

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kecakapan abad 21 merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap individu guna menyelaraskan diri dengan dinamika perkembangan zaman. *Central Board of Secondary Education* menyebutkan di antara ragam kecakapan abad 21 yang wajib dimiliki murid masa kini terbagi menjadi 3 bagian yaitu *learning skill*, *literacy skill* dan *life skills*.¹ Dari ketiga aspek tersebut, *life skills* atau kecakapan hidup menjadi salah satu aspek krusial dalam melahirkan generasi muda untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks, termasuk kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas.²

Namun, idealitas tersebut berkebalikan dengan realita kondisi generasi muda di Indonesia. Berdasarkan data yang dirilis BPS per Februari 2025 diketahui bahwa lulusan SMA menjadi penyumbang terbanyak jumlah pengangguran di Indonesia yakni sekitar 28% atau 2,04 juta jiwa. Meski demikian, angka tersebut sedikit menurun dibanding Agustus 2024 lalu yang jumlahnya sekitar 30% atau 2,29 juta jiwa. Demikian pula, pada lulusan SMK

¹ Central Board of Secondary Education, *21st Century Skills A Handbook* (Delhi: Community Centre Preet Vihar, 2020), h. 18.

² Agi Hamdani, "Keterampilan Abad 21 Dan Implementasinya Di Sekolah Dasar," November 2022, h.1, https://www.researchgate.net/publication/365439765_KETERAMPILAN_ABAD_21_DAN_IMPLEMENTASINYA_DI_SEKOLAH_DASAR.

juga menjadi penyumbang terbanyak urutan kedua dengan persentase 22% atau 1,63 juta jiwa.³

Data tersebut menunjukkan bahwa problematika pendidikan khususnya pada bidang pengembangan keterampilan dan kecakapan hidup dinilai kurang responsive terhadap dinamika perkembangan zaman. Angka serapan tenaga kerja yang masih cukup rendah tersebut menjadi indikator yang menunjukkan bahwa lulusan pendidikan menengah tidak mampu terjun di dunia kerja maupun kehidupan masyarakat. Sehingga perlu upaya konkrit dalam proses pembelajaran guna mempersiapkan generasi muda yang kompeten dan terampil, baik dari segi *softskill* maupun *hardskill* dengan harapan *life skills* (kecakapan hidup) mereka dapat meningkat untuk menghadapi tantangan global di abad 21.

Dalam konteks pendidikan, perkembangan dunia saat ini menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran guna meningkatkan *life skills* peserta didik. Adapun model pembelajaran inovatif, adaptif, dan transformatif yang dapat diterapkan yaitu *Blended Project-Based Learning* (BPjBL). Model BPjBL ini muncul sebagai solusi potensial untuk mengatasi problematika tersebut. BPjBL ialah model pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan pembelajaran campuran

³ Badan Pusat Statistik, “Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2025.,” February 2025, <https://web-api.bps.go.id/download.php?f=1ELKWUCb6UuL0wJri+esDjM4NmI3ZysxVHFwZVhQck44WVdyVTZJeUpSM3lSa1pxUHNEaDEvV1QwbWpHSnZveVZNbHhPaVhXMGU5cFpVeCtyelRFbU1pWFIrUWd0Qmk1dVRyWS9iQUlOTFZtN2lyalh1cEZ0Z1RFalRUeFNYVnlrVis2TmV5VHhydVRMdHdoUWhxckpkaWJNeVQvRnhlK2xRZXRpUT09>.

(*blended learning*).⁴ Model ini sangat berpotensi menjadikan peserta didik untuk lebih dapat mengembangkan keterampilan praktis melalui *real project* (proyek nyata) yang selaras dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, model ini tidak hanya difungsikan untuk menaikkan taraf keterampilan akademik, melainkan pula mengasah dan mendorong pengembangan *life skills* secara holistik.

Beberapa studi internasional yang menunjukkan efektivitas BPjBL dalam meningkatkan keterampilan hidup peserta didik. Misalnya, penelitian oleh Badr di Mesir yang menyebutkan bahwa BPjBL efektif untuk mengembangkan keterampilan 4C peserta didik.⁵ Senada dengan hasil tersebut, Mursid menjelaskan bahwa BPjBL mampu digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ditinjau berdasarkan hasil belajar dari kelas control yang didesain menggunakan pendekatan B-PjBL dibandingkan dengan kelas dengan pendekatan konvensional⁶ Fitria dalam penelitian meta analisisnya menyebutkan hasil serupa bahwa BPjBL secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran sains.⁷ Maka dengan demikian, BPjBL dapat menjadi model pembelajaran modern yang dapat

⁴ Kharisma Diastuti et al., "Blended Project-Based Learning Model on 21st Century Skills: A Qualitative Content Analysis," *Journal of Philology and Educational Sciences* 3, no. 1 (June 12, 2024): 58–71, <https://doi.org/10.53898/jpes2024315>.

