

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI SERTA RELEVANSINYA DENGAN KEMAMPUAN INTERAKTIF SISWA DI SMK N 2 PURWOKERTO

Nurlailafatin¹, Intan Nur Azizah²

^{1,2*}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri
Prof.K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto
Email : nurlailafatin23@gmail.com

Abstrak

Penggunaan model pembelajaran konvensional seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang memiliki banyak materi untuk dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan perubahan dalam pendekatan pembelajaran. Salah satu model yang kini banyak diterapkan saat ini adalah *project based learning*. Dengan menerapkan model ini, diharapkan kemampuan interaktif siswa dapat dioptimalkan, termasuk dalam hal keterampilan, kerja sama, dan kolaborasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta relevansinya dengan kemampuan interaktif siswa di SMK N 2 Purwokerto. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK N 2 Purwokerto dilakukan melalui tiga tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan dengan membuat modul ajar yang disusun sesuai kebutuhan siswa. Tahap pelaksanaan melibatkan enam langkah model pembelajaran *project based learning*, yaitu memberikan pertanyaan dasar, perancangan pelaksanaan proyek, penyusunan jadwal, pengawasan dan pemantauan kemajuan proyek, pengujian terhadap hasil proyek, dan refleksi terhadap pengalaman. Terakhir Evaluasi, penilaian siswa dilakukan dengan asesmen formatif dan asesmen sumatif. Penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan kemampuan interaktif siswa ditunjukkan melalui pencapaian indikator kemampuan interaktif siswa yang terlihat dari keterlibatan aktif mereka dalam proyek dan kemampuan kolaborasi.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Kemampuan Interaktif.

Abstract

The use of conventional learning models often makes students feel bored and less interested in Islamic Religious Education and Character Education subjects, which have a lot of material to learn. Therefore, a change in the learning approach is needed. One model that is now widely applied today is project based learning. By applying this model, it is expected that students' interactive abilities can be optimized, including in terms of skills, cooperation, and collaboration. This study aims to analyze the application of project based learning model in Islamic Religious Education and Character Education subject and its relevance to students' interactive abilities at SMK N 2 Purwokerto. The research method used is qualitative research with a descriptive approach. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation. The results showed that the application of project based learning models in Islamic Religious Education and Character Education subject at SMK N 2 Purwokerto was carried out through three stages, namely planning, implementation, and evaluation. The planning stage by making teaching modules that are arranged according to student need. The implementation stage involves six steps of the project based learning model, namely providing basic questions, designing project implementation, preparing schedules, supervising and monitoring project progress, testing project results, and reflecting on experiences. Finally, evaluation, student assessment is done by formative assessment and summative assessment. The implementations of the project-based learning model with students' interactive abilities is demonstrated through the achievement of students' interactive ability indicators which can be seen from their active involvement in projects and collaboration abilities.

Keywords: Project Based Learning, Islamic Religious Education and Character Education Subject, Interactive Skills.

PENDAHULUAN

Di Indonesia, pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk manusia yang tidak hanya cakap dalam hal kecerdasan, tetapi juga matang secara etis dan ispiritual. Pendidikan tidak sekadar mengajarkan ilmu dan kemampuan, tetapi juga menjadi sarana dalam mengembangkan prinsip moral dan karakter. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah suatu proses yang disengaja dan terencana untuk membentuk lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Melalui proses ini, peserta didik diharapkan tumbuh berubah menjadi seseorang yang memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian yang utuh, kemampuan mengendalikan diri, kekuatan spiritual keagamaan, serta keterampilannya yang bermanfaat baik bagi dirinya sendiri serta masyarakat luas. Proses ini memerlukan perencanaan yang matang di semua tingkatan, mulai dari nasional hingga operasional di dalam kelas (Undang-Undang, R. I., 2003).

