Prenadamedia Group), hal.4.

<sup>18</sup> Muh. Wasithh Achadi, "Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Jurnal AlGhazali* 1, no. 2 (2018),hal.157–58.

<sup>19</sup> Hesti Noviyana, "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa," *Jurnal Edumath* 3, no. 2 (2017),hal.112–113.

peserta didik untuk belajar secara kolaborasi untuk memecahkan masalah sehingga dapat mengkonstruksi inti pelajaran dari temuan-temuan dalam tugas atau proyek yang dilakukan. Metode ini digunakan untuk melatih peserta didik melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, pengumpulan informasi, interpretasi dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji.<sup>20</sup>

Pembelajaran berbasis *project based learning* merupakan pembelajaran yang berbasis proyek yaitu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan guru untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa membangun pemikirannya dan dapat meningkatkan keaktifan belajar. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan prestasi dan aktifitas belajar siswa.<sup>21</sup>

Pembelajaran berdasarkan proyek tidak dapat terjadi tanpa guru mengembangkan kelas yang memungkinkan pertukaran ide secara terbuka, sehingga metode pembelajaran proyek ini tidak lepas dari adanya diskusi kelas, *project based learning* merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata. Hal ini terjadi karena pada model *project based learning* peserta didik tidak hanya menghafal materi tetapi mencoba merealisasikan pengetahuan yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat dan menampilkan produk.

Era digital merupakan era di mana semua aspek dalam kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran yang diterjadi lebih banyak memanfaatkan media digital.

---

<sup>20</sup> Nanda Rizky Fitriana Kanza, Albertus Djoko Lemono, Heny Mulyo Widodo, "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Metode Project Based Learning Dengan Pendekatan STEM Pada Pelajaran Ffifika Materi Elastisitas" Jurnal Program Studi Pendidikan Fisika, Vol.9 No.2 (Juni, 2020),hal.72-73.

<sup>21</sup> Rina Dwi Rezeki, Nanik Dwi Nurhayati, "Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Disertai Dengan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Aktivitas Belajar Siswa". Universitas Sebelas Maret, Vol. 4 No. 1 (201 7),hal.76.

Karena pembelajaran digital memerlukan kesiapan pembelajar dan pengajar untuk berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti computer/laptop dengan internet, smartphone dengan aplikasinya dan lainnya. Sehingga kehadiran teknologi informasi bisa dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran era digital. Dengan strategi pembelajaran era digital memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran era digital.<sup>22</sup>

Saat ini banyak siswa yang menginjak usia remaja sangat senang mengeksplorasi berbagai bentuk teknologi digital. Oleh sebab itu, berbagai instansi di bidang pendidikan berusaha mencari cara yang efektif untuk memanfaatkan media digital untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Sebagai institusi pendidikan formal di Indonesia, sekolah diharapkan dapat mengimplementasikan keterampilan digital tersebut secara menyeluruh dan utuh, sehingga dapat menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir yang kritis dan kreatif.<sup>23</sup>

Metode *Project Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Mengembangkan Kompetensi Kreasi Digital Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 1 Durenan Trenggalek merupakan metode pembelajaran berbasis proyek yang dapat mengembangkan ketrampilan, peserta didik bisa lebih aktif, serta menguasai lebih banyak ilmu pengetahuan.<sup>24</sup>

Berdasarkan uraian di atas, terlihat bahwa *project based learning* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang mengembangkan keterampilan siswa. Sehingga dalam penelitian mengangkat judul **“Implementasi Metode**

---

<sup>22</sup> Azis, Taufiq Nur. "Strategi pembelajaran era digital." *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*. Vol. 1. No. 2. 2019.hal.308-309.

<sup>23</sup> Agnesia, Floren, Ratna Dewanti, and Darmahusni Darmahusni. "Praxis Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Abad 21." *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)* 5.1 (2021),hal. 16-29.

<sup>24</sup> Observasi Implementasi Metode *Project Based Learning* pada Pembelajaran PAI di SMA 1 Durenan Trenggalek bulan April 2024.

***Project Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Mengembangkan Kompetensi Kreasi Digital Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 1 Durenan Trenggalek”.**

**B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan metode *project based learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan kompetensi kreasi digital peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Durenan Trenggalek?
2. Bagaimana pelaksanaan metode *project based learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan kompetensi kreasi digital peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Durenan Trenggalek?
3. Bagaimana evaluasi metode *project based learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan kompetensi kreasi digital peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Durenan Trenggalek?

**C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan metode *project based learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan kompetensi kreasi digital peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Durenan.