⁵ Badr Abdelfattah Abdelkafy Badr, "The Effect of a Proposed Blended Project-Based Learning Program on Developing the 4Cs Skills for Secondary Stage Students," *المجلة التربوية لكلية* *التربية بسوهاج*, no. 91 (November 1, 2021): 49–107, <https://doi.org/10.21608/edusohag.2021.189830>.

⁶ R. Mursid, Abdul Hasan Saragih, and Rudi Hartono, "The Effect of the Blended Project-Based Learning Model and Creative Thinking Ability on Engineering Students' Learning Outcomes," *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology* 10, no. 1 (December 15, 2021): 218–35, <https://doi.org/10.46328/ijemst.2244>.

⁷ Dinelti Fitria et al., "Impact of Blended Problem-Based Learning on Students' 21st Century Skills on Science Learning: A Meta-Analysis," *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology* 12, no. 4 (August 7, 2024): h. 1032-1052, <https://doi.org/10.46328/ijemst.4080>.

diupayakan sebagai sarana untuk membentuk, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan dan kecakapan hidup peserta didik.

Sejalan dengan perkembangan model pembelajaran inovatif tersebut, perkembangan keterampilan literasi digital meningkat dari tahun ke tahun. Pernyataan didasarkan pada data Indeks literasi digital Indonesia yang mengalami peningkatan signifikan dalam kurun waktu 4 tahun terakhir. Senada dengan data peta perjalanan literasi digital yang dirilis Kominfo yang menunjukkan bahwa indeks literasi digital (ILDI) pada tahun 2020-2024 meningkat secara signifikan. ILDI pada tahun 2020 mencapai skor 3,46 poin, tahun 2021 naik menjadi 3,49 poin, dan tahun 2022 kembali naik sebesar 0,05 poin menjadi 3,54 poin. Data tersebut menunjukkan bahwa literasi digital masyarakat dari tahun ke tahun mengalami peningkatan.⁸

Keterampilan literasi digital juga menjadi salah satu *core skill* abad ke-21 yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Dalam perkembangannya, kehidupan era society 5.0 ini digambarkan sebagai kehidupan masyarakat yang berpusat pada manusia bersama sinerginya dengan penggunaan teknologi digital. Oleh karenanya, literasi digital sangat penting sebab ia merupakan kunci untuk menyelaraskan diri dengan perkembangan teknologi. Dewasa ini, dinamika perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak yang positif terhadap penyebaran semua jenis informasi, menggantikan format tradisional informasi yang biasanya dikurasi dengan lebih cermat seperti

⁸ Pratiwi Agusti, "Indeks Literasi Digital Indonesia Kembali Meningkat Tahun 2022," KOMINFO ; Indonesia Terkoneksi, February 2, 2023, <https://aptika.kominfo.go.id/2023/02/indeks-literasi-digital-indonesia-kembali-meningkat-tahun-2022/>.

ensiklopedia dan surat kabar. Namun, masifnya arus informasi di era digital ini harus diiringi dengan kecakapan untuk membaca dan menelaah dengan bijak, sehingga pembaca dapat membedakan antara fakta dan opini.⁹ Maka dari itu, keterampilan literasi digital sangat penting untuk ditingkatkan.

Menurut data yang dirilis oleh *Indonesia government*, Indeks Masyarakat Digital (IMD) 2023 menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia telah menjadi masyarakat digital. Hal ini dibuktikan nilai rata-rata IMD Indonesia yang mencapai skor 43,18 dari skor maksimum 100. Data tersebut menunjukkan bahwa IMDI pada tahun 2023 secara umum cukup tinggi. Nilai rata-rata tersebut didapat dari 4 pilar yaitu pilar infrastruktur dan ekosistem dengan skor sebesar 57,09, pilar keterampilan digital sebesar 56,59, pilar pemberdayaan sebesar 26,19, dan pilar pekerjaan sebesar 32,14.¹⁰ Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pilar infrastruktur dan ekosistem serta pilar keterampilan digital menjadi dimensi yang memiliki skor tinggi. Artinya bahwa keterampilan digital masyarakat memang sudah mencapai tahap yang cukup tinggi.

Sementara itu, pada tahun 2024, indeks ini kembali meningkat sedikit menjadi 43,34. IMDI didesain atas susunan dari empat pilar utama: Infrastruktur dan Ekosistem, Keterampilan Digital, Pemberdayaan, dan Pekerjaan. Skor per pilar di tahun 2024 menunjukkan adanya tantangan pada aspek pemberdayaan, yang mendapat skor terendah di antara pilar lainnya,

⁹ OECD, *21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World*, PISA (OECD, 2021), <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>.

