

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Manusia merupakan makhluk yang selalu membutuhkan pendidikan, karena dalam pendidikan kebutuhan rohani dan jasmani manusia bisa terpenuhi, manusia tanpa pendidikan seakan-akan tidak memiliki keterpaduan dan pedoman hidup.¹ Manusia pada dasarnya diturunkan kemuka bumi tanpa mempunyai pengetahuan apapun namun manusia saat di hadirkan di dunia di berikan sebuah fitrah. Yaitu fitrah intelek, fitrah sosial, fitrah ekonomi dan sebagainya sehingga dengan di hadirkannya fitrah tersebut manusia akan membutuhkan pendidikan. Pendidikan adalah segala perbuatan, usaha, atau tindakan yang diusahakan oleh orang dewasa atau seorang pendidik untuk mengajarkan ilmu pengetahuan kepada anak didiknya. Pada awalnya tidak baik menjadi baik, dan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Hal ini dilakukan secara terus-menerus sehingga mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Pendidikan di dalam Islam merupakan lembaga utama yang memainkan peran penting untuk membangun dan menumbuh kembangkan peradaban. Maju mundurnya suatu peradaban, ditentukan oleh pendidikan. Peradaban umat manusia tidak akan pernah muncul tanpa ada lembaga yang mengarahkan manusia kearah tersebut. Manusia terlahir ke dunia tidak memiliki daya dan ilmu yang membuatnya lebih maju. Pendidikanlah yang membangun daya dan pengetahuan tersebut ke dalam jiwa manusia.²

Kemudian Pendidikan juga sebagai salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional, dijadikan andalan untuk berfungsi semaksimal mungkin dalam upaya meningkatkan kualitas hidup manusia indonesia, dimana iman dan taqwa kepada Tuhan yang Maha Esa menjadi sumber motivasi kehidupan segala bidang. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas hingga mencakup usaha untuk

¹ Taqiyyudin, *Pendidikan Untuk Semua* (Bandung: Mulia Pres, 2008).

² Kadar M. Yusuf, *Tafsir Tarbawi* (Jakarta: Amzah, 2013).

mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pula hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagaisarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ketinggian kedewasaan.³

Hal ini ditegaskan Allah S.W.T dalam al-qur‘an surat Almujaadilah ayat 11 yang berbunyi:

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

*“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu berilah kelapangan di dalam majlis-majlis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.*⁴

Dalam praktek pendidikan, baik dilingkungan keluarga, disekolah maupun dimasyarakat luas banyak sekali tujuan pendidikan yang diinginkan oleh pendidik agar dapat dicapai oleh peserta didiknya. Guru sebagai pendidik yang menjadi tombak utama agar ilmu itu bisa tersampaikan. Kemudian dalam sebuah pembelajaran guru memegang peranan yang sangat penting dalam membina dan mengasah setiap potensi yang dimiliki oleh peserta didik, makanya seorang guru harus memiliki kemampuan yang profesional, kemampuan pedagogik, kemampuan sosial, dan kemampuan kepribadian agar tujuan pendidikan bisa tercapai dengan apa yang diharapkan. Kemudian sebagai Seorang pendidik pun harus mengetahui keberadaan anak didiknya dalam menangkap dan memperhatikan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di dalam kelas, untuk itu di samping menguasai materi juga dibutuhkan pemahaman karakteristik anak didik. Karena sesungguhnya, setiap peserta didik dalam mencapai sukses belajar mempunyai kemampuan yang

³ Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2011).