2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode *project based learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan kompetensi kreasi digital peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Durenan?
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi metode *project based learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan kompetensi kreasi digital peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Durenan.

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

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi yang jelas tentang implementasi metode *project based learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan kompetensi kreasi digital peserta didik. Dari informasi tersebut diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis yaitu:

1. Manfaat secara teoritis

Manfaat secara teoritis penelitian ini antara lain:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran terhadap keilmuan ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan implementasi metode *project based learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan kompetensi kreasi digital peserta didik.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kepustakaan dalam dunia pendidikan, khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

2. Manfaat secara praktis

Manfaat secara praktis penelitian ini antara lain:

- a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini bagi SMA Negeri 1 Durenan Trenggalek adalah dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan metode *project based* untuk mengembangkan kreasi digital peserta didik.

b. Bagi Pendidik/Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi diri untuk menjadi pendidik yang lebih professional dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik/Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan upaya meningkatkan kualitas belajar peserta didik dengan sebaik mungkin untuk memperoleh hasil yang maksimal.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta dapat mengembangkan wawasan bagi peneliti dan juga sebagai langkah awal untuk memperoleh gelar S1.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti yang akan datang sebagai bahan kajian penunjang serta bahan pengembang perancangan penelitian yang berkaitan dengan topik Implementasi Metode *Project Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Mengembangkan Kompetensi Kreasi Digital Peserta Didik.

f. Bagi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat di manfaatkan oleh Universitas Islam Negeri sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung sebagai tambahan sumber ilmu, menambah referensi dan sumbangan pemikiran untuk tercapainya tujuan pendidikan agama Islam.

## **E. Penegasan Istilah**

Dalam rangka untuk mempermudah pembahasan dan menghindari kesalahan pahaman pengertian dan atau kekeliruan terhadap pokok bahasan, maka sangat diperlukan penegasan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian “Implementasi Metode *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Mengembangkan Kompetensi Kreasi Digital Peserta Didik kelas XI di SMA Negeri 1 Durenan”. Berikut ini penjelasan dari penegasan istilah secara konseptual dan operasional.

### **1. Penegasan Konseptual**

#### **a. Implementasi**

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata implementasi berarti atau penerapan pelaksanaan. Pengertian secara umum adalah suatu tindakan atau pelaksanaan suatu rencana yang telah disusun secara rinci. Menurut Nurdin Usman implementasi adalah kegiatan yang sudah direncanakan untuk mencapai suatu tujuan dari kegiatan tersebut.<sup>25</sup> Kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekadar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma

---

<sup>25</sup> Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002),hal.70.

tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu, implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh obyek berikutnya yaitu kurikulum.<sup>26</sup> Implementasi merupakan suatu proses untuk melaksanakan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan, pengetahuan, keterampilan maupun nilai sikap.<sup>27</sup>

#### **b. Metode *Project Based Learning***

Menurut Nanang Hanafiah dan Suhana metode pembelajaran *Project Based Learning* adalah pendekatan yang menekankan siswa untuk bekerja mandiri dalam mengkonstruksi pembelajaran dan mengkluminasikan dalam produk nyata. Menurut Trianto *Project Based Learning* adalah pendekatan inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan kompleks, sedangkan menurut Olson pembelajaran berbasis proyek siswa dapat merencanakan dan melaksanakan penyelidikan terhadap topik atau tema yang menggunakan lintas mata pelajaran atau lintas materi.<sup>28</sup>

Metode *Project Based Learning* merupakan penyempurnaan dari metode *Problem Based Learning*.<sup>29</sup> Metode *Project Based Learning* ini berbeda dengan pembelajaran langsung yang menekankan pada prestasi ide-ide dan keterampilan pendidik. Peran pendidik pada metode *Project Based Learning* adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog.

---

<sup>26</sup> Eka Syafrianto, Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berwawasan Rekonstruksi Sosial, *Jurnal Al-Tazkiyyah*, Vol. 6, No. 1, 2015, hal.68.

<sup>27</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep, Karakteristik, Implementasi dan Inovasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2003), Cet. Ke-3, hal.93.

<sup>28</sup> I Wayan Eka Mahendra, "*Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika Dalam Pembelajaran*", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 6 No. 1 (2017), hal. 109.

<sup>29</sup> Murniati, Erni. "*Penerapan metode project based learning dalam pembelajaran.*" Univ. Kristen Indones (2016), hal.372.