¹⁰ Indonesia Government, "Masyarakat Indonesia Semakin Digital," INDONESIA.GO.ID, Mei 2024, <https://indonesia.go.id/mediapublik/detail/2235>.

yakni 25,68. Pilar Infrastruktur dan ekosistem mencatat peningkatan dengan nilai 52,70, sementara Pilar Keterampilan Digital mencapai 58,25.¹¹

Menurut data terbaru yang dirilis perpustakaan nasional Indonesia menyebutkan bahwa pada tahun 2024 tingkat gemar membaca (TGM) di Indonesia mencapai 73,52. Hal ini secara tidak langsung menjelaskan bahwa tingkat literasi masyarakat Indonesia cukup mengalami kenaikan yang signifikan dari yang semula 69,42.¹² Dengan demikian, peningkatan kecakapan literasi digital ini menjadi harapan baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia.

Data diatas menunjukkan bahwa Indonesia telah memiliki bangunan iklim digital dalam seluruh aspek kehidupan, tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidikan Indonesia telah mengalami transformasi digital. Hal ini tercermin pada program bantuan pendidikan yang diusung kementerian pendidikan. Mendikbudristek melaporkan bahwa sebanyak 71.991 sekolah formal yang telah menerima bantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tahun 2020-2022. Bantuan ini merupakan bentuk dari belanja Kemendikbudristek dan juga sebagai bentuk dana alokasi khusus fisik. Selain itu, perangkat TIK sejumlah 1.253.074 juga telah diberikan untuk mendukung program digitalisasi sekolah. Selain itu bagi pendidik, terdapat empat platform

¹¹ Kementerian Komunikasi Informasi dan Komunikasi, "Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) Tahun 2022-2023," Satu Data Kominfo, n.d., <https://data.kominfo.go.id/opendata/dataset/indeks-masyarakat-digital-indonesia-imdi>.

¹² Perpustakaan Nasional dalam <https://www.perpusnas.go.id/berita/iplm-2024-catat-rekor-tinggi-literasi-nasional-semakin-meningkat>

digital yang digunakan guru untuk belajar, meningkatkan kemampuan, dan kompetensi guru.¹³

Digitalisasi pendidikan tersebut memberikan sumbangsih dampak positif bagi perkembangan pembelajaran peserta didik. Fasilitas yang disediakan akan memberikan dampak yang lebih besar bila dikombinasikan dengan strategi dan model pembelajaran yang tepat. Adapun salah satu model pembelajaran yang sedang digencarkan oleh kemendikbud dalam program merdeka belajarnya yaitu project-based learning (PjBL). PjBL dapat dikatakan sebagai salah satu ruh dari pembelajaran yang menganut kurikulum merdeka. Karena kurikulum ini menghendaki pembelajaran yang bepusat pada peserta didik dengan tujuan guna untuk mengembangkan keterampilan abad 21. Peserta didik diharuskan memiliki keterampilan belajar dan inovasi, literasi digital, keterampilan hidup dan karir, keterampilan berpikir kritis dan kreatif guna mempersiapkan diri menghadapi era masa depan. Oleh karenanya, dalam pendidikan model pembelajaran berbasis proyek yang diintegrasikan dengan pemanfaatan multimedia dan teknologi sangat penting untuk diterapkan.

Ditinjau dari studi literatur yang telah dilakukan, penulis menemukan data bahwa model *project based learning* dan *blended learning* telah banyak diteliti, baik dengan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif. Namun, dari beberapa penelitian tersebut, penulis hanya menemukan 4-5 penelitian yang

¹³ Fieka Nurul Arifa, "Digitalisasi Pendidikan ; Capaian Dan Tantangan," *Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis* XV, no. 3 (February 2023): 2, https://berkas.dpr.go.id/pusaka/files/info_singkat/Info%20Singkat-XV-3-I-P3DI-Februari-2023-1982.pdf.

mengakomodir variabel *blendend learning* dan literasi digital. Beberapa penelitian tersebut diantaranya dalam penelitian Friesem dijelaskan bahwa model pembelajaran berbasis proyek memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan literasi media dan digital.¹⁴ Hal ini didukung penelitian Surur, dkk yang menjelaskan PjBL berpengaruh terhadap keterampilan literasi digital dan pemahaman konsep *flipped classroom* dengan skor 0,03 dan $0,03 < 0,05$.¹⁵ Lebih jauh, Mukhlis menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis proyek chatgpt dan literasi digital berpengaruh terhadap keterampilan menulis berita dengan nilai t-hitung $4,025 > t\text{-tabel } 1,672$ dan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$.¹⁶ Dalam penelitian lain Nada yang menginformasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pelaksanaan *blended learning* terhadap keterampilan literasi digital peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan angka $t_{hitung} 5,699 > t_{tabel} 1,66515$.¹⁷

Pernyataan tersebut senada dengan hasil penelitian kuantitatif model quasi eksperimen Rahmasiwi, dkk. yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan literasi digital peserta didik yang

¹⁴ Yonty Friesem, "Teaching Truth, Lies, and Accuracy in the Digital Age: Media Literacy as Project-Based Learning," *Journalism & Mass Communication Educator* 74, no. 2 (June 2019): 185, <https://doi.org/10.1177/1077695819829962>.