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qu‘ran Dan Terjemah* (Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur‘an, 1984).

berbeda-beda. Ada peserta didik yang dapat mencapainya tanpa kesulitan, akan tetapi banyak pula peserta didik mengalami kesulitan. Peserta didik sulit meraih hasil belajar yang baik di sekolah, padahal telah mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh. Bahkan juga ada peserta didik yang menambah belajar tambahan di rumah, tapi hasilnya tetap masih kurang memuaskan.⁵ Sehingga sebagai seorang pendidik perlu adanya sebuah strategi pembelajaran yang bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa

Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dibawah bimbingan dan arahan guru.⁶ Menurut Syaiful Sagala menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Kemudian konsep pembelajaran oleh Degeng didefinisikan sebagai suatu proses dalam lingkungan seseorang yang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.⁷

Tugas utama guru di sekolah adalah sebagai pendidik profesional yang mengajar, melatih, membimbing, dan melakukan penilaian terhadap peserta didik. Seorang pendidik harus mengetahui keberadaan anak didiknya dalam menangkap dan memperhatikan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di dalam kelas, untuk itu di samping menguasai materi juga dibutuhkan pemahaman karakteristik anak didik. Karena sesungguhnya, setiap peserta didik dalam mencapai sukses belajar mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Ada peserta didik yang dapat mencapainya tanpa kesulitan, akan tetapi banyak pula peserta didik mengalami kesulitan. Peserta didik sulit meraih hasil belajar yang baik di sekolah, padahal telah mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh. Bahkan juga ada peserta didik yang menambah belajar tambahan di rumah, tapi hasilnya tetap masih kurang memuaskan.

⁵ Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205, <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.

⁶ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013* (Bandung: PT Refika Aditama, 2016).

⁷ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Ditingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016).

Maka, pendidik harus berperan turut membantu memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik.⁸

Sehingga Pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas membutuhkan sebuah model pembelajaran yang bisa menarik siswa untuk belajar serta bantuan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran agar setiap materi yang disampaikan bisa meningkatkan minat belajar yang nantinya akan berpengaruh besar dan meningkatnya hasil belajar siswa.⁹ Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan adalah masih lemahnya metode pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa tidak bervariasi yang tidak mengikuti perkembangan zaman dimana perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan cenderung menggunakan metode pembelajaran yang konvensional seperti ceramah, hafalan dan penugasan tanpa melibatkan media yang lain yang menjadi daya tarik siswa untuk mendorong minat belajar siswa yang nantinya berimplikasi terhadap hasil belajar.

Minat berkaitan dengan motivasi, karena minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan perhatian secara selektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan yang lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan. Oleh karena itu antara dorongan, perhatian dan rasa senang pada suatu kegiatan saling berkaitan dengan faktor yang menimbulkan minat. Apabila faktor-faktor yang menimbulkan minat pada suatu kegiatan rendah maka dapat menyebabkan minat orang tersebut rendah. Minat yang rendah dapat menimbulkan rasa bosan terhadap suatu kegiatan. Apabila ini terjadi pada minat belajar, maka akan berdampak pada kesulitan belajar orang tersebut. Dalam hal ini, minat belajar siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.¹⁰

Sebagaimana observasi yang peneliti lakukan di kelas VIII SMP PGRI CISEWU. Peneliti melihat bagaimana siswa belajar dikelas dengan metode

⁸ P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran."

⁹ Erika Nuraini, Lilia Israwati Saktiari, and Natal Kristiono, "Implementasi Project Based Learning Berbantuan Canva Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif," n.d., 607–20.

¹⁰ Dewi Teti Setiawati, Siti Halimah, and Yusnaili Budiyanti, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pai," *Research and Development Journal of Education* 10, no. 1 (2024): 169.

pembelajaran konvensional, ceramah, menghafal, dan beberapa metode seperti penugasan yang membuat konsep materi dalam pembelajaran PAI. Menurut pengamatan peneliti saat observasi banyak sekali siswa yang minat belajarnya kurang seperti kurang respon terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam, banyak siswa yang nilainya di bawah KKM yang ditentukan dan bahkan ada yang tidak peduli dengan apa yang disampaikan oleh gurunya seperti tidur dikelas, ngobrol dengan temannya, dan bahkan masih ada siswa yang saat diberikan tidak mengerjakannya. Berdasarkan hasil penelitian tersebut saat melakukan observasi terlihat kurangnya guru kurang memvariasikan model-model pembelajaran dengan media pembelajaran yang lain dan kurang terstruktur materi ajar yang disampaikan sehingga pembelajaran begitu monoton dan siswa merasa bosan.