*Project Based Learning* tidak akan terjadi tanpa keterampilan pendidik dalam mengembangkan lingkungan pelatihan yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan dialog secara terbuka antara pelatih dan peserta. Pembelajaran dengan metode *Project Based Learning* harus menggunakan masalah-masalah nyata sehingga peserta pelatihan belajar, berpikir, kritis dan terampil memecahkan masalah dan mendukung pengembangan keterampilan teknis serta perolehan pengetahuan yang mendalam. Pada metode pembelajaran *Project Based Learning* ini memfokuskan pada pemecahan masalah nyata, kerja kelompok, umpan balik, diskusi dan laporan akhir.<sup>30</sup>

### c. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran atau dalam bahasa Inggris biasa diucapkan dengan *learning* merupakan kata yang berasal dari *to learn* atau belajar. Secara psikologis pengertian pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.<sup>31</sup>

Adapun pendidikan Islam menurut Ahmad D. Marimba ialah bimbingan jasmani, rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam. Dengan pengertian lain sering kali beliau mengatakan kepribadian utama tersebut dengan istilah “kepribadian muslim” yaitu kepribadian yang memiliki nilai-nilai agama Islam, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Islam.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> *Ibid*, hal.373.

<sup>31</sup> M. Andi Setiawan, M.Pd, *Belajar dan Pembelajaran*. (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), hal.20.

<sup>32</sup> Nur Uhbiyati, *Ilmu pendidikan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2002), hal.9.

#### d. Kompetensi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata kompetensi berarti “kewenangan (kekuasaan) untuk menentukan atau memutuskan sesuatu hal”.<sup>33</sup> Kata kompetensi secara harfiah dapat diartikan sebagai “kemampuan”.<sup>34</sup> Kompetensi merupakan perilaku rasional guna mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan, dengan demikian suatu kompetensi ditunjukkan oleh penampilan atau kerja yang dapat dipertanggung jawabkan (rasional) dalam upaya mencapai tujuan.<sup>35</sup> Kesadaran akan kompetensi juga menuntut tanggungjawab yang berat bagi para guru itu sendiri. Dia harus berani menghadapi tantangan dalam tugas maupun lingkungannya, yang akan mempengaruhi perkembangan pribadinya. Berarti dia juga harus berani merubah dan menyempurnakan diri sesuai dengan tuntutan zaman.

#### e. Kreasi Digital

Pembelajaran multimedia terjadi ketika siswa membangun representasi mental dari kata-kata dan gambar yang disajikan kepada siswa. Multimedia juga dapat mencakup elemen lain seperti audio, video, dan animasi bersama dengan kata-kata dan gambar.<sup>36</sup> Neo dan Neo mendefinisikan Multimedia sebagai "kombinasi dari berbagai jenis media digital, seperti teks, gambar, suara, dan video,

---

<sup>33</sup> Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal.453.

<sup>34</sup> Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif “memberdayakan dan mengubah jalan hidup siswa”* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal.56.

<sup>35</sup> Wina Sanjaya, “Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi” dalam Akhyak, *Profil Pendidik Sukses...*, hal.20.

<sup>36</sup> Khosiyono, Banun Havifah Cahyo, et al. *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar*. Deepublish, 2022.hal.3.

menjadi aplikasi atau presentasi interaktif multi indera terintegrasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens".<sup>37</sup>

Dalam hal ini istilah media digital yang identik dengan multimedia. Oleh media digital, yang dimaksud adalah "konten digital yang mencakup berbagai elemen media seperti teks gambar, audio, video, animasi".<sup>38</sup> Media digital ini dapat berupa disampaikan melalui berbagai solusi seperti video instruksional, permainan dan simulasi, kursus online dan seluler, serta lingkungan belajar yang baru muncul. Media digital dapat diklasifikasikan berdasarkan asal dan waktunya. Asal termasuk apakah itu ditangkap dari dunia nyata atau disintesis oleh komputer. Waktu termasuk apakah itu kontinu atau diskret. Misalnya, foto dianggap diambil dan diskret, sedangkan animasi dianggap disintesis dan berkelanjutan.<sup>39</sup>

Pembelajaran digital dirancang untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan daya nalar kritis dan pemecahan masalah melalui kolaborasi dan komunikasi dengan peserta didik lainnya, melalui pemberian tugas-tugas dan penggunaan sumber informasi yang disiapkan oleh penyelenggara maupun sumber online terbuka untuk umum.<sup>40</sup> Dalam scenario pembelajaran peserta didik diarahkan untuk mengeksplorasi kreativitas, inovasi dan daya cipta.<sup>41</sup> Pada satu sisi kemampuan dan keterampilan yang diperoleh memberi kontribusi pada tercapainya capaian belajar, tetapi lebih dari itu dapat membuka cakrawala wawasan dan minat peserta didik terhadap bidang lain yang tidak terpikirkan

---

<sup>37</sup> *Ibid.* hal.3.