¹⁵ Miftahus Surur et al., "The Effect of Project Based Learning on Digital Literacy Skills and Conceptual Understanding in an Online-Based Flipped Classroom Environment," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (March 1, 2023): 849–56, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v7i1.5681>.

¹⁶ Muhammad Mukhlis, "The Effect of ChatGPT-Based Project-Based Learning Model and Digital Literacy on News Text Writing Skills," *Journal of Languages and Language Teaching* 12, no. 3 (July 19, 2024): 1353, <https://doi.org/10.33394/joltt.v12i3.11433>.

¹⁷ Liffia Qutrotun Nada, "Pengaruh Blended Learning Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Di SMPN 2 Banjaran" (Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia, 2022), h. viii.

mengikuti pembelajaran dengan model *blended learning* dibandingkan dengan yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan taraf signifikansi $0,000 < 0.005$ dimana artinya sebagaimana dasar pengambilan independent t-test dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima.¹⁸

Hasil penelitian kuantitatif tersebut diatas senada dengan hasil penelitian pendekatan kualitatif oleh Wijayanti, dkk yang menyatakan bahwa model *blended learning* dapat meningkatkan keterampilan literasi digital pada peserta didik pada kriteria yang tinggi. Artinya bahwa, melalui *blended learning* ini peserta didik yang semula tidak begitu melek literasi digital bergeser menjadi melek literasi digital termasuk didalamnya melek literasi informasi, media, dan teknologi.¹⁹

Sejalan dengan hasil tersebut, Listrianti, dkk menginformasikan dalam penelitian *mixed method* nya bahwa terdapat korelasi positif antara literasi digital mahasiswa dengan tingkat pemahaman dan adaptasi mereka terhadap *platform online*. Mahasiswa dengan literasi digital yang lebih tinggi menunjukkan hasil akademik yang lebih baik dibandingkan mahasiswa dengan literasi digital yang rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi

¹⁸ Dwinda Susi Rahmasiwi, Candra Dewi, and Pinkan Amita Tri Prasasti, "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 4, no. 1 (March 7, 2023): 51, <https://doi.org/10.30595/jrpd.v4i1.14383>.

¹⁹ Arfilia Wijayati, Khusnul Fajriyah, and Suyitno, "Implementasi Model Blended Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru PGSD," *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 9, no. 2 (2022).

digital merupakan faktor penting dalam keberhasilan implementasi pembelajaran *blended learning*.²⁰

Berdasarkan kajian literature tersebut penulis menemukan kesenjangan penelitian (*research gap*) ditinjau dari aspek metodologis. Penelitian terdahulu cenderung lebih banyak mengadopsi pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara terpisah. Artinya, masing-masing pendekatan berjalan secara parsial, tanpa adanya interpretasi secara simultan. Kesenjangan inilah yang membuat penulis tertarik untuk meneliti topik sejenis dengan pendekatan yang berbeda. Kebaruan yang akan peneliti sajikan dalam penelitian ini ialah kebaruan dalam aspek metodologis dengan menggunakan pendekatan campuran (*mixed method*). Melalui penelitian ini, penulis akan menguji teori tentang pengaruh *blended project-based learning* terhadap keterampilan *life skills* peserta didik baik melalui atau tidak melalui variabel literasi digital. Peneliti sekaligus mengembangkan kajian teoritis *blended project-based learning* ditinjau dengan pendekatan *mix methods* yang dapat menggambarkan hasil penelitian secara komprehensif.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Srengat berlokasi di Jalan Merdeka Bagelenan, Desa Bagelenan, Kecamatan Srengat, Kabupaten Blitar. Pemilihan lokus ini didasarkan pada mutu dan kualitas pendidikan SMA Negeri 1 Srengat yang unggul dalam prestasi-prestasi nan telah ditorehkan baik prestasi individu, kelompok, atau sekolah dari skala lokal, regional, dan nasional. Pernyataan ini didukung dengan data prestasi yang dirilis SMA

²⁰ Feriska Listrianti et al., "Inovasi Pembelajaran Blended Learning Melalui Literasi Digital Bagi Mahasiswa Prodi PGMI Universitas Nurul Jadid," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (September 2024): h. 500-501, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18391>.

Negeri 1 Srengat yang menginformasikan bahwa pada mulai tahun 2018-2020 terdapat 113 perlombaan yang dijuarai oleh peserta didik di SMA Negeri 1 Srengat.²¹ Hal ini menunjukkan bahwa sekolah secara penuh mengupayakan peserta didik mendapatkan pembelajaran yang terbaik sekaligus memfasilitasi mereka untuk mengembangkan potensi diri baik melalui ekstrakurikuler ataupun melalui pembelajaran bermakna di kelas.