Pembelajaran adalah usaha untuk mencapai tujuan berupa kemampuan tertentu atau pembelajaran adalah usaha sadar untuk terciptanya situasi belajar sehingga yang belajar memperoleh atau meningkatkan kemampuannya.¹¹ Adapun Pendidikan Agama Islam adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kontinyu antara guru dengan siswa, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir¹².

Berdasarkan penelitian terdahulu peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran pendidikan agama Islam sehingga diperoleh sebuah hasil yang mengatakan bahwa hasil belajar PAI peserta didik yang tidak stabil bahkan cenderung menurun. Hal ini disebabkan dengan dokumen penilaian akhir tahun dari tahun ketahun tidak stabil dan masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM. Pengaruh banyak nya nilai siswa di bawah KKM secara pandangan peneliti karena kurang minatnya siswa ketika belajar menjadikan hasil belajar siswa yang kurang dan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Kemudian hasil wawancara dengan guru pendidikan agama Islam pun mengatakan bahwa sudah ada upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa diantaranya memberikan metode pembelajaran yang

¹¹ Acep & Koko Jamaludin, *Pembelajaran Perspektif Islam* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015).

¹² Mokh Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi," *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 79–90.

lainnya disamping menggunakan metode ceramah yaitu metode diskusi, metode pembelajaran yang bersifat penugasan berkelompok, metode menghafal, selain itu memberikan *reward* agar siswa termotivasi ketika belajar. Namun ternyata hal itu tidak cukup untuk meningkatkan minat dan hasil belajar yang belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Dari adanya fenomena masalah tersebut perlu adanya pembelajaran yang efektif dan efisien disekolah guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran pendidikan agama islam. menurut Dadang Sukirman dalam Syafaruddin agar bisa mengembangkan potensi peserta didik secara aktif guru harus menciptakan suasana belajar yang efektif.¹³ Yang mana pengukuran pembelajaran yang efektif itu harus dilakukan berdasarkan hasil pencapaian tujuan pembelajaran dan rencana proses pembelajaran yang telah ditentukan. Jadi, guru bisa dikatakan profesional apabila mampu mengantarkan siswa pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya.

Model pembelajaran berbasis proyek atau *model project based learning* ialah metode yang sifatnya proyek serta bisa mengarahkan siswa kepada pemecahan dari sebuah masalah. Metode *project based learning* (PjBL) ialah jenis metode yang bisa meningkatkan pengetahuan siswa serta psikomotor siswa dengan cara bekerja sama dalam rentang waktu yang telah ditentukan untuk menginvestigasi serta memberikan reaksi terhadap sebuah permasalahan maupun suatu tantangan. Disamping model pembelajaran berbasis proyek peneliti menggunakan media pembelajaran online sebagai media siswa dalam membuat sebuah proyek untuk lebih menarik siswa dalam belajar. Media pembelajaran online Menurut Dabbagh dan Ritland pembelajaran online adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti.¹⁴ Salah satu media pembelajaran

¹³ Achmad Syarifudin, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Ilmiah Edukatif* 9, no. 2 (2023): 78–95, <https://doi.org/10.37567/jie.v9i2.2474>.

¹⁴ Novita Arnesti and Abdul Hamid, 'Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris', *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2.1 (2015)

online yang adalah aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi editor yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran.¹⁵ Canva salah satu aplikasi desain online yang menyediakan berbagai macam *templates* atau *tools design* untuk di manfaatkan dalam membuat media pembelajaran.¹⁶

Canva memiliki tampilan (*interface*) yang sederhana namun lengkap sehingga memudahkan siswa dalam pengerjaannya. Siswa dapat mempelajari fitur yang ada dalam aplikasi canva terutama pada pembuatan poster untuk membuat sebuah proyek yang diinstruksikan oleh guru untuk melihat seberapa pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan media pembelajaran online yaitu melalui aplikasi canva terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan peneliti tertarik untuk meneliti sebuah metode pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva.