Pendidikan Agama Islam juga menjadi landasan utama dalam proses pembentukan karakter peserta didik, tidak hanya sebagai sarana pembelajaran spiritual. Siswa dapat dipandu untuk menghargai nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, keadilan, dan empati dalam aktivitas sehari-hari. Peran pendidikan ini sangatlah esensial dalam membentuk individu yang memiliki moralitas tinggi dan integritas, yang pada akhirnya akan menghasilkan kontribusi positif terhadap komunitas sosial di sekitarnya. Meskipun demikian, dalam praktiknya, proses pembelajaran sering kali menghadapi kendala berupa rendahnya tingkat partisipasi dan interaksi siswa. Hal ini menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal pada saat proses pembelajaran. Pada dasarnya, siswa sering merasa bosan dan tidak termotivasi saat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti yang disampaikan secara konvensional, sehingga menyebabkan mereka tidak memahami materi yang diajarkan, serta kurang terlibat dalam proses belajar.. (Hairani, dkk, 2024).

Berdasarkan penelitian Farinda Nur Khasanah dan Herry Aditia Rigianti menunjukkan bahwa gaya mengajar yang monoton tanpa penggunaan media atau alat bantu visual menarik dapat menyebabkan siswa kehilangan minat dan fokus dalam pembelajaran. Siswa cenderung tidak berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, yang mengakibatkan suasana kelas menjadi tidak kondusif. (Khasanah & Rigianti, 2023).

Menurut penelitian Siti Aminuriyah, dkk (2022) kegiatan belajar mengajar satu arah seperti ceramah, yang tidak melibatkan interaksi aktif, menyebabkan siswa bosan dan kekurangan ruang gerak. Kondisi ini menghambat

pemahaman materi yang diajarkan dan menciptakan suasana kelas yang kurang kondusif. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang efektif sangat penting dalam menumbuhkan keterampilan interaktif siswa dan memberikannya kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dan bekerja sama dalam proses belajar.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang semakin digemari adalah pembelajaran berbasis proyek, atau *project based learning*, dan banyak diterapkan di berbagai jenjang pendidikan. Siswa dipandang sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran berdasarkan konsep ini melalui keterlibatan langsung dalam suatu proyek yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan atau situasi nyata dalam kehidupan mereka sehari-hari. Dengan pendekatan ini, siswa diajak untuk mengeksplorasi, merancang solusi, dan merefleksikan pengalaman belajar yang mereka peroleh secara mandiri maupun dalam kerja tim. Pembelajaran berbasis proyek tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep secara kontekstual, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, serta kemampuan memecahkan masalah secara kreatif. Dimana siswa ditantang untuk menemukan solusi kreatif terhadap permasalahan yang mereka hadapi. Metode pembelajaran ini melibatkan kegiatan pemecahan masalah dan memberikan kesempatan untuk bekerja secara individu maupun berkelompok dengan mengkonstruksikan belajar mereka sendiri dan memberikan hasil belajar berupa proyek ini memberikan kontribusi terhadap kemampuan interaktif siswa.

SMK N 2 Purwokerto, yang terletak di Jl. Jend. Gatot Subroto No. 81, Sitapen, Purwanegara, Kecamatan Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas, merupakan salah satu sekolah yang menerapkan model pembelajaran *project based learning*. Model pembelajaran *project based learning* ini diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah tersebut.

Berdasarkan temuan awal peneliti menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek digunakan dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMK Negeri 2 Purwokerto. Peneliti menemukan bahwa model ini memiliki respon positif dari siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan menjadi lebih aktif serta berpartisipasi baik dalam kelompok maupun secara individu. Temuan awal peneliti juga menemukan bahwa siswa merasakan guru memulai pembelajaran dengan pertanyaan-pertanyaan yang memancing rasa ingin tahu mereka. Siswa juga secara aktif mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan guru berdasarkan pengetahuan mereka. Hal ini memicu keterlibatan awal dan mempersiapkan mereka untuk materi yang akan datang. Selain itu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, siswa juga secara aktif mempresentasikan hasil proyek yang dikerjakan di depan

kelas dan melakukan sesi tanya jawab. Dimana dalam kegiatan tersebut siswa merasa antusias karena memungkinkan untuk berbagi pengetahuan dan memahami materi yang lain, sehingga terjadi komunikasi dua arah.