Berdasarkan data pra-penelitian yang didapatkan dari proses observasi, wawancara, dan studi dokumen penulis menemukan beberapa fakta yang menarik untuk diteliti diantaranya; *Pertama*, hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat tengah menerapkan pembelajaran dengan model *blended learning*, yang dibuktikan dengan pembelajaran PAI di kelas telah mengadopsi perangkat pembelajaran berupa media elektronik maupun non elektronik.²² Senada dengan hal tersebut, hasil ini didukung dengan data studi dokumen yang menunjukkan bahwa secara tekstualis pembelajaran PAI di sana didesain dengan menggunakan model *blended learning* dengan *core* metode pembelajaran berupa *project based learning*.²³

Ditinjau dari segi media elektronik, pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat didukung oleh penggunaan perangkat keras pembelajaran (*hardware education*) berupa laptop, LCD proyektor, dan *smartphone* yang terafiliasi dengan Wi-Fi yang disediakan oleh sekolah. Selain itu, perangkat lunak pembelajaran (*software education*) berupa *e-learning* juga digunakan untuk

²¹ O.PPAI.SMANGAT.27.09.2024.10.00-11.00 WIB

²² O.PPAI.SMANGAT.27.09.2024.10.00-11.00 WIB

²³ SD.MAGPAI.1.08.2024. .27.09.2024.10.00-11.00 WIB

mendukung pembelajaran PAI dengan model *blended*. Sedangkan bila ditinjau dari media non-elektronik, pembelajaran PAI didukung dengan penyediaan buku-buku berkualitas dan yang memenuhi standart diantaranya ialah buku paket, lks (*worksheet*), Al-Qur'an serta sumber-sumber buku rujukan lain yang relevan untuk mendukung pembelajaran PAI. Data tersebut menunjukkan bahwa sumber belajar (*resources learning*) yang digunakan dalam pembelajaran PAI cukup beragam, sehingga dengan adanya ragam sumber belajar tersebut dapat mendukung kegiatan pembelajaran PAI yang mengakomodir model *blended learning* didalamnya.²⁴

Kedua, pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat didasarkan pada paradigma *student-centered*. Peserta didik diberikan otoritas untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dengan belajar melalui berbagai sumber belajar (*resources learning*). Pernyataan ini senada dengan pernyataan guru PAI yang mengatakan bahwa belajar melalui banyak sumber sudah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Srengat, khususnya dalam mata pelajaran PAI.²⁵ Implementasi *resources learning* diwujudkan dalam bentuk peserta didik mencari bahan materi dengan *browsing* terkait topik yang sedang dipelajari di sekolah. Informasi yang telah didapatkan, kemudian di filter oleh peserta didik dengan bantuan monitoring guru PAI.

Ketiga, model *blended learning* dalam pembelajaran PAI menganut sistem simultan. Maksudnya bahwa kedua aspek *blended* berupa pembelajaran tatap muka serta penggunaan teknologi terjadi dalam satu waktu. Sehingga

²⁴ O.PPAI.SMANGAT.27.09.2024.10.00-11.00 WIB

²⁵ W.GPAI.SMANGAT.24.09.2024.09.00-10.00 WIB

guru dan murid tidak terpisah. Hasil observasi yang juga memperlihatkan bahwa guru PAI hadir dikelas untuk memberikan interupsi kepada peserta didik untuk mengoperasikan smartphone guna mencari bahan materi dan referensi model sebagai bahan desain produk. Hasil tersebut tersebut dikonfirmasi oleh guru pengampu. Dalam wawancaranya beliau mengatakan bahwa memang benar bahwa SMA Negeri 1 Srengat sangat mengajarkan bahkan memfasilitasi peserta didik dalam hal penggunaan media digital untuk membantu proses pembelajaran, khususnya pada proses pengkonstruksian pengetahuan peserta didik dengan *set goals* dapat menghasilkan produk yang dikonstruksi atas dasar bangunan pengetahuannya sendiri, dengan tanpa mengesampingkan peran guru sebagai mentor, fasilitator, dan evaluator.

Keempat, model *blended learning* dalam pembelajaran PAI diintegrasikan dengan metode *project-based learning*. Hasil dari kegiatan pembelajaran berbasis model *blended project-based learning* ini berupa produk pembelajaran dalam bentuk gambar, video, dan *chinetomograpy* yang memuat konten edukasi. Pernyataan ini didukung data observasi yang menunjukkan bahwa produk pembelajaran peserta didik dapat ditemukan di sosial media seperti Instagram, TikTok, dan YouTube.