Mengingat model pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Dengan bantuan media pembelajaran online yaitu aplikasi canva pada model pembelajaran berbasis proyek diharapkan kegiatan belajar mengajar dapat semakin menarik sehingga minat siswa semakin tinggi untuk mengikuti pelajaran yang nantinya diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk menindak lanjutinya dalam sebuah penelitian dalam bentuk tesis dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Aplikasi Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar PAI Siswa (Penelitian Pada Siswa Kelas VIII di SMP PGRI CISEWU)*”.

B. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, penulis membingkainya sebagai masalah penelitian dengan mengajukan beberapa pertanyaan seperti berikut:

¹⁵ Achmad Syarifudin, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam’, *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9.2 (2023), 78–95.

¹⁶ Rahmatullah Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa, “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, no. 2 (2020): 317–27.

1. Bagaimana model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva pada pembelajaran PAI di kelas VIII SMP PGRI CISEWU?
2. Bagaimana minat belajar PAI siswa di kelas VIII di SMP PGRI CISEWU sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva?
3. Bagaimana hasil belajar PAI siswa di kelas VIII SMP PGRI CISEWU sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva?
4. Bagaimana pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva terhadap minat dan hasil belajar PAI siswa di kelas VIII SMP PGRI CISEWU?
5. CISEWU?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada pernyataan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mengungkap hasil penelitian lapangan mengenai:

1. Untuk mengungkap model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva pada pembelajaran PAI di kelas VIII SMP PGRI CISEWU.
2. Untuk mengidentifikasi minat belajar PAI siswa di kelas VIII di SMP PGRI CISEWU sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva.
3. Untuk mengidentifikasi hasil belajar PAI siswa di kelas VIII SMP PGRI CISEWU sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva.
4. Untuk mengungkap pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva terhadap minat dan hasil belajar PAI siswa di kelas VIII SMP PGRI CISEWU?

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Diharapkan bisa mengembangkan pengetahuan dan keilmuan Jurusan pendidikan agama islam

- b. Secara akademis diharapkan bisa memberikan informasi akademis mengenai pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
- c. Diharapkan dapat menghasilkan sebuah konsep tentang pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva terhadap minat dan hasil belajar PAI siswa

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi pihak sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan pertimbangan sebagai upaya untuk melihat minat dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva

b. Bagi guru PAI

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi dan acuan dalam menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva untuk bisa menarik siswa agar bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Adapun yang sudah maksimal sudah bisa dipertahankan, sedangkan yang kurang maksimal bisa menjadi bahan perbaikan.

c. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasilnya dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi arahan, acuan, petunjuk serta bahan pertimbangan dalam pengkajian selanjutnya yang relevan dengan hasil kajian ini yakni mengenai pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva terhadap minat dan hasil belajar PAI siswa.

E. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah

usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.¹⁷

Pembelajaran adalah usaha untuk mencapai tujuan berupa kemampuan tertentu atau pembelajaran adalah usaha sadar untuk terciptanya situasi belajar sehingga yang belajar memperoleh atau meningkatkan kemampuannya.¹⁸ Jadi pembelajaran adalah sebuah usaha untuk mencapai suatu tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan materi ajar, menyampaikan pelajaran, dan mengelola pembelajaran sehingga siswa yang belajar bisa meningkatnya sebuah kemampuan yang dimilikinya. model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran berpusat pada peserta didik untuk memecahkan masalah pada suatu topik.¹⁹

Model pembelajaran ini menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan atau psikomotorik, di mana siswa dituntut untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, hingga mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Sedangkan Martinis menyatakan bahwa model pembelajaran ini bertujuan membentuk analisis pada masing-masing siswa atau peserta didik. Fokus pembelajaran pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu serta melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna lainnya. selain itu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dan menghasilkan suatu produk.²⁰

¹⁷ Maria Anita Titu, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi," *Universitas Negeri Nusantara*, n.d.

¹⁸ Jamaludin, *Pembelajaran Perspektif Islam*.

¹⁹ Bistari & dkk, *Buku Pedoman Metode Berbasis Proyek* (Universitas Tanjungpura, 2012).