Model pembelajaran merupakan suatu prosedur yang disusun secara sistematis guna mengatur dan mengelola pengalaman belajar siswa agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pandangan Handayani dkk. yang dikutip oleh Eko Makhmud dan M. Misbah, model pembelajaran dipandang sebagai salah satu komponen esensial dalam proses belajar mengajar, karena berperan dalam menentukan efektivitas hubungan antara pendidik dan peserta didik dan pencapaian tujuan pembelajaran (Masruri & Misbah, 2023). Dengan memilih model yang tepat dapat meningkatkan semangat dan keinginan siswa untuk belajar. Teknik pembelajaran tertentu yang menggabungkan tujuan, sintaksis, lingkungan, dan sistem manajemen disebut sebagai model pembelajaran..

Project based learning adalah metode yang melibatkan siswa dalam mengerjakan proyek nyata dan pengembangan produk. Adanya proyek ini mendorong siswa untuk belajar sendiri dan secara kolaboratif. Menurut Astuti dkk dalam karya Linda Kahar dan La Illi, *Project Based Learning* adalah model pengajaran dimana siswa diberi berbagai bahan pelajaran dan kemudian memberikan tugas kepada mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sukses (Kahar & Lili, 2022).

Proses yang dilalui siswa untuk memecahkan kesulitan agar dapat menghasilkan suatu proyek diberi bobot lebih besar dalam model pembelajaran berbasis proyek daripada hasil akhir. Dalam pendidikan, istilah proyek digunakan sebagai bentuk upaya untuk lebih memberikan kepada siswa kemampuan untuk mengeksplorasi semua kemampuan mereka dalam proses pembelajaran. Diharapkan melalui proyek, peserta didik akan meningkatkan kemampuan mereka dalam berkreasi, menemukan masalah, mempelajari solusi alternatif, dan menentukan solusi. Tanggung jawab guru adalah sebagai fasilitator yang memberikan batasan waktu dan proyek kepada siswa. Serta terus mengawasi pekerjaan siswa dan memberikan umpan balik setelah proyek selesai melalui ujian dan presentasi proyek (Tim PBL, 2020).

Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfokus pada pengajaran aspek keagamaan, tetapi juga merupakan proses sadar. Hal ini bertujuan untuk memberikan siswa pemahaman menyeluruh tentang prinsip-prinsip Islam. Melalui proses bimbingan, pengajaran, dan pelatihan, siswa dibentuk untuk menghayati serta mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah menciptakan

keseimbangan antara Iman, Islam, dan ihsan, sehingga tercipta pribadi yang utuh secara spiritual dan sosial. Selain itu, Pendidikan Agama Islam juga menanamkan pentingnya menghargai keberagaman, termasuk menghormati pemeluk agama lain, sebagai landasan dalam menjaga harmoni sosial dan memperkuat integrasi bangsa (Firmansyah, 2019).

Kemampuan interaktif adalah keterampilan sosial yang dimiliki individu untuk berinteraksi. Menurut Baker dalam Yunitalia Sugiono Putri, Pemahaman kognitif dan fisik digabungkan untuk menciptakan kemampuan interaktif (Putri & Rosy, 2020). Kemampuan interaktif ini sebagian dimiliki oleh manusia sejak lahir, dimana interaksi dapat berupa verbal atau non verbal tergantung pada cara seseorang berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan ini juga sangat penting dalam konteks pendidikan, karena dapat membantu siswa dalam memahami perasaan dan perspektif orang lain, bekerja sama dengan baik dalam kelompok, mempelajari hal-hal baru dari interaksi dengan teman sebaya, menemukan solusi dari masalah yang dihadapi melalui diskusi dan kolaborasi, dan mengembangkan sikap peduli serta keterampilan komunikasi yang baik (Mazna, dkk, 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian lapangan secara kualitatif deskriptif. Subjek pada penelitian ini adalah Guru PAI dan Budi Pekerti dan beberapa siswa kelas X dan XI SMK N 2 Purwokerto. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data tentang pengalaman mereka pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti dengan menggunakan pendekatan pembelajarannya berbasis proyek. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun teknik analisis data menggunakan metode analisis data kualitatif interaktif dan berkelanjutan, meliputi beberapa tahapan antara lain : Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*), dan Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan memaparkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK N 2 Purwokerto serta relevansinya dengan kemampuan interaktif siswa adalah sebagai berikut:

1. **Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti**
Penerapan model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK N 2 Purwokerto

Berikut diuraikan bagaimana model pembelajaran *project based learning* diterapkan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.pengembangan karakter dan keterampilan interaktif siswa :