Berdasarkan hal tersebut, penulis berinisiatif untuk melakukan studi dokumen dengan meninjau produk pembelajaran. Produk yang dihasilkan cukup beragam dari segi desain, model, warna dan tata kelolanya. Sehingga, hasil dari proyek-proyek peserta didik tersebut sangat unik dan menarik berdasarkan karakteristik masing-masing peserta didik. Oleh karena, penulis

dapat menyimpulkan bahwa peserta didik sejatinya juga telah melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan dan gembira serta berbobot dalam upaya konstruksi pemahamannya secara mandiri tentang suatu topik pembelajaran.

Tinjauan teoritis dan empiris pada kegiatan pra-penelitian tersebut diatas menginisiasi penulis untuk menggali lebih dalam berkaitan dengan sejauh mana model pembelajaran *blended project-based learning* dalam pembelajaran PAI dapat berpengaruh terhadap *life skills* peserta didik, baik melalui ataupun tidak melalui literasi digital. Dengan demikian, peneliti merumuskan penelitian bertajuk “Pengaruh *Blended Project-Based Learning* terhadap *Life Skills* Peserta Didik pada Pembelajaran PAI (*Study of Concurrent Triangulation Mixed Methods* di SMA Negeri 1 Srengat Blitar).

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis dapat menguraikan permasalahan yang menjadi pokok persoalan dalam penelitian ini.

1. Kesenjangan antara idealitas dan realitas kecakapan abad 21 di Indonesia
2. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengintegrasikan *soft skills*, *hard skills* dan *life skills*
3. Kebutuhan model pembelajaran inovatif yang responsive terhadap perkembangan zaman
4. Belum banyak penelitian yang mengkaji BPjBL secara komprehensif

5. Peran literasi digital yang belum dioptimalkan dalam pengembangan *life skills*.
6. Kesenjangan metodologiis dalam penelitian terdahulu
7. Konteks empiris di SMA Negeri 1 Srengat menunjukkan peluang pengembangan model BPjBL.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dibatasi pada penerapan model *Blended Project-Based Learning* (BPjBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Srengat Blitar. Fokus penelitian ini pada analisis pengaruh BPjBL terhadap *life skills* peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung melalui literasi digital sebagai variabel mediasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Concurrent Triangulation Mix Methods* yang mengkombinasikan data kuantitatif dan kualitatif secara simultan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI tahun ajaran 2024/2025, dengan ruang lingkup materi PAI yang memungkinkan implementasi proyek pembelajaran berbasis digital.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

1. Seberapa baik pelaksanaan *blended-project based learning* dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat?
2. Seberapa baik tingkat literasi digital peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat?
3. Seberapa baik tingkat *life skills* peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat?

4. Apakah ada pengaruh *blended-project based learning* terhadap *life skills* peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat?
5. Apakah ada pengaruh *blended-project based learning* terhadap keterampilan literasi digital peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat?
6. Apakah ada pengaruh keterampilan literasi digital terhadap *life skills* peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat?
7. Apakah ada pengaruh secara tidak langsung *blended-project based learning* terhadap *life skills* peserta didik melalui keterampilan literasi digital dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat?
8. Bagaimana implementasi *blended project-based learning* pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat ?
9. Bagaimana implikasi *blended project-based learning* pada mata pelajaran PAI terhadap keterampilan literasi digital peserta didik di SMA Negeri 1 Srengat?
10. Bagaimana implikasi *blended project-based learning* pada mata pelajaran PAI terhadap *life skill* peserta didik di SMA Negeri 1 Srengat?

D. Tujuan Penelitian

Secara general tujuan penelitian ini untuk menguji teori, mengeksplorasi dan menggali atau menemukan makna (*formulating meaning*) berkaitan dengan *blended project-based-learning* dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat Blitar. Adapun secara spesifik tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan seberapa baik tingkat pelaksanaan *blended-project based learning* dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat
2. Mendeskripsikan seberapa baik tingkat keterampilan literasi digital peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat
3. Mendeskripsikan seberapa baik tingkat *life skills* peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat
4. Menguji pengaruh *blended-project based learning* terhadap *life skills* peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat
5. Menguji pengaruh *blended-project based learning* terhadap literasi digital peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat
6. Menguji pengaruh literasi digital terhadap *life skills* peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat
7. Menguji pengaruh secara tidak langsung *blended-project based learning* terhadap *life skills* peserta didik melalui literasi digital dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat
8. Mendeskripsikan proses pembelajaran *blended project-based learning* dalam meningkatkan *life skills* peserta didik pada mata pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat
9. Mendeskripsikan dan merumuskan implikasi *blended project-based learning* pada mata pelajaran PAI terhadap keterampilan literasi digital peserta didik di SMA Negeri 1 Srengat

10. Mendeskripsikan dan merumuskan implikasi *blended project-based learning* pada mata pelajaran PAI terhadap *life skill* peserta didik di SMA Negeri 1 Srengat.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian literatur sebagaimana yang telah disajikan, maka penulis dapat merumuskan hipotesis penelitian guna untuk diuji dan dikonfirmasi kebenarannya yakni sebagai berikut.