²⁰ Y Martinis, *Desain Pembelajaran Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta, 2013).

Dalam pembelajaran berbasis proyek guru menentukan batasan waktu dan batasan-batasan pembuatan proyek. Guru terus mendorong kerja siswa, serta setelah proyek terselesaikan memberikan umpan balik berupa ujian atau presentasi oleh siswa mengenai pembuatan proyek.²¹ *Project based learning* merupakan jenis pembelajaran yang menekankan kepada kreativitas bernalar, penyelesaian masalah, dan kolaborasi peserta didik dengan tujuan mewujudkan dan mengoperasikan pengetahuan baru.²² Model pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan faham pembelajaran konstruktivis yang menuntut siswa menyusun sendiri pengetahuannya. Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar.²³ Model pembelajaran ini menantang peserta didik untuk merencanakan, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan dalam suatu proyek yang tujuannya mengintegrasikan teori dan praktik yang telah dipelajari oleh peserta didik. Model pembelajaran berbasis proyek tidak hanya fokus pada hasil akhirnya, namun lebih ke bagaimana siswa dapat memecahkan masalahnya dan akhirnya dapat menghasilkan sebuah produk. Pendekatan ini membuat siswa mendapatkan pengalaman yang sangat berharga dengan berpartisipasi aktif dalam pengerjaan proyeknya.

Berdasarkan karakteristik tersebut, langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) yang bisa dirancang oleh guru dengan melihat sintak pada pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut: 1). Pertanyaan mendasar, 2) Mendesain Perencanaan Produk, 3) Menyusun Jadwal pembuatan, 4) Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek, 5). Menguji Hasil dan 6). Evaluasi Pengalaman.²⁴

²¹ Martina Lona Jusita, "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa," *Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS* 4 (2019).

²² F Wajdi, "Implementasi Project Based Learning (PBL) Dan Penilaian Uatentik Dalam Pembelajaran Drama Indonesia," *Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2017.

²³ Mira Mirnawati Abdul Rahmat, M. Zubaidi, *Desain Pembelajaran Berbasis Proyek* (Gorontalo: Graha Ilmu, 2023).

²⁴ Abdul Rahmat, M. Zubaidi.

Selain model pembelajaran berbasis proyek dalam penelitian ini menggunakan sebuah media pembelajaran online yaitu aplikasi canva. Canva adalah aplikasi desain online yang menawarkan berbagai macam desain grafis yang terdiri dari: presentasi, poster, *flyer*, grafis, spanduk, dan edit foto. Dengan Canva sangat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran pada Triningsih (2021, hlm.336) mengatakan bahwa Canva memudahkan proses pembelajaran guru dan siswa berdasarkan teknologi, keterampilan, kreativitas dan kelebihan lainnya karena hasil desain dengan Canva dapat meningkatkan *Engage* siswa. Canva adalah sebuah *platform* untuk mendesain secara gratis maupun berbayar yang mana membantu penggunaannya untuk menghasilkan sebuah karya yang profesional menggunakan banyak *template* desain.²⁵ Canva salah satu aplikasi desain online yang menyediakan berbagai macam *templates* atau *tools design* untuk dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran.²⁶

Berdasarkan langkah-langkah dalam model pembelajaran berbasis proyek diatas dan aplikasi yang digunakan sebagai media pembuatan proyeknya yaitu media pembelajaran yang dilakukan secara online (canva) maka penelitian di kelas VIII SMP PGRI pada model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media pembelajaran online (canva) sebagai berikut:

1. Pertanyaan Mendasar

Guru menyapaikan sebuah topik tentang materi pelajaran PAI kelas VIII dengan mengidentifikasi bab II tentang Menghindari Minuman Keras, Judi dan Pertengkaran.

2. Mendesain Perencanaan Produk

Guru Memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan. Dimana pada penelitian ini peneliti memberikan sebuah arahan untuk membuat poster dengan membuat kelompok terlebih dahulu dan memberikan sebuah prosedur

²⁵ Erisa Adyati Rahmasari and Auria F. Yogananti, "Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain)," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 7, no. 01 (2021): 165–78, <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>.