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, Ibu Hesti Tyasih Anggraeni, S.Pd., selaku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK N 2 Purwokerto melakukan tahap perencanaan sebelum memulai kegiatan belajar mengajar. Perencanaan ini mencakup penetapan tujuan pembelajaran yang jelas, pemilihan materi ajar yang relevan, penentuan metode dan model pembelajaran yang akan digunakan, serta penyusunan instrumen evaluasi. Semua elemen ini dituangkan dalam sebuah rencana pembelajaran atau modul ajar yang berfungsi sebagai pedoman operasional selama pelaksanaan pembelajaran. Ibu Hesti menekankan pentingnya persiapan ini agar tidak mengalami kesulitan atau kebingungan saat berada di kelas. Hal ini seperti yang diungkapkan beliau dalam wawancara :

“Perencanaan pembelajaran adalah proses awal sebelum melaksanakan pembelajaran, seperti menyusun tujuan, materi, dan jenis tugas yang akan diberikan kepada anak-anak. Semua ini perlu dipersiapkan agar saat di kelas, kita tidak kesulitan atau kebingungan dalam pembelajaran.” Ibu Hesti juga menjelaskan bahwa dalam menyusun modul ajar, ia tidak hanya mengacu pada panduan kurikulum yang sudah ada, tetapi juga secara proaktif mengembangkan dan memodifikasinya. Modifikasi ini dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik unik dan kebutuhan spesifik siswa di kelasnya. Bapak Tuduh selaku Waka Kurikulum, mengkonfirmasi bahwa perencanaan pembelajaran di SMK N 2 Purwokerto dilakukan melalui kegiatan IHT (*In-House Training*) di akhir tahun. Dalam IHT tersebut, guru diberikan informasi terbaru tentang kurikulum dan kemudian menyusun modul ajar. Beliau juga menambahkan bahwa pihak sekolah merekomendasikan minimal satu proyek untuk asesmen di setiap mata pelajaran. Pendekatan ini sangat sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka, yang memberikan kebebasan kepada guru untuk berinovasi dalam pengembangan modul ajar. Sebagaimana dijelaskan dalam jurnal oleh Asep, dkk (2024) Kurikulum Merdeka memang dirancang untuk memberikan

fleksibilitas kepada guru dalam merancang pembelajaran yang adaptif.

Proses pengembangan modul ajar oleh Ibu Hesti menunjukkan komitmennya untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa. Dengan menyesuaikan modul ajar dengan kondisi, karakter, dan kebutuhan siswa, ia memastikan bahwa materi yang disampaikan tidak hanya mudah dipahami tetapi juga memicu minat belajar. Hal ini sejalan dengan prinsip model pembelajaran *project based learning* yang menekankan pada relevansi dan keterlibatan siswa.

Hasil wawancara peneliti juga menunjukkan bahwa guru telah menyiapkan rencana pelajaran jauh sebelum proses pembelajaran dimulai. Ibu Hesti menyatakan :

“Saya membuat modul ajar sudah lama, sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dikelas, langkah-langkahnya mulai dari menyusun tujuan pembelajaran, materinya apa, babnya apa, lalu menggunakan model pembelajaran apa.”

Pernyataan ini menegaskan bahwa perencanaan dilakukan secara proaktif dan terstruktur. Berdasarkan data yang ada, maka perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* adalah dengan membuat modul pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, untuk kelas X, Ibu Hesti secara spesifik menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada Bab 10, yang membahas tentang peran tokoh ulama dalam penyebaran Islam di Indonesia, khususnya metode dakwah Wali Songo di tanah Jawa. Materi ini mencakup sejarah dakwah Islam masa Wali Songo, berbagai metode dakwah yang digunakan, serta proses pembentukan masyarakat Islam di Nusantara. Pemilihan materi ini dianggap sangat sesuai dengan kriteria untuk pembelajaran berbasis proyek, karena memungkinkan siswa untuk melakukan investigasi, analisis, dan presentasi yang mendalam. Tujuan dari pemilihan materi dan model ini adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, sekaligus memudahkan siswa dalam memahami materi yang kompleks. Dengan model pembelajaran *project based learning* siswa tidak hanya menghafal fakta sejarah, tetapi juga menganalisis konteks,

dampak, dan relevansi dakwah Wali Songo dalam kehidupan modern. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan asesmen formatif, yang mencakup analisis terhadap proses pembelajaran, diskusi dengan siswa, sesi tanya jawab, serta pemberian umpan balik. Selain itu, evaluasi ini juga meliputi penilaian produk dan presentasi di kelas.