1. H_0 = Tidak ada pengaruh *blended-project based learning* terhadap *life skills* peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat
 H_1 = Ada pengaruh *blended-project based learning* terhadap *life skills* peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat
2. H_0 = Tidak ada pengaruh *blended-project based learning* terhadap literasi digital peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat
 H_1 = Ada pengaruh *blended-project based learning* terhadap literasi digital peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat
3. H_0 = Tidak ada pengaruh literasi digital terhadap *life skills* peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat
 H_1 = Ada pengaruh literasi digital terhadap *life skills* peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat
4. H_0 = Tidak ada pengaruh *blended-project based learning* terhadap literasi digital peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat

H_1 = Ada pengaruh *blended-project based learning* terhadap literasi digital peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Srengat.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih khazanah keilmuan ilmiah berkaitan dengan model pembelajaran abad 21 secara umum, dan *blended project-based learning* secara khusus dalam pembelajaran PAI di sekolah umum negeri.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memunculkan kebaruan kontruksi teoritis dalam ranah pengembangan model pembelajaran pada mata pelajaran PAI yang memuat model pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan pembelajaran campuran (*blended project-based learning*) dengan mengakomodir penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) serta multimedia dalam pembelajaran.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai parameter evaluasi antara kesesuaian konstruksi kebijakan pendidikan dengan implementasi pendidikan sekaligus dapat menjadi acuan kepala sekolah untuk menetapkan kebijakan berkaitan dengan pemanfaatan TIK dan multimedia di lingkup sekolah.

b. Bagi Wakil Kepala Bidang Kurikulum

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi kurikulum sekolah untuk memutakhirkan kurikulum khususnya berkaitan dengan pemanfaatan TIK dan multimedia dalam pembelajaran.

c. Bagi Guru PAI

Hasil data penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan evaluasi pembelajaran mulai dari evaluasi perencanaan, evaluasi proses, evaluasi hasil pembelajaran PAI yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan mengakomodir penggunaan TIK dan multimedia dalam pembelajaran.

d. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai model percontohan dalam inovasi model pembelajaran abad 21 yang menekankan pada pembelajaran berpusat pada peserta didik.

e. Bagi Peneliti Mendatang

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber rujukan mutakhir yang dapat menunjang peneliti yang akan datang untuk mengkaji pembahasan serupa berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran serta keterampilan literasi digital.

G. Penegasan Istilah

Perbedaan perspektif dalam penelitian merupakan suatu keniscayaan. Namun, untuk meminimalisir hal tersebut, maka penulis perlu menetapkan batas-batas istilah setiap variabel. Penulis akan memberikan batasan dalam bentuk deskripsi konseptual dan operasional sebagai batasan istilah untuk

menyamakan persepsi awal berkaitan dengan penelitian bertajuk “Pengaruh *Blended Project-Based Learning* terhadap *Life Skill* Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI (*Study of Concurrent Triangulation Mixed Method* di SMA Negeri 1 Srengat).

1. Penegasan Konseptual

a. *Blended Project-Based Learning*

Blended Project-Based Learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan model *project based learning* dan *blended learning*.²⁶

Model pembelajaran ini tersusun atas pembelajaran berbasis proyek yang dikombinasikan dengan ragam penggunaan multi-media, ragam pendekatan pedagogi dan pendekatan pembelajaran tradisional dan modern.²⁷ BPjBL adalah bentuk pembelajaran abad 21 yang berfokus pada perkembangan peserta didik dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan berdasarkan kajian literasi dari berbagai sumber belajar dengan hasil akhir berupa produk atau karya yang dipublikasikan di media.

b. Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan dan keterampilan untuk mendapatkan, mengelola, memproduksi informasi dari berbagai media khususnya media digital. Literasi digital menurut Trilling dan Fadel terdiri dari 3 dimensi yaitu literasi informasi, literasi media, dan literasi

²⁶ Diastuti et al., “Blended Project-Based Learning Model on 21st Century Skills.”

²⁷ Sri Wilda Albeta et al., “TPACK-Based Blended Learning as an Implementation of Progressivism Education: A Systematic Literature Review,” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 13, no. 1 (March 6, 2023): 44–59, <https://doi.org/10.21831/jpv.v13i1.51287>.