²⁶ Rahmatullah, Inanna, and Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva."

pembuatan poster yang berkaitan dengan materi menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran dengan menggunakan aplikasi canva.

3. Menyusun jadwal pembuatan

Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulan). Pada langkah ini peneliti membuat kesepakatan dalam penyelesaian tugas poster pada pertemuan pertama. Dengan tahapan tugas yang telah ditentukan sebelumnya.

4. Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek.

Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan. Pada langkah ini peneliti memantau pengerjaan poster peserta didik dan membantu peserta didik saat mengalami kesulitan dalam pengerjaan poster pada aplikasi canva yang sudah ditugaskan.

5. Menguji Hasil

Guru berdiskusi tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar. Dimana pada pertemuan kedua peneliti menguji hasil poster yang telah dibuat oleh peserta didik dengan aplikasi canva dan mempersentasikan hasil kelompok yang telah dibuat di depan kelas. Dan meneruskan menguji dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

6. Evaluasi Pengalaman Belajar

Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan siswa merefleksi/kesimpulan.

Maka dengan adanya penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran PAI dengan media pembelajaran online yaitu aplikasi canva, dapat dipahami bahwa sumber belajar tidak hanya selalu dimulai dari guru atau pendidik namun bisa dilakukan secara mandiri atau berkelompok untuk mencari dan membuat materi ajar agar mampu dipahami oleh dirinya sendiri sehingga menumbuhkan ketertarikan dan minat yang tinggi dalam proses belajar dan berkolaboratif dengan rekan sekelompok untuk memahami dan mempresentasikan hasil proyek yang telah dibuat.

Kemudian minat belajar menurut Zakiyah Darajat minat belajar adalah suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut.²⁷ Selanjutnya menurut Safari minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaanya dalam belajar. Minat akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran siswa. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa ada kekerasan dari luar akan memudahkan berkembangnya konsentrasi yaitu memusatkan pikiran terhadap pelajaran. Tanpa minat, konsentrasi terhadap pelajaran akan sulit dikembangkan dan dipertahankan. Sementara itu, apabila tidak berminat akan menimbulkan kebosanan, kekosongan perhatian, atau bahkan keterlibatan diri terhadap suatu objek.²⁸ Sedangkan menurut Abdul Hadis dan Nurhayati, minat belajar diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar, baik di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.²⁹

Di samping itu minat merupakan motif yang menunjukkan arah perhatian individu terhadap objek yang menarik dan menyenangkan. Dalam minat belajar terdapat empat aspek yaitu kesadaran, kemauan, perhatian, dan kesenangan. Jadi individu berminat pada suatu objek, apabila individu tersebut memiliki keempat aspek tadi. Masing-masing aspek tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. kesadaran

Seseorang dikatakan berminat terhadap objek, apabila orang tersebut menyadari akan adanya objek itu. Unsur ini harus ada pada individu, karena dengan kesadaran inilah pada dirinya akan timbul rasa senang, kemudian rasa ingin tahu dan ingin memiliki objek tersebut. perhatian

2. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertuju pada suatu objek atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktifitas. Perhatian adalah

²⁷ Dkk Zakiyah Darajat, *Metodik Khusus Penajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).

²⁸ Rusydi Ananda & Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*, ed. M. Fadli (Medan: CV Pusdikra MJ, 2020).

²⁹ Nurhayati & Abdul Hadis, *Psikologi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014).

jiwa yang dipertinggi, artinya usaha jiwa lebih kuat dari biasanya dan jiwa itupun semata-mata tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek-objek. Individu dikatakan berminat terhadap suatu objek apabila disertai dengan adanya ibjek.

3. Kemauan

Kemauan dimaksudkan sebagai dorongan keinginan yang terarah pada suatu tujuan hidup tertentu dan dikendalikan oleh pertimbangan akal budi kemauan itu merupakan dorongan keinginan pada setiap manusia untuk membentuk dan merealisasikan diri.