<sup>38</sup> *Ibid.* hal.3.

<sup>39</sup> *Ibid.* hal.4.

<sup>40</sup> Tarigan, Thomas PE. "Menyikapi Era Digital Dalam Pembelajaran Pak." *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 2.2 (2019), hal.22-28.

<sup>41</sup> *Ibid.*

sebelumnya. Saat ini banyak ditemukan video karya peserta didik sebagai hasil penugasan yang diunggah di YouTube, yang di kemas dengan sangat baik.<sup>42</sup>

#### **f. Peserta Didik**

Pengertian peserta didik menurut ketentuan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik adalah orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depan.<sup>43</sup>

Dari pengertian beberapa ahli, bisa dikatakan bahwa peserta didik adalah orang/individu yang mendapat pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan agar tumbuh dan berkembang dengan baik serta mempunyai kepuasan dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh pendidiknya.<sup>44</sup>

Jadi secara sederhana peserta didik dapat didefinisikan sebagai anak yang belum memiliki kedewasaan dan memerlukan orang lain untuk mendidiknya sehingga menjadi individu yang dewasa, memiliki jiwa spiritual, aktifitas dan kreatifitas sendiri. Dengan demikian peserta didik adalah individu yang memiliki potensi untuk berkembang, dan mereka berusaha mengembangkan potensinya itu melalui proses pendidikan pada jalur dan jenis pendidikan tertentu. Dalam perkembangan peserta didik ini, secara hakiki memiliki kebutuhan-kebutuhan yang

---

<sup>42</sup> *Ibid.*

<sup>43</sup> Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1.

<sup>44</sup> Mohamad Mustari. 2015. Manajemen Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo.hal. 108.

harus dipenuhi. Pemenuhan kebutuhan peserta didik tumbuh dan berkembang mencapai kematangan fisik dan psikis.<sup>45</sup>

## **2. Penegasan Operasional**

Berdasarkan batasan penegasan di atas, maka yang maksud “Implementasi Metode *Project Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Mengembangkan Kompetensi Kreasi Digital Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 1 Durenan Trenggalek” adalah cara seorang pendidik untuk mengimplementasikan suatu proyek yang menghasilkan kombinasi berbagai tampilan proyek digital seperti video untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, sehingga dapat berpikir secara kritis untuk memecahkan suatu permasalahan dan persoalan. Pendidik juga harus terampil memberikan contoh proyek dan terampil memotivasi peserta didiknya dalam mengerjakan proyek yang menarik dan mudah untuk dipelajari. Sehingga peserta didik dapat mengurangi rasa bosan yang muncul jika materi hanya berupa teks saja. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat ini dalam pembelajaran peserta didik dituntut juga untuk berkreasi bukan hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari pendidik dan diberikan proyek berupa soal tanya jawab yang dikerjakan dibuku tulis.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Dalam sebuah karya ilmiah untuk memudahkan dalam memahami alur skripsi ini, perlu kiranya dikemukakan tentang sistematika pembahasan yang dipergunakan. Sistem yang dipergunakan dalam pembahasan skripsi ini adalah bahwa skripsi ini terbagi menjadi

---

<sup>45</sup> Ramli, Muhamad. "Hakikat pendidik dan peserta didik." *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 5.1 (2015), hal.68.

tiga bagian, yakni bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Adapun pembahasan lebih rinci dan pembagian skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bagian awal, pada bagian ini terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan abstrak.

Bagian utama (inti), bagian utama yang terbagi menjadi lima bab, masing-masing bab terdiri dari sub-sub bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan, bab ini membahas tentang keseluruhan penulisan skripsi yang terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka, yang mencakup tentang Implementasi Metode *Project Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Mengembangkan Kompetensi Kreasi Digital Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 1 Durenan Trenggalek dan kerangka berfikir.

BAB III Metode Penelitian, mencakup pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV Paparan Data dan Hasil Penelitian, memuat hasil penelitian dan pembahasan, meliputi paparan data, temuan data, temuan penelitian dan analisis data.

BAB V Pembahasan, pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan di dalam bab IV.

BAB VI Penutup, merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dan saran. Pembahasan ini merupakan pembahasan terakhir dari skripsi ini oleh karena itu

pembahasan berisikan kesimpulan dan saran yang konstruktif perkembangan dan perbaikan nantinya.

Bagian akhir, terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran yang mendukung dan melengkapi hasil penelitian yang sudah diteliti dan daftar riwayat hidup.