

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam memiliki peranan sebagai mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan moralitas, karakter, serta kesadaran etis pada siswa. Harapannya pendidikan agama yang ada di lingkungan sekolah dapat menjadi landasan yang efektif dalam mengatasi penurunan moral yang semakin merajalela. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu mata pelajaran yang dirancang dengan tujuan menyiapkan siswa agar memiliki pemahaman, penghayatan, keyakinan, serta sikap bertaqwa dan berakhlakul karimah ketika menjalankan syariat Islam, yang bersumber pada dua pedoman utama umat Islam, yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadits. Pendekatan tersebut melibatkan kegiatan konseling, proses pengajaran, latihan, dan penerapan pengalaman sebagai metode pembelajaran.

Tanpa disadari, pendidikan menjadi pijakan awal terbentuknya nilai-nilai peradaban serta budaya manusia di seluruh dunia. Upaya mengarahkan siswa menuju titik optimal kemampuannya merupakan bagian penting dari proses pendidikan, yang diharapkan melahirkan pribadi bertaqwa baik secara individual maupun sosial. Di dalam proses pendidikan, terjalin interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar sebagai sarana berbagi pengetahuan. Memasuki abad ke-21, pendidikan menjadi unsur yang sangat krusial untuk mengembangkan keterampilan sekaligus motivasi siswa, termasuk keterampilan memanfaatkan teknologi dan media informasi agar mampu bertahan serta bekerja di era modern. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang begitu pesat pada masa digital dan informasi saat ini membawa dampak pada pola penerimaan sekaligus penyampaian informasi di seluruh penjuru dunia. Karena itu, sektor pendidikan perlu bergerak lebih aktif melakukan perubahan atau pergeseran poros (pivot) metode pembelajaran. Dengan fokus ini, diharapkan sistem pendidikan dapat mengarahkan transformasi pembelajaran menjadi lebih aktif dan adaptif.

Keaktifan belajar atau *active learning* telah menjadi salah satu pendekatan penting dalam proses pembelajaran di abad ke-21. Keaktifan tersebut adalah proses yang melibatkan siswa untuk turut berpartisipasi dalam diskusi, melakukan praktik, serta menjalin kerja sama guna mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menuntut siswa agar mampu mengelola informasi secara mandiri dan kritis. (Hosnan, 2014)

Dengan pendekatan model *Project Based Learning* (PjBL), yang merupakan salah satu strategi pembelajaran dalam kurikulum merdeka, berupaya mendorong peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan konteks kehidupan nyata. Melalui model *Project Based Learning*, siswa terlibat dalam penelitian mendalam mengenai suatu isu atau masalah nyata, yang hasil akhirnya diwujudkan dalam bentuk produk atau artefak yang bisa dipresentasikan. (Grant & Tamim, 2019). Dimana peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menyelesaikan suatu permasalahan, baik yang terjadi di lingkungan sekolah maupun di masyarakat. Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan sangat penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik di tengah perkembangan zaman yang kompleks. PAI mengajarkan kepada siswa untuk memahami dan menghayati ajaran Islam, mencakup aspek spiritual, sosial, serta norma-norma yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari (Kamal, 2023). Proses pembelajaran yang efektif seharusnya mengutamakan pendidikan yang berpusat pada siswa, bukan pada guru. Dengan cara ini, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga memberi kemudahan bagi guru dalam menilai hasil produk yang dihasilkan oleh peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan yang memberikan informasi kepada siswa

Hasil belajar sendiri dapat dipahami sebagai perubahan perilaku yang dialami peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perubahan tersebut mencakup kemampuan memahami, menguasai pengetahuan, serta menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari (Sudjana, 2011).

Dalam penelitian ini, hasil belajar lebih difokuskan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, serta mengaplikasikan materi pelajaran PAI dan Budi Pekerti sesuai dengan tujuan pembelajaran

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung pada tanggal 10 Desember 2024 melalui kegiatan observasi, ditemukan bahwa aktivitas siswa di kelas cenderung pasif. Mereka lebih banyak mendengarkan dan menyalin apa yang disampaikan oleh guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, guru dalam pelaksanaan pembelajaran sering kali tidak mencoba alternatif dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru masih menggunakan metode ceramah dengan media terbatas, misalnya aplikasi *WhatsApp* untuk memberikan tugas. Murid pun dibiarkan bebas memanfaatkan internet dalam mencari jawaban soal yang diberikan. Model pembelajaran yang minim variasi ini cenderung berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti merasa tertarik untuk menerapkan model baru di kelas, yang diasumsikan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, yaitu model *Project Based Learning* berbasis media *Powtoon*. Model ini memiliki keunggulan dalam menumbuhkan kreativitas siswa dan membantu mereka mengekspresikan pandangan sepanjang proses pendidikan. Pembelajaran berbasis proyek mencakup konsep, gagasan, serta pengalaman yang mengajak siswa terlibat aktif. Dalam model ini, peserta didik dirangsang untuk terlibat dalam kegiatan belajar sehingga kemampuan kognitif mereka dapat meningkat. Proyek yang dibuat relevan dengan materi pembelajaran, dan pengembangannya menggunakan media *Powtoon*.

Diharapkan pendekatan ini mampu mendorong siswa memahami makna materi yang dipelajari, menyadari manfaatnya, serta meningkatkan hasil belajar. Pertanyaannya, apakah penerapan model ini dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti atau tidak

Maka dari itu, hal yang akan dilakukan oleh peneliti dirumuskan dalam judul: **“Penerapan Model *Project Based Learning* Berbasis Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti.”** Melalui penelitian ini, diharapkan dapat tercapai pemahaman yang lebih jelas mengenai pengaruh penggunaan media *Powtoon* dalam pembelajaran *Project Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran di sekolah yang lebih efektif dan inovatif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model *Project Based Learning* berbasis media *Powtoon* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung ?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model *Project Based Learning* berbasis media *Powtoon* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah disampaikan, beberapa tujuan penelitian yang dapat ditetapkan adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* dengan menggunakan media *Powtoon* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Project Based Learning* berbasis media *Powtoon* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI mengenai *Project Based Learning* berbasis Media *Powtoon* sebagai Model dan Media untuk membantu proses pembelajaran
- b. Membantu memperkaya kajian literatur mengenai perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran berbasis Keagamaan.
- c. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang pengaruh media digital Terhadap pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan dan relevan Dengan kebutuhan siswa di era digital, khususnya dalam hal Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, hasil penelitian Ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam Menentukan media pembelajaran mana yang paling cocok untuk Meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah mereka. Manfaat teoritis berhubungan dengan pengembangan kajian ilmu pengetahuan yang relevan dengan topik penelitian.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Guru
Mendapat pengetahuan baru dalam model pembelajaran memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai alat bantu media pembelajaran.
Sebagai pertimbangan untuk peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Manfaat Bagi Peserta Didik
Mendapat pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI
- c. Manfaat Bagi Peneliti
Sebagai literatur untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman menulis penelitian yang berkenaan dengan model

pembelajaran *Project Based Learning* dan media *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dan Memberikan pengalaman dalam menerapkan model *Project Based Learning* dan media *Powtoon* dalam konteks pendidikan

d. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam menjalankan dan mengembangkan pelajaran. Mendukung Implementasi kurikulum di abad ke -21 dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan integrasi teknologi seperti media *powtoon*

E. Kerangka Berpikir

Model *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memanfaatkan proyek sebagai bagian dari proses belajar untuk mencapai kompetensi dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi guru untuk mengelola kegiatan belajar di kelas dengan melibatkan atau menggunakan kerja proyek. Selain itu, peserta didik juga diharuskan untuk merancang, memecahkan masalah, mempraktikkan keterampilan, mengambil keputusan, serta memiliki peluang untuk bekerja secara mandiri (Salsabila, 2023). Tujuan dari model ini adalah meningkatkan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Model ini dirancang untuk memberikan peluang kepada guru dalam mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan atau memanfaatkan kerja proyek. Peserta didik pun dituntut untuk merancang, menyelesaikan masalah, menguasai keterampilan, mengambil keputusan, dan memperoleh kesempatan bekerja mandiri. Melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek, siswa dapat mencari materi dengan berbagai metode, baik secara berkelompok maupun secara kolaboratif. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melewati proses latihan belajar. Hal ini karena belajar sendiri merupakan suatu proses di mana seseorang berusaha untuk mencapai perubahan perilaku yang bersifat cukup permanen.

Dalam pelaksanaan latihan pembelajaran atau kegiatan pendidikan, pendidik umumnya menetapkan tujuan pembelajaran. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah mereka yang mampu mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan pendidikan dengan baik. (Susanto, 2013).