4. Perasaan Senang

Minat dan perasaan senang terdapat timbal balik, sehingga tidak mengherankan kalau siswa yang berperasaan tidak senang juga akan kurang berminat dan begitu sebaliknya.³⁰

Dari uraian di atas penulis dapat memahami bahwa minat belajar adalah perhatian seseorang terhadap sesuatu yang diinginkan berdasarkan 4 aspek di atas yang mana 4 aspek di atas akan dijadikan sebagai indikator sebagai tolak ukur dalam mengukur minat belajar siswa kelas VIII di SMP PGRI CISEWU yaitu pada aspek kesadaran, perhatian, kemauan, dan perasaan senang.

Kemudian belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dengan keadaan sadar guna memperoleh suatu konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam hal bertindak.³¹ Sedangkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah mendapatkan pembelajaran, dapat berupa angka atau skor maupun perubahan sikap. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam merupakan pencapaian dari proses belajar pendidikan Agama Islam tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran pendidikan agama islam setelah mengalami pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.³²

³⁰ Rusydi Ananda & Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*.

³¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2016).

³² Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar* (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.³³ Hasil belajar meliputi:

- 
- a. Kemampuan Kognitif :
 - 1) Remembering (mengingat)
 - 2) Understanding (memahami)
 - 3) Applying (menerapkan)
 - 4) Analysing (menganalisis)
 - 5) Evaluating (menilai)
 - 6) Creating (mencipta)
 - b. Kemampuan Efektif
 - 1) Receiving (sikap menerima)
 - 2) Responding (merespon)
 - 3) Valuating (nilai)
 - 4) Organization (organisasi)
 - 5) Characterization (karakterisasi)
 - c. Kemampuan Psikomotor
 - 1) Gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar)
 - 2) Keterampilan gerakan dasar.
 - 3) Kemampuan perceptual, visual, auditif, motoris, dan sebagainya.
 - 4) Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan.
 - 5) Gerakan skill
 - 6) Kemampuan tentang komunikasi non-decursive seperti ekspresif dan interpretatif.

Dari uraian di atas peneliti dapat memahami bahwa hasil belajar adalah hasil dari tindak belajar dan mengajar dan hasil belajar ini bisa diukur dari tiga ranah