TIK.²⁸ Dalam penelitian ini, penulis akan membatasi penelitian pada sub elemen literasi informasi, literasi media dan literasi TIK.

c. *Life Skills*

Life skills merupakan kecakapan hidup yang dimaknai sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam merespon, mengatasi, dan menyesuaikan diri dinamika kehidupan dengan mengakomodir perilaku positif, kreatif, proaktif, inovatif, dan solutif dalam menyelesaikan permasalahan hidup. *Life skill* atau kecakapan hidup terdiri dari dimensi *personal skill, thinking skill, social skill, academic skill, vocational skill*.²⁹ Dalam konteks keterampilan abad 21, *life skills* dielaborasi dengan *career skill* yang terdiri dari 6 dimensi yaitu *flexibility & adaptability, leadership & responsibility, initiative & self-direction, productivity & accountability*, serta *social & cross-cultural interaction*.³⁰

d. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan pembelajaran berkaitan dengan agama Islam yang dilaksanakan dilembaga pendidikan yang berada dibawah naungan kemendikbud. PAI adalah mata pelajaran wajib bagi peserta didik yang beragama Islam di sekolah umum, baik

²⁸ Bernie Trilling and Charles Fadel, *21st Century Skills | Learning for Life in Our Time* (San Francisco: Jossey-Bass, 2009), 61.

²⁹ Suranto S. Siswaya, *Konsep Pendidikan Berbasis Life Skill (Pentingnya Life Skill Dan Pendidikan Vokasi)* (Semarang: Alprint Finishing, 2009), 13.

³⁰ Trilling and Fadel, *21st Century Skills | Learning for Life in Our Time*, 75.

negeri ataupun swasta³¹. Pembelajaran PAI berfokus pada nilai-nilai ajaran agama Islam yang terdiri dari aspek *I'tiqadiyyah*, *'amaliyyah* dan *khuluqiyyah* yang terkategori dalam empat disiplin ilmu yaitu al-qur'an – hadist, akidah akhlak, fikih, dan sejarah kebudayaan islam.

2. Penegasan Operasional

Penelitian berjudul “Pengaruh *Blended Project-Based Learning* terhadap *Life Skills* Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI” merupakan kajian empiris yang difokuskan pada pengukuran tingkat pelaksanaan *blended project based learning*, keterampilan literasi digital dan *life skills* peserta didik di SMA Negeri 1 Srengat. Penelitian ini bertujuan untuk menguji teori dan mendeskripsikan secara komprehensif pengaruh *blended project-based learning* (BPjBL) terhadap *life skills* peserta didik, baik secara langsung maupun melalui literasi digital sebagai variabel mediasi dalam konteks pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI).

Penelitian ini menggunakan tiga variabel utama, yaitu *Blended Project-Based Learning* (BPjBL) sebagai variabel dependen, literasi digital sebagai variabel mediasi, dan *life skills* sebagai variabel independen. Secara operasional, BPjBL dimaknai sebagai model pembelajaran yang mengntegrasikan dua pendekatan yaitu *project-based learning* dan *blended learning*. Model ini dilaksanakan melalui

³¹ Anwar Taufik Rakhmat and Tatang Hidayat, “Landasan Pedagogik Pendidikan Agama Islam Di Sekolah,” *Taklim : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 20, no. 1 (March 1, 2022): 13–28, <https://doi.org/10.17509/tk.v20i1.45135>.

perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi proyek nyata oleh peserta didik secara kolaboratif, dengan dukungan media digital dan supervise guru.

Pelaksanaan BPjBL diukur melalui indikator keterlibatan aktif peserta didik dalam proyek, kemampuan kolaborasi daring dan luring, pemecahan masalah berbasis proyek, refleksi hasil proyek serta pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Literasi digital diukur melalui indikator kemampuan seseorang dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memproduksi informasi serta konten digital secara kritis, kreatif, dan bertanggungjawab. Sedangkan *life skills* diukur melalui indikator kepemilikan pribadi atas kemampuan, kesiapan, dan respon terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar.

Penelitian ini juga menitikberatkan pada implementasi *blended project-based learning* (BPjBL) yang secara dimensional tersusun dari integrasi pendekatan *project based learning* dan *blended learning* yang dioperasionalkan melalui aktivitas pembelajaran berbasis proyek yang dilaksanakan secara daring dan luring. Indikator dalam pelaksanaan model ini mencakup keterlibatan aktif peserta didik dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan proyek-proyek pembelajaran sebagai sarana pengembangan literasi digital dan *life skills* peserta didik.

Dengan demikian, dalam penelitian ini akan dibahas beberapa fokus meliputi seberapa baik tingkat pelaksanaan BPjBL, literasi digital dan *life skills* peserta didik, pengujian teori serta pendeskripsian pengaruh pembelajaran BPjBL terhadap *life skills* peserta didik baik melalui atau

tidak melalui literasi digital sebagai variabel mediasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, serta pendeskripsian mekanisme atau proses pembelajaran PAI dengan model *project-based learning* terintegrasi *blended-learning* dalam meningkatkan literasi digital dan *life skills* peserta didik.