

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0 telah secara fundamental mengubah paradigma pendidikan dunia dari pendekatan *teacher-centered* menuju *student-centered* yang menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, pemecahan masalah, komunikasi, dan literasi digital¹. Model *Project Based Learning* (PjBL) muncul sebagai salah satu pendekatan pembelajaran unggulan secara internasional karena memungkinkan siswa belajar melalui penyelesaian proyek autentik yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga meningkatkan partisipasi aktif, motivasi intrinsik, serta hasil belajar secara holistik (kognitif, afektif, dan psikomotor). Di tengah maraknya disrupsi digital, integrasi media digital seperti *Canva* semakin memperkuat efektivitas PjBL karena memungkinkan siswa menciptakan produk visual yang kreatif dan profesional. Pentingnya topik ini semakin mendesak dalam pendidikan agama dan karakter, di mana pembentukan nilai moral dan akhlak mulia menjadi fondasi utama di tengah tantangan moral era digital seperti penyebaran hoaks, intoleransi, dan degradasi etika.

Di tengah disrupsi digital tersebut, integrasi media digital dalam model *Project Based Learning* (PjBL) semakin memperkuat efektivitas pembelajaran karena memungkinkan siswa menciptakan produk autentik yang visual, interaktif, dan relevan dengan kehidupan nyata. Media digital tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi intrinsik, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, literasi digital, dan pemecahan masalah

¹ Hermania Bhoky Ali Usman, Saluky, *Peluang Dan Tantangan Pendidikan Di Era Industri 4.0 Dan Society 5.0*, 2025.

(4C) sesuai dengan prinsip konstruktivisme dan teori TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)².

Di Indonesia, kebijakan Kurikulum Merdeka yang dicanangkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) secara eksplisit mendorong penerapan PjBL sebagai model pembelajaran berbasis proyek untuk memperkuat Profil Pelajar Pancasila. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang fleksibel, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi holistic.³ termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP) yang berperan strategis dalam pembentukan akhlak mulia dan nilai-nilai keislaman. Khusus di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan perhotelan, integrasi PAI-BP dengan PjBL menjadi sangat relevan karena lulusan SMK diharapkan tidak hanya memiliki keterampilan teknis hospitality (pelayanan tamu, room division, food & beverage) tetapi juga etika pelayanan berbasis nilai Islami seperti amanah, toleransi, dan hospitality halal. Kebijakan ini selaras dengan visi SMK Pusat Keunggulan yang menuntut pembelajaran inovatif untuk menghasilkan tenaga kerja siap pakai di industri pariwisata yang semakin kompetitif.⁴

Berdasarkan pemaparan empiris tersebut, mengidentifikasi masalah utama dalam penelitian ini mencakup rendahnya partisipasi aktif siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik serta belum tercapainya standar ketuntasan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di kelas X jurusan Perhotelan. Permasalahan ini diperparah oleh dominasi

² Masnur, Hamsu Abdul Gani, and Mustafa, "TPACK-Based Project-Based Learning Model Development to Improve the Four C's Students' Skills," *Asian Journal of Education and Social Studies* 50, no. 8 (2024): 538–46, <https://doi.org/10.9734/ajess/2024/v50i81552>.

³ Kartika Hidayana et al., "Curriculum Merdeka Analysis to Minimize Learning Loss in the Perspective of Education Practitioners," *Tadrusuun: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2023): 102–15.

⁴ Muhammad Sadam Rizkylillah, Soeprijanto, and Muksin, "Analysis of the Implementation of Project-Based Vocational Learning Programs as 21st Century Learning in Vocational Schools," *International Journal of Research in Education and Science* 11, no. 4 (2025): 882–95, <https://doi.org/10.46328/ijres.1318>.

metode pembelajaran konvensional yang membuat siswa memandang PAI-BP sebagai mata pelajaran marginal di tengah padatnya orientasi keterampilan teknis vokasi, sehingga memunculkan kebosanan dan minimnya motivasi intrinsik. Tanpa adanya intervensi model pembelajaran inovatif yang kontekstual dan integratif, tantangan moral era digital serta kebutuhan penguatan karakter *perhotelan* Islami bagi siswa SMK vokasi perhotelan akan sulit tercapai secara optimal. Kondisi empiris di lapangan masih menunjukkan kesenjangan yang signifikan antara harapan kebijakan dengan realita pembelajaran PAI dan BP di SMK. Berdasarkan dokumen penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SMK tahun pelajaran 2025/2026, KKM mata pelajaran PAI dan BP ditetapkan sebesar 75, dengan target ketuntasan ideal minimal 70% siswa mencapai nilai di atas KKM sesuai Standar Nasional Pendidikan dan visi sekolah yang menekankan pembentukan karakter *hospitality* Islami⁵. Data nilai semester ganjil 2025/2026 kelas X jurusan Perhotelan (jumlah siswa = 32 orang) mengungkap realita yang jauh di bawah target: rata-rata nilai PAI hanya 62,4 (hanya 38% siswa tuntas), rata-rata BP 64,1 (41% siswa tuntas), dan rata-rata gabungan PAI-BP 63,3 (ketuntasan keseluruhan 39,5%). Observasi partisipasi aktif selama 8 pertemuan (Oktober–Desember 2025) mencatat rata-rata partisipasi siswa hanya 28% (skala 1–5), dengan partisipasi afektif 22%, kognitif 31%, dan psikomotor 29%. Siswa vokasi perhotelan cenderung menganggap PAI-BP sebagai “pelajaran tambahan” yang kurang relevan dengan praktik industri padat, sehingga muncul fenomena kebosanan, minim motivasi, dan dominasi metode ceramah konvensional. Kondisi ini konsisten dengan temuan umum di SMK di Indonesia di mana partisipasi dan hasil belajar PAI sering rendah akibat prioritas keterampilan teknis⁶.

⁵ Muhammad Ridho Prihatin and Wahyu Dwi Muloyono, “Energy : *Educational Synergy*,” *ENERGY: Educational Synergy Journal* 1, no. 1 (2024): 51–57.

⁶ Roby Salim Zaqiah, Qiqi Yuliati, Mileandi, “Implementasi Model *Project Based Learning* (Pjbl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pelajaran Pai Siswa Di Smk Bandung Timur” 09 (2024).

Masalah dalam penelitian ini kurangnya partisipasi siswa dan hasil belajar siswa

Beberapa kajian terdahulu telah membuktikan efektivitas model PjBL dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar PAI di berbagai jenjang pendidikan. Indra (2024) dalam penelitian kuasi-eksperimen di SMK Bandung Timur menemukan bahwa PjBL secara signifikan meningkatkan hasil belajar PAI siswa vokasi melalui proyek autentik yang relevan dengan keahlian. Hidayati melaporkan keberhasilan implementasi PjBL di SMK Ma'arif Bukateja Purbalingga, di mana siswa lebih aktif dan hasil belajar PAI meningkat secara bermakna. Junita dkk. menunjukkan bahwa PjBL mampu membentuk sikap sosial siswa dalam PAI melalui proyek kolaboratif, meskipun di jenjang SD. Sementara itu, Astuti) dalam studi deskriptif kualitatif di SMP menemukan bahwa PjBL memperkaya pengalaman belajar PAI melalui proyek yang mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi⁷.

Integrasi media digital dalam PjBL semakin memperkuat temuan kajian terdahulu. Lutfiyatun dkk. mengembangkan PjBL yang diinternalisasi dengan moderasi beragama pada PAI-BP, menghasilkan peningkatan skor posttest dari 57,85 menjadi 91,20 serta validasi produk 89,49% (sangat layak), dengan siswa aktif menciptakan poster toleransi⁸. Menurut Rohman secara khusus mengimplementasikan PjBL berbantuan media digital pada PAI dan BP kelas X di SMA Negeri 5 Jember, di mana siswa lebih terbantu dalam membuat tugas kelompok visual dan memahami materi secara mendalam. Mahyudin dan Suwahyu juga membuktikan bahwa dengan media digital meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam pembelajaran PAI-BP melalui desain visual yang menarik dan mudah

⁷ Fika Rahayu Astuti, Indah Rama Sahara, and Gusmaneli Gusmaneli, "Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 3, no. 1 (2025): 1–15.

⁸ S. Irwansyah, "Pemanfaatan Aplikasi Youtube Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal MediaTIK* 3, no. 3 (2025): 15–20, <https://journal.unm.ac.id/index.php/MediaTIK/article/view/2876%0A>.

digunakan. Rabilla menegaskan efektivitas PjBL di SMK Yaspi Labuhan Deli dalam meningkatkan hasil belajar PAI dari kategori cukup menjadi baik⁹.