Perencanaan yang dilakukan oleh Ibu Hesti sejalan dengan teori model pembelajaran yang dikemukakan oleh Joice & Wells dalam Agus Purnomo dkk, yang menyatakan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka konseptual atau peta jalan untuk proses pembelajaran (Purnomo, dkk, 2022).

Modul ajar yang disusun oleh Ibu Hesti merupakan manifestasi dari kerangka kerja konseptual ini, yang mencakup tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Fleksibilitas guru dalam memodifikasi modul ajar sesuai karakteristik siswa juga mendukung konsep Kurikulum Merdeka yang dijelaskan oleh Asep, dkk (2024) yang memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan modul ajar yang adaptif. Ini menunjukkan bahwa perencanaan di SMK N 2 Purwokerto tidak hanya mengikuti standar, tetapi juga inovatif dan berpusat pada kebutuhan siswa.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran merupakan tahap implementasi dari rencana yang telah disusun sebelumnya. Proses ini melibatkan kegiatan pengajaran dan pembelajaran yang terstruktur dan terencana, dengan tujuan utama untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dalam konteks model pembelajaran *project based learning*, pelaksanaan ini menjadi arena di mana siswa secara aktif terlibat dalam proyek, mengaplikasikan pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran umumnya dibagi menjadi tiga tahap: pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam bagian ini, peneliti akan menjelaskan hasil observasi yang telah dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMK N 2 Purwokerto dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning*. Berikut langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* yang dilaksanakan di kelas X SMK N 2 Purwokerto antara lain :

- 1) Memberikan Pertanyaan Mendasar
- 2) Perancangan Pelaksanaan Proyek

- 3) Penyusunan Jadwal
- 4) Pengawasan dan Pemantauan Kemajuan Proyek
- 5) Pengujian Terhadap Hasil Proyek
- 6) Refleksi Terhadap Pengalaman

c. Evaluasi

Berdasarkan hasil penelitian, pada tahap evaluasi, guru PAI dan Budi Pekerti di SMK N 2 Purwokerto melakukan beberapa jenis asesmen selama proses pembelajaran. Asesmen ini terbagi menjadi asesmen formatif dan asesmen sumatif, sesuai dengan prinsip-prinsip penilaian dalam Kurikulum Merdeka. Pendekatan evaluasi yang komprehensif ini memastikan bahwa tidak hanya hasil akhir yang dinilai, tetapi juga proses belajar siswa.

Asesmen formatif dilakukan secara berkelanjutan sepanjang proses pembelajaran. Ini mencakup sesi tanya jawab mengenai materi yang telah diajarkan, serta diskusi antara guru dan siswa mengenai kemajuan proyek yang sedang dikerjakan. Tujuan utama dari asesmen formatif adalah untuk memantau perkembangan siswa dalam memahami materi dan memberikan umpan balik secara cepat agar siswa dapat memperbaiki pemahaman mereka. Di awal pembelajaran, guru sering memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya untuk mengukur daya ingat dan pemahaman awal siswa (apersepsi). Selanjutnya, guru memberikan umpan balik dan berdiskusi dengan siswa mengenai hasil proyek yang telah mereka kerjakan, menyoroti kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan. Di akhir sesi pembelajaran, guru kembali memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang telah dipelajari untuk mengukur pemahaman akhir siswa.

Asesmen sumatif dilakukan oleh guru pada akhir unit pembelajaran atau proyek. Penilaian ini dilakukan dengan cara menilai produk proyek yang telah dibuat oleh siswa, serta menilai pengetahuan dan hafalan siswa saat presentasi. Asesmen sumatif bertujuan untuk memastikan bahwa semua tujuan pembelajaran telah tercapai secara keseluruhan dan memberikan gambaran tentang pencapaian kompetensi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara, Ibu Hesti menjelaskan bahwa dalam proses evaluasi, beliau tidak hanya berfokus pada hasil akhir proyek, tetapi juga pada kontribusi dan pemahaman

siswa selama proses pengerjaan. Beliau menyatakan bahwa :

“Dalam penilaian saya melihat kontribusi siswa pada pelaksanaan pengerjaan proyek dan pengujian hasil proyek, karena akan terlihat anak-anak yang belum hafal artinya anak-anak kurang fokus dalam pengerjaan proyek, ada yang cuman ikut-ikutan saja terima beres, saya juga mengukur dari sesi Tanya jawab juga.”

Pernyataan ini menegaskan bahwa asesmen dilakukan secara komprehensif, mencakup penilaian formatif melalui observasi partisipasi dan tanya jawab, serta asesmen sumatif melalui penilaian produk proyek dan presentasi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru PAI dan Budi Pekerti di SMK N 2 Purwokerto secara konsisten menerapkan asesmen formatif dan sumatif. Asesmen formatif terlihat dari sesi tanya jawab di awal, tengah, dan akhir pembelajaran, serta diskusi guru dengan siswa mengenai kemajuan proyek. Sementara itu, asesmen sumatif dilakukan melalui penilaian produk proyek (peta konsep) dan presentasi siswa di depan kelas. Data ini diperkuat oleh wawancara dengan Ibu Hesti yang menjelaskan bahwa penilaian mencakup kontribusi siswa dalam pengerjaan proyek, pengujian hasil proyek, dan sesi tanya jawab. Konsistensi antara observasi dan wawancara ini memverifikasi bahwa proses evaluasi model pembelajaran *project based learning* di sekolah tersebut telah terintegrasi dengan baik, menilai tidak hanya hasil akhir tetapi juga proses belajar siswa, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan asesmen formatif.

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru PAI dan Budi Pekerti di SMK N 2 Purwokerto sudah sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Yogi Anggraena dkk. Sementara asesmen sumatif melalui penilaian produk dan presentasi proyek, bertujuan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Ini menunjukkan bahwa proses evaluasi di SMK N 2 Purwokerto terintegrasi dengan baik dalam siklus *project based learning*.

2. Relevansi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dengan Kemampuan Interaktif Siswa Di SMK N 2 Purwokerto

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* di SMK N 2 Purwokerto menunjukkan relevansi yang sangat kuat dengan kemampuan interaktif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Model ini secara struktural menciptakan

lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk berinteraksi tidak hanya dengan materi pelajaran, tetapi juga dengan teman sebaya dan guru, sehingga mengoptimalkan pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada beberapa pertemuan di kelas, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* ini memiliki keterkaitan erat dengan kemampuan interaktif siswa. Temuan ini selaras dengan indikator kemampuan interaktif menurut Yunitalia Sugiono Putri yang meliputi beberapa indikator utama, yaitu kontak sosial, komunikasi, dan keaktifan. *Project based learning* menyediakan platform yang kaya untuk ketiga indikator ini (Anggraena, dkk, 2022).

Siswa terlihat sangat antusias dan aktif berpartisipasi dalam proyek yang diberikan. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif, tetapi juga terlibat secara mendalam dalam diskusi kelompok untuk merumuskan ide, merencanakan strategi penyelesaian proyek, dan memecahkan masalah bersama. Tingkat antusiasme dan keterlibatan aktif ini secara langsung mencerminkan indikator kemampuan interaktif, khususnya dalam hal kontak sosial dan keaktifan.

Dalam konteks kelompok, siswa juga menunjukkan kemampuan yang sangat baik untuk bekerja sama. Mereka saling membantu dalam menyelesaikan tugas, membagi peran dan tanggung jawab, serta mendiskusikan langkah-langkah yang perlu diambil untuk mencapai tujuan proyek. Keterampilan kolaborasi ini sangat penting dalam penerapan *project based learning*, di mana keberhasilan proyek seringkali bergantung pada sinergi tim. Proses kolaborasi ini secara alami memicu komunikasi yang intens antar siswa. Mereka tidak hanya berbagi informasi, tetapi juga bernegosiasi, memberikan masukan, dan menyelesaikan perbedaan pendapat. Kemampuan untuk menyampaikan ide-ide mereka dengan jelas dan mendengarkan pendapat teman-teman mereka dengan empati menunjukkan bahwa mereka telah mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik, yang merupakan bagian integral dari kemampuan interaktif.

Pengalaman siswa secara langsung menguatkan relevansi ini. Anggi, salah satu siswa, menyatakan bahwa

"Pembelajaran dengan proyek ini seru, karena dengan adanya tanya jawab, kita bisa sharing terkait materi yang dipresentasikan, jadi kita tahu materi mereka, begitupun sebaliknya mereka juga jadi tahu materi kita." Pernyataan ini menggarisbawahi bagaimana *project based learning*, khususnya melalui sesi presentasi dan tanya jawab, secara efektif mendorong

komunikasi dua arah dan interaksi yang dinamis di dalam kelas.”

Senada dengan itu, Septian juga menambahkan bahwa,

"Proyek ini juga membuat kami lebih interaktif, karena dengan adanya sesi tanya jawab kita jadi lebih komunikatif dua arah." Ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung dalam berinteraksi dan berkomunikasi selama proyek secara signifikan meningkatkan kemampuan interaktif mereka.”

Kedua pernyataan ini secara kolektif menyoroti bagaimana *project based learning* melalui sesi presentasi dan tanya jawab, berhasil menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, mendorong komunikasi dua arah, dan memfasilitasi pertukaran pengetahuan antar siswa, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan interaktif mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan secara langsung bagaimana siswa aktif berdiskusi dalam kelompok, mengajukan pertanyaan, dan berpartisipasi dalam presentasi proyek. Hal ini diperkuat dengan wawancara Ibu Hesti yang menyatakan bahwa *project based learning* secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa dalam berdiskusi, bertukar ide, dan bekerja sama. Lebih lanjut, wawancara dengan Anggi dan Septian memrikan perspektif langsung tentang bagaimana mereka merasakan peningkatan interaktivitas dan komunikasi dua arah dalam menggunakan model pembelajaran ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *project based learning* sangat relevan dan efektif dalam mengembangkan kemampuan interaktif siswa di SMK N 2 Purwokerto terutama dalam aspek komunikasi, kolaborasi, dan keaktifan bertanya. Untuk mengukur pencapaian indikator kemampuan interaktif siswa dapat ditunjukkan sebagai berikut:

a. Memberikan pertanyaan mendasar

Berdasarkan hasil observasi, beberapa siswa terlihat aktif mengajukan pertanyaan pada saat pembelajaran dan perancangan proyek peta konsep. Ini menunjukkan inisiatif dan rasa ingin tahu yang tinggi, yang merupakan indikator penting dari kemampuan interaktif. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berusaha memahami lebih dalam.

Ketika kelompok lain mempresentasikan materi yang dibuat dalam peta konsep, juga terdapat beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan. Ini menciptakan suasana diskusi yang hidup dan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya fokus pada proyek mereka sendiri, tetapi juga tertarik pada pekerjaan teman-teman mereka. Kemampuan untuk merumuskan pertanyaan yang relevan dan kritis adalah tanda dari pemikiran yang mendalam.

Adapun beberapa pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut: "Mengapa Sunan Kudus menggunakan sapi sebagai alat dakwah?", "Apa kontribusi Sunan Drajat dalam pendidikan Islam di daerahnya?", dan "Apa saja warisan spiritual dan budaya yang ditinggalkan oleh Sunan Kalijaga hingga saat ini?". Pertanyaan-pertanyaan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga menganalisis alasan, dampak, dan relevansi sejarah.

Kemampuan mengajukan pertanyaan ini sangat relevan dengan kemampuan interaktif karena melibatkan inisiatif untuk memulai komunikasi, mencari klarifikasi, dan memperdalam pemahaman, seperti yang dijelaskan oleh Putri & Rosy (2020) bahwa kemampuan interaktif melibatkan keterampilan sosial untuk menjalin hubungan melalui interaksi kontinu. Ini juga menunjukkan keberanian siswa untuk berbicara di depan umum dan berinteraksi secara intelektual dengan materi dan teman sebaya, yang merupakan aspek penting dari keaktifan siswa.

b. Aktif Berdiskusi

Aktif dalam berdiskusi adalah salah satu indikator paling jelas dari kemampuan interaktif. Observasi menunjukkan bahwa sebelum mempresentasikan peta konsep, setiap kelompok secara intensif melakukan diskusi sebagai persiapan