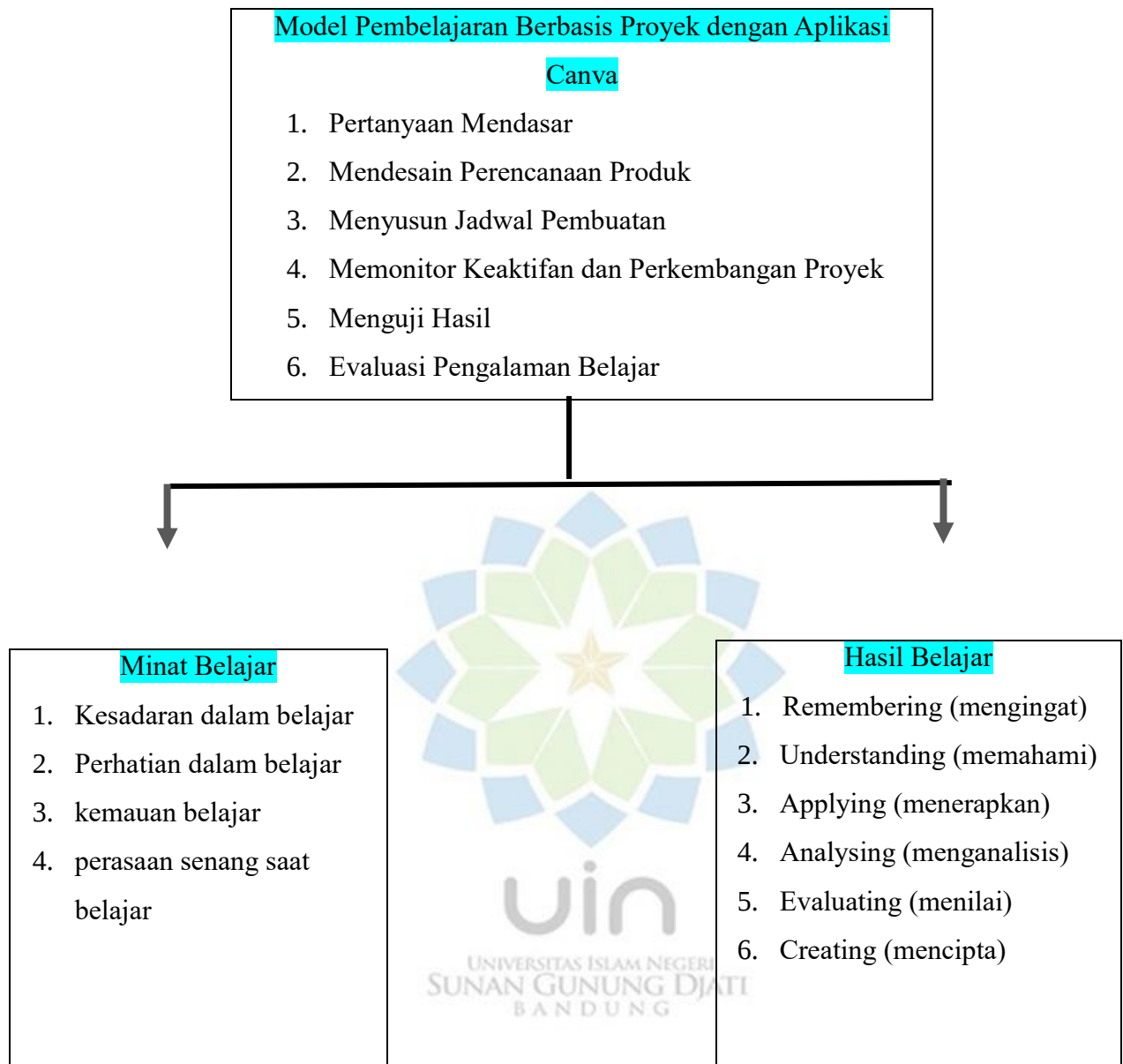
³³ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, Cetakan 3 (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari beberapa aspek penilaian diatas penulis akan mengambil beberapa indikator sebagai tolak ukur dalam keberhasilan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP PGRI CISEWU yaitu pada aspek kognitif nya yang terdiri dari *Remembering* (mengingat), *Understanding* (memahami), *Applying* (menerapkan), *Analysing* (menganalisis), *Evaluating* (menilai) dan *Creating* (mencipta). karena hasil belajar ini akan di nilai setelah pembelajaran selesai dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan media pembelajaran online (canva) dan untuk mengukur seberapa jauh tingkat pemahaman siswa terhadap apa yang dipelajarinya.

Oleh karena itu menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva dapat melatih tanggung jawab setiap individu (mengerjakan secara mandiri) atau tanggung jawab individu terhadap kelompok nya. Memberikan pengajaran kepada siswa untuk senantiasa aktif dan berkolaboratif dalam membuat sebuah proyek dengan bantuan media pembelajaran yang dilakukan secara online pada aplikasi canva untuk meningkatkan minat sehingga berpengaruh juga terhadap meningkatnya hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya. Dengan melihat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PAI siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka kerangka pemikiran ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Menurut sugiyono Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori atau logika pemikiran yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.³⁴ Hipotesis diturunkan dari kerangka pemikiran yang memuat teori-teori, dalil-dalil, hukum-hukum dan penemuan-penemuan terdahulu yang harus diuji secara empirik. Hipotesis dibagi menjadi dua yaitu hipotesis alternatif dengan diberikan simbol (H_a) dan hipotesis nihil (H_0). Adapun hipotesis alternatif dan hipotesis nol (nihil) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Hipotesis Alternatif (H_a) : Terdapat Pengaruh antara model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva terhadap minat dan hasil belajar PAI siswa
- Hipotesis Nihil (H_0) : Tidak terdapat Pengaruh signifikan antara model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva terhadap minat dan hasil belajar PAI siswa

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi* (Yogyakarta: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia, 2020).