Meskipun demikian, terdapat gap penelitian yang jelas dan belum terjawab. Mayoritas kajian terdahulu dilakukan pada jenjang SMA/SMP umum atau SD, dengan fokus materi tertentu dan jarang mengintegrasikan media digital spesifik *Canva* sebagai alat utama proyek di konteks vokasi SMK. Keterbatasan lain adalah minimnya perhatian terhadap SMK jurusan perhotelan kelas X, di mana siswa memiliki karakteristik unik: jadwal praktik industri yang sangat padat, kebutuhan pengembangan soft skills hospitality (etika pelayanan Islami, desain promosi halal, komunikasi multikultural), serta integrasi nilai BP yang belum dieksplorasi secara simultan dengan partisipasi dan hasil belajar. Belum ada penelitian yang secara khusus menguji efektivitas PjBL *Canva* di SMK jurusan perhotelan untuk mengatasi rendahnya partisipasi PAI-BP kelas X, sehingga celah konteks vokasi perhotelan dan media digital tetap belum terjawab secara komprehensif¹⁰.

Penelitian ini diarahkan untuk mengisi gap tersebut melalui implementasi *model Project Based Learning* (PjBL) dengan memanfaatkan media digital *Canva* guna meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa kelas X jurusan perhotelan di SMK pada mata pelajaran PAI dan BP. Fokus penelitian terletak pada variabel independen (implementasi PjBL berbantuan *Canva*) dan variabel dependen (partisipasi siswa serta hasil belajar PAI-BP). Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental (*pretest-posttest control group*) untuk mengukur peningkatan secara empiris melalui angket partisipasi, tes hasil belajar, observasi, dan portofolio produk *Canva*. *Canva* dipilih karena kemudahannya dalam mendesain proyek visual yang langsung relevan dengan vokasi perhotelan (contoh infografis etika pelayanan tamu Islami, poster hospitality

⁹ Eka Lutfiyatun, Rifda Haniefa, and Khabib Syaikh Rohman, "Developing Project-Based Learning Using Canva Internalized With Religious Moderation," *Penamas* 36, no. 1 (2023): 37–57, <https://doi.org/10.31330/penamas.v36i1.660>.

¹⁰ Rizkylillah, Soeprijanto, and Muksin, "Analysis of the Implementation of Project-Based Vocational Learning Programs as 21st Century Learning in Vocational Schools."

halal, atau buletin digital budi pekerti industri). Tujuan utama adalah membuktikan efektivitas intervensi ini dalam meningkatkan partisipasi aktif (kognitif, afektif, psikomotor) dan capaian hasil belajar secara holistic¹¹.

Manfaat yang diharapkan mencakup kontribusi praktis bagi guru PAI-BP di SMK perhotelan dalam menyusun model pembelajaran inovatif yang relevan dengan dunia industri, serta kontribusi teoritis bagi pengembangan kurikulum vokasi yang mengintegrasikan nilai agama dan karakter dengan keterampilan digital hospitality. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menjawab prioritas kontekstual SMK sekaligus memberikan model pembelajaran yang replicable di SMK perhotelan lainnya di Indonesia, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berorientasi masa depan¹².

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning (PJBL) berbasis media digital memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. PJBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, sementara media digital berperan sebagai penguat yang memperkaya proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh model PJBL berbasis media digital terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah. Oleh karena itu, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian dengan judul” Pengaruh *Model Project Based Learning* (PJBL) Dengan Menggunakan Media Digital Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pai Dan BP di Kelas X SMK Umi Kulsum Banjaran.”

¹¹ Yan Yan Al Jauhari and Chanda Chansa Thelma, “Application of Project-Based Learning in Islamic Education Using the Scientific Approach,” *Education and Sociedad Journal* 1, no. 1 (2023): 1–12, <https://doi.org/10.61987/edsojou.v1i1.391>.

¹² Agnevia Nursianda et al., “Kurikulum Merdeka: Based Accounting Learning at SMK Negeri 1 Bandung” 4, no. 1 (2025): 29–46.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat partisipasi dan hasil belajar siswa kelas X dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti (BP) di SMK Umi Kulsum Banjaran sebelum diterapkan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media digital?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media digital terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI dan BP kelas X SMK Umi Kulsum Banjaran?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model PjBL berbantuan media digital terhadap hasil belajar PAI dan BP siswa kelas X SMK Umi Kulsum Banjaran?
4. Seberapa besar pengaruh model PjBL berbantuan media digital terhadap peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PAI dan BP di SMK Umi Kulsum Banjaran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka dirumuskan beberapa tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kondisi partisipasi dan hasil belajar siswa kelas X SMK Umi Kulsum Banjaran dalam pembelajaran PAI dan BP sebelum diterapkannya model PjBL berbantuan media digital
2. Menganalisis pengaruh yang signifikan model PjBL berbantuan media digital terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI dan BP.
3. Menganalisis pengaruh yang signifikan model PjBL berbantuan media digital terhadap hasil belajar PAI dan BP siswa kelas X jurusan Perhotelan SMK Umi Kulsum Banjaran

4. Menentukan besarnya pengaruh model PjBL berbantuan media digital *Canva* terhadap peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa kelas X jurusan Perhotelan pada mata pelajaran PAI dan BP di SMK Umi Kulsum Banjaran

D. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang ingin diperoleh dari penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis yang signifikan dalam pengembangan ilmu pendidikan agama Islam, khususnya teori pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) di jenjang SMK Dengan menguji pengaruh media digital terhadap partisipasi dan hasil belajar PAI
- b. penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang integrasi teknologi digital dalam model pembelajaran karakter Islami. Hasil penelitian juga diharapkan menjadi bahan referensi bagi pengembangan teori pembelajaran PAI-BP yang kontekstual dengan kebutuhan dunia kerja perhotelan halal, sehingga memperkuat landasan ilmiah Kurikulum Merdeka dalam mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 dengan nilai-nilai akhlak mulia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang seberapa besar pengaruh penambahan media digital *Canva* pada model PjBL, sehingga guru dapat mengadopsi model ini sebagai alternatif pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan. Guru juga akan mendapatkan panduan praktis (RPP, sintaks PjBL, rubrik penilaian *Canva*, dan contoh proyek hospitality halal) yang siap digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa dan capaian hasil belajar PAI-BP.

b. Bagi Siswa

Kelas X Jurusan Perhotelan Siswa akan merasakan manfaat langsung berupa peningkatan partisipasi aktif (kognitif, afektif, psikomotor) dan hasil belajar PAI-BP melalui proyek digital *Canva* yang relevan dengan kompetensi keahlian perhotelan (misalnya: infografis etika pelayanan tamu Islami, poster hospitality halal, dan buletin budi pekerti industri). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, internalisasi nilai akhlak, serta kesiapan siswa memasuki dunia kerja perhotelan yang menuntut soft skills digital dan karakter Islami.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan rekomendasi kebijakan sekolah untuk menerapkan model PjBL berbantuan Media Digital secara berkelanjutan di jurusan Perhotelan dan jurusan lainnya. Model ini mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila dan visi SMK Pusat Keunggulan, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran PAI-BP di tengah padatnya jadwal praktik industri siswa.

d. Bagi Peneliti

Lain dan Pengembang Kurikulum Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian serupa yang menguji pengaruh media digital dalam pembelajaran karakter di SMK. Hasilnya juga bermanfaat bagi pengambil kebijakan di tingkat dinas pendidikan dan Kementerian Agama dalam menyusun pedoman pembelajaran PAI-BP berbasis teknologi di sekolah vokasi.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP) merupakan mata pelajaran karakter yang bertujuan membentuk akhlak mulia, nilai keislaman, serta Profil Pelajar Pancasila. Di jenjang SMK PAI-BP tidak hanya bersifat normatif, melainkan harus terintegrasi dengan kompetensi keahlian agar siswa mampu menginternalisasi nilai Islami dalam dunia kerja, seperti etika pelayanan, toleransi, dan hospitality halal. Kurikulum Merdeka semakin menekankan pembelajaran

PAI-BP yang kontekstual dan inovatif di SMK untuk menjawab tantangan moral era digital¹³.

Kondisi Pembelajaran PAI-BP Siswa kelas X jurusan memiliki karakteristik unik jadwal praktik industri yang sangat padat (room division, food & beverage, magang hotel) sehingga cenderung memandang PAI-BP sebagai “pelajaran tambahan” yang kurang relevan. Kondisi empiris menunjukkan rendahnya partisipasi siswa (rata-rata 28%) dan hasil belajar di bawah KKM (rata-rata 63,3; ketuntasan hanya 39,5%). Hal ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang inovatif, berbasis proyek, dan memanfaatkan media digital agar materi PAI-BP dapat dihubungkan langsung dengan kompetensi hospitality Islami¹⁴.

Project Based Learning (PjBL) sebagai Model Pembelajaran Inovatif untuk PAI-BP Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran *student-centered* yang mengutamakan penyelesaian proyek autentik melalui tahapan *esensial question*, perencanaan, pelaksanaan, monitoring, presentasi, dan refleksi. Dalam konteks PAI-BP, PjBL terbukti efektif meningkatkan partisipasi aktif, pemahaman konsep agama, keterampilan kolaborasi, serta internalisasi nilai budi pekerti karena siswa belajar melalui pengalaman nyata yang bermakna dan relevan dengan kehidupan¹⁵.

Media digital *Canva* for Education menjadi inovasi yang sangat tepat untuk memperkuat PjBL karena memungkinkan siswa mendesain produk visual profesional (infografis etika pelayanan Islami, poster hospitality halal, buletin digital budi pekerti) dengan mudah dan cepat. Integrasi *Canva* dalam PjBL meningkatkan kreativitas, motivasi intrinsik, serta relevansi proyek dengan

¹³ Ines Putri Nirwani et al., “Project Based Learning Dalam Pembelajaran PAI : Kemandirian Belajar Dampaknya Terhadap” 14 (2025), <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v14i2.32165>.

¹⁴ Sofa Mei Ika Sari, “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Kurikulum Merdeka Di Negeri 1 Banyumas Dan Smk Negeri Powekerto,” 2025.

¹⁵ Pityatul Muthaharo, Pitnizar Pitnizar, and Siti Halimah, “Penerapan Project Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Kelas VC SD Negeri 13/I Muara Bulian Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab,” *ISLAMIKA* 7, no. 1 (2025): 93–106, <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i1.5475>.

kebutuhan vokasi perhotelan, sehingga siswa digital native dapat mengekspresikan pemahaman PAI-BP melalui desain interaktif yang menarik¹⁶.

Variabel Independen (X): *Model Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media digital Canva

Variabel Dependen (Y): Partisipasi siswa (kognitif, afektif, psikomotor) dan hasil belajar PAI-BP (kognitif, afektif, psikomotor).

PjBL berbantuan *Canva* (X) diprediksi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap partisipasi siswa serta hasil belajar PAI-BP (Y) di kelas X SMK¹⁷.

Model PjBL berbantuan *Canva* sebagai variabel independen menjadi stimulus utama yang memengaruhi peningkatan partisipasi aktif siswa dan capaian hasil belajar PAI-BP sebagai variabel dependen. Media *Canva* berperan sebagai katalisator yang membuat proyek PjBL lebih kontekstual, menarik, dan relevan dengan vokasi perhotelan, sehingga mengatasi rendahnya partisipasi dan hasil belajar yang selama ini menjadi masalah di SMK.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran (*student engagement*) didefinisikan sebagai keterlibatan aktif, holistik, dan multidimensi siswa dalam proses belajar mengajar, yang mencakup perilaku, emosi, serta proses berpikir siswa terhadap tugas akademik dan lingkungan sekolah¹⁸. Menurut Fredricks dkk. (2004), partisipasi siswa bukan hanya kehadiran fisik, melainkan konstruk multidimensional yang dapat memengaruhi motivasi, prestasi, dan internalisasi nilai. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP) di SMK vokasi, partisipasi siswa menjadi sangat penting karena membantu siswa

¹⁶ Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 102–18, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

¹⁷ Anizak Umilatifah and Faridi Faridi, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & Bp Fase D – Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 5 (2024): 91–104, <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.530>.

¹⁸ Fattah Nasution dkk, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Di Kelas," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2020 (2024): 49011–16.

menginternalisasi nilai akhlak Islami melalui aktivitas yang bermakna dan relevan dengan dunia kerja perhotelan¹⁹.

Menurut Fredricks, Blumenfeld, dan Paris). Teori ini memandang partisipasi siswa sebagai metakonstruksi yang terdiri dari tiga dimensi utama yang saling terkait: *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement*.²⁰

Hasil belajar adalah hasil interaksi antara tindakan belajar dan mengajar, yang dinilai melalui tes dalam bentuk angka atau skor²¹. Nasution menambahkan bahwa hasil belajar dinyatakan dengan nilai dari berbagai tes seperti ulangan harian, pekerjaan rumah, dan ujian akhir. Hasil belajar merupakan elemen penting dalam pencapaian tujuan pendidikan.

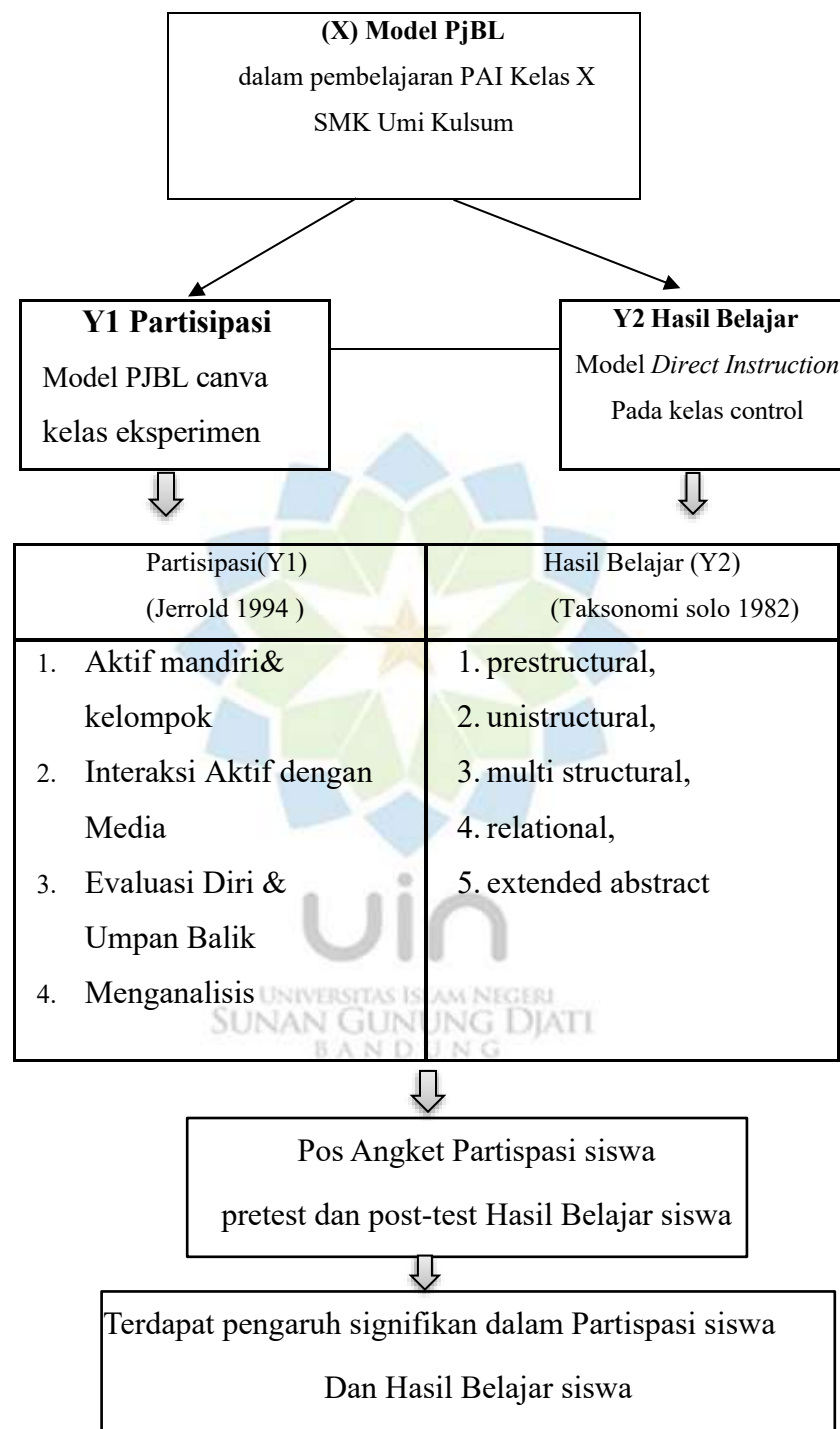
Menurut taksonomi solo ada beberapa tahapan belajar yaitu *prestructural*, *unistructural*, *multi structural*, *relational*, *extended abstract*, untuk *prestructural* pada tahapan paling dasar ini, peserta didik memiliki pengetahuan yang sangat terbatas, sehingga siswa sering menunjukkan kebingungan atau kurangnya pemahaman tentang topik tersebut. *Unistructural* Pada tahapan ini, peserta didik mulai dapat memahami satu aspek atau elemen dari konsep atau materi yang dipelajari. *Multi structural* tahapan selanjutnya, peserta didik mulai memahami beberapa aspek atau elemen dari konsep yang lebih kompleks, *Relational* peserta didik mulai mampu menghubungkan dan menganalisis argument logis, sedangkan *extended abstract* peserta didik mampu berpikir secara kritis dan kreatif²².

¹⁹ Wang dan Qian, "Rediscover Student Engagement from the Perspective of Definition and Influencing Factors," *Frontiers in Psychology* 15, no. January (2024): 1–11, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1428668>.

²⁰ A. H. Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, *School Engagement Potential of the Concept, State of the Evidence* (Review of Educational Research, 2014), <https://doi.org/10.59141/jrssem.v2i08.403>.

²¹ Perspektif Psikologi Perkembangan, "Penilaian Dan Pengukuran Hasil Belajar Mengajar Perspektif Psikologi Perkembangan," *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 3 (2023): 799–819.

²² Aisyah dkk, "Kondisi Belajar Dan Pembelajaran Yang Efektif: Analisis Teori Gagne Dan Taksonomi Bloom Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 02, no. 03 (2025): 2335–2346



Gambar kerangka berpikir 1.1

F. 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 pertanyaan²³.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ho: tidak terdapat pengaruh yang signifikan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media digital terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI dan BP kelas X SMK Umi Kulsum Banjaran

H1: terdapat pengaruh yang signifikan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media digital terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI dan BP kelas X SMK Umi Kulsum Banjaran

Ho: tidak terdapat pengaruh yang signifikan model PjBL berbantuan media digital terhadap hasil belajar PAI dan BP siswa kelas X SMK Umi Kulsum Banjaran

H1: terdapat pengaruh yang signifikan model PjBL berbantuan media digital terhadap hasil belajar PAI dan BP siswa kelas X SMK Umi Kulsum Banjaran

Hipotesis ini akan diuji secara statistik (uji-t independent sample atau paired sample, gain score, dll.) dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

²³ Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Kali Jaga, 2021).

G. Penelitian Terdahulu

Setelah melakukan tinjauan literatur, penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut digunakan sebagai referensi dan pembandingan untuk memastikan keunikan dan kontribusi yang bisa diberikan dari penelitian ini. Beberapa metode dan temuan penelitian sebelumnya yang relevan antara lain sebagai berikut:

Pertama Menurut peneliti dalam jurnalnya *Effectiveness of Project Based Learning Model with Canva Media Assisted in Islamic Education Learning* melakukan penelitian eksperimen kuantitatif dan menemukan bahwa PjBL berbantuan Canva secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar PAI siswa. Model ini terbukti efektif dalam menciptakan produk visual autentik yang mendukung keterampilan abad ke-21²⁴.

Kedua Menurut peneliti di jurnalnya Lutfiyatun dkk. mengembangkan model Project Based Learning (PjBL) berbasis Canva yang diinternalisasi dengan nilai moderasi beragama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi siswa melalui proyek digital (pembuatan poster toleransi), validasi produk mencapai 89,49% (sangat layak), dan skor posttest naik signifikan menjadi 91,20. Penelitian ini bersifat mixed-method dan dilakukan di SMP, namun sangat relevan karena langsung mengintegrasikan Canva sebagai media utama PjBL dalam PAI²⁵.

Ketiga Menurut peneliti Erika dalam tesis magisternya Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Motivasi dan Skor Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (IAIN Curup) menggunakan desain quasi-eksperimental dan membuktikan bahwa PjBL berpengaruh positif terhadap motivasi (sebagai indikator partisipasi) serta hasil belajar PAI siswa.

²⁴ Risa Aprianty and Efi Tri Astuti, "Effectiveness of Project Based Learning Model with Canva Media Assisted in Islamic Education Learning," *JIE (Journal of Islamic Education)* 9, no. 2 (2024): 754–64, <https://doi.org/10.52615/jie.v9i2.437>.

²⁵ Lutfiyatun, Haniefah, and Khabib Syaikh Rohman, "Developing Project-Based Learning Using Canva Internalized With Religious Moderation."

Penelitian ini menyoroti pentingnya proyek autentik dalam mengatasi kebosanan siswa²⁶.

Keempat Menurut peneliti Abdul Aziz Al Faruq (2025) dalam tesis magister Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PAI di SMKN 2 Depok Sleman (UIN Sunan Kalijaga) fokus pada konteks SMK. Dengan desain quasi-eksperimental dan kelompok kontrol, penelitian ini menemukan bahwa PjBL secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI siswa vokasi, meskipun belum mengintegrasikan media digital Canva²⁷.

Kelima Menurut peneliti Novanto, Soraya, & Hamdani (2025) dalam jurnal Blended Project Based Learning Pada PAI: Sebuah Tinjauan Konseptual di Era Digital melakukan tinjauan konseptual dan menyimpulkan bahwa integrasi PjBL dengan media digital sangat potensial untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar PAI di era disrupsi digital, meskipun belum ada pengujian empiris di tingkat SMK jurusan Perhotelan²⁸.

Tabel 1. 1 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Peneliti / Judul Penelitian (Tahun)	Persamaan	Perbedaan
1	Aprianty, R. (2024) <i>Effectiveness of Project Based Learning Model with Canva Media Assisted in Islamic Education Learning</i> (Jurnal)	Menggunakan PjBL + Canva; fokus partisipasi aktif & hasil belajar PAI; desain eksperimen kuantitatif	Dilakukan di SD; tidak membahas BP; bukan SMK vokasi; tidak ada kelompok kontrol SMK

²⁶ Erika Ulfawati, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP MOTIVASI DAN SKOR PENILAIAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," no. 23871010 (2020).

²⁷ Abdul Aziz Al Faruq, "Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis Media Interaktif Filmora Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Di SMK Muhammadiyah Pringsewa," *Tesis Pascasarjana UIN Raden Intanlampung*, 2025.

²⁸ Muhammad Dwi Novanto, Irma Soraya, and Asep Saepul Hamdani, "Blended Project Based Learning Pada PAI: Sebuah Tinjauan Konseptual Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 1 (2025): 185–95, <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.811>.

No	Peneliti / Judul Penelitian (Tahun)	Persamaan	Perbedaan
2	Lutfiyatun, E., dkk. (2023) <i>Developing Project-Based Learning Using Canva Internalized with Religious Moderation</i> (Jurnal Penamas)	Menggunakan model PjBL berbasis Canva sebagai media digital utama dalam PAI; fokus pada peningkatan partisipasi siswa melalui proyek digital; mengintegrasikan nilai agama/Islami; membuktikan peningkatan hasil belajar PAI	Dilakukan di SMP (sekolah umum); hanya PAI + moderasi beragama; metode R&D mixed-method; proyek berupa poster toleransi; tidak menggunakan kelompok kontrol dan tidak mengukur partisipasi kognitif-afektif-psikomotor
3	Ulfawati, E. (2025) <i>Pengaruh Model PjBL Terhadap Motivasi dan Skor Penilaian Hasil Belajar PAI</i> (Tesis Magister, IAIN Curup)	Mengukur pengaruh PjBL terhadap motivasi (partisipasi) & hasil belajar PAI; desain quasi-eksperimental	Sampel SMP; tidak pakai media digital Canva; tidak di SMK Perhotelan & tidak integrasi BP
4	Solihah, A. (2025) <i>Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PAI di SMKN 2 Depok Sleman</i> (Tesis Magister, UIN Sunan Kalijaga)	Fokus SMK; PjBL terhadap motivasi & hasil belajar PAI; quasi-eksperimental + kelompok kontrol	Tidak menggunakan Canva/media digital; tidak spesifik jurusan Perhotelan; tidak integrasi BP secara simultan
5	Novanto, M. D., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2025) <i>Blended Project Based Learning Pada PAI: Tinjauan Konseptual di Era Digital</i> (Jurnal JPPI)	Tinjauan konseptual PjBL + media digital untuk PAI; potensi peningkatan partisipasi & hasil belajar	Bersifat tinjauan konseptual (bukan empiris quasi-eksperimental); tidak spesifik SMK Perhotelan & BP