Hasil belajar siswa menggambarkan tingkat pencapaian yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik merupakan perubahan yang terjadi setelah melaksanakan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar berfokus pada perubahan aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Pada ranah kognitif, peserta didik diukur melalui instrumen tes yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai. (Putri et al., 2022). Berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal siswa, yaitu hal-hal yang berasal dari dalam diri siswa seperti sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut faktor eksternal, yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah (Astiti et al., 2021). Menurut Muhibbin Syah (Syah, 2001) faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal siswa adalah yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Faktor internal meliputi dua aspek, yakni: aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah), dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).
 - a. Faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)
 - b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan)
 - c. Faktor kelelahan
2. Faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta lingkungan masyarakat.
 - a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang budaya)

- b. Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan peserta didik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah)
- c. Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dan masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

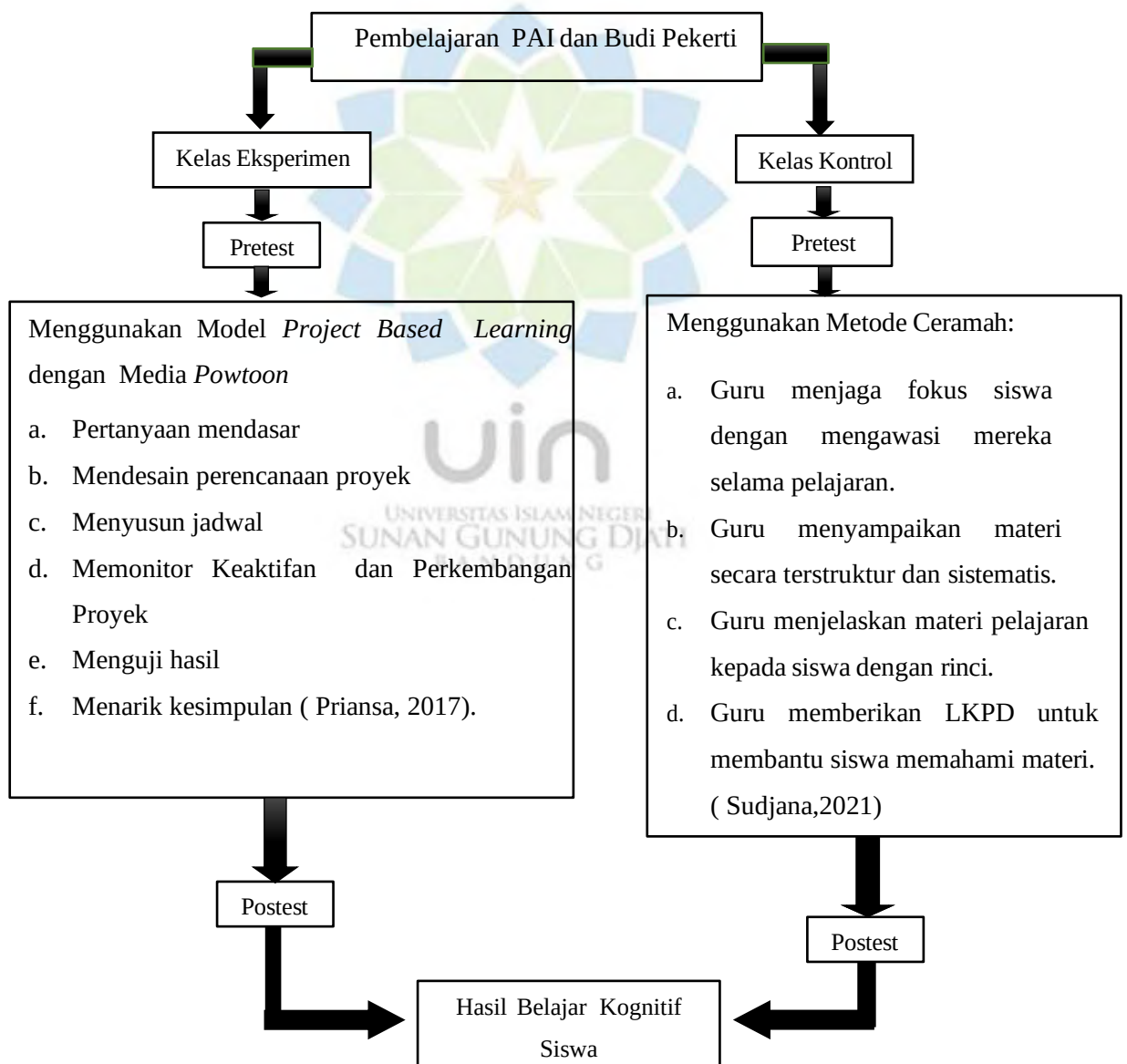
Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor eksternal, terutama lingkungan sekolah. Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru berperan aktif dan menggunakan berbagai metode atau model pembelajaran. Model yang tepat dalam proses pembelajaran *Project Based Learning* diasumsikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berfokus pada kreativitas serta kebutuhan bermakna bagi peserta didik. Hal ini karena siswa diberikan pengetahuan baru, turut dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran, diajarkan untuk bertanggung jawab, berpikir kreatif, dan mampu memecahkan masalah. (As'ari et al., 2022).

Model ini memiliki kelebihan. Menurut Pardouman Nauli dalam (Priansa, 2017), bahwa keunggulan dari model *Project Based Learning* adalah sebagai berikut: siswa memperoleh pengetahuan yang lebih luas mengenai topik masalah dalam materi tertentu. Melalui latihan belajar, siswa dapat meningkatkan pengetahuan mereka sendiri. Kemampuan kognitif siswa dituntut lebih tinggi melalui latihan pemecahan masalah yang melibatkan keaktifan siswa. Siswa menjadi lebih mandiri dan dewasa dalam bekerja, mampu mengekspresikan serta menerima sudut pandang orang lain, dan menanamkan sikap sosial yang baik terhadap teman sebaya. Oleh karena itu, model ini dapat memicu peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Media *Powtoon* merupakan sebuah situs web yang memungkinkan pengguna untuk membuat video pendek dengan menggunakan fitur-fitur lengkap dengan latar belakang, animasi, musik latar, serta alat peraga (Eci, 2021).

Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta meningkatkan motivasi dan minat belajar, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan penerapan model *Project Based Learning* berbasis media *Powtoon*. Berdasarkan penjelasan di atas agar lebih jelas, peneliti menggunakan skema kerangka berpikir dalam bagan alur mengenai penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. 1
Kerangka Berpikir



G. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang dibuat oleh peneliti dan harus dibuktikan kebenarannya melalui proses pengujian. Istilah hipotesis berasal dari kata hypo (di bawah) dan tesa (kebenaran), yang berarti bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah tersebut telah dirumuskan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Abubakar, 2021).

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Powtoon* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa

F. Penelitian Terdahulu

Memuat hasil penelitian – penelitian terdahulu yang telah dilakukan orang lain yang digunakan dan mengemukakan perbedaan dan persamaan dengan penelitian yg akan dilakukan sebagai berikut :

1. Hikmatul Fitri, I Wayan Dasna, dan Suharjo 2018, “Pengaruh Model *Project Based Learning (PjBL)* Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) ada pengaruh yang signifikan model PjBL terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi, (2) ada pengaruh motivasi berprestasi terhadap berpikir tingkat tinggi keterampilan tingkat tinggi, dan (3) model PjBL dan motivasi berprestasi yang secara bersama-sama berpengaruh terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi. Persamaan penelitian ini terletak pada model yang digunakan, yaitu model *Project Based Learning*. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada Motivasi Berprestasi Siswa dan peneliti yaitu pada hasil belajar kognitif siswa.
2. Rika Niswara, Muhajir, dan Mei Fita Asri Untari 2019, “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap *High Order Thinking Skill*”.

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penerapan model *Project Based Learning* berbantu media *Puzzle* terhadap *High Order Thinking Skill* kriteria berpikir kritis siswa. Persamaan penelitian ini terletak pada model yang digunakan yaitu *Project Based Learning*. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu terletak pada media pembelajarannya dan peneliti yaitu pada hasil belajar kognitif siswa.

3. Hafitriani Rahayu, Joko Purwanto, dan Daimul Hasanah 2017, “pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) ada pengaruh yang signifikan model PjBL terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi, (2) ada pengaruh motivasi berprestasi terhadap berpikir keterampilan tingkat tinggi, dan (3) model PjBL dan motivasi berprestasi yang secara bersama-sama berpengaruh terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi. Persamaan penelitian ini terletak pada model yang digunakan, yaitu model *Project Based Learning*. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu meninjau keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa. peneliti yaitu pada hasil belajar kognitif siswa
4. “Penerapan Model Pembelajaran *Project Basic Learning* (Pjbl) Terintegrasi STEAM (Science, Technology, Engineering, And Math) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI MIA di SMAN 10 Kota Jambi hasil penelitian menunjukkan rata-rata tingkat kreativitas siswa adalah 54,82% termasuk dalam kategori baik. Respon siswa terhadap model pembelajaran *Project Basic Learning* (Pjbl) Terintegrasi STEAM (Science, Technology, Engineering, And Math) dengan rata-rata 67,14% termasuk kategori baik. Persamaan penelitian ini terletak pada model yang digunakan, yaitu model *Project Based Learning*. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu peningkatan hasil belajar dan kreativitas dalam pembuatan proyek peneliti yaitu pada hasil belajar kognitif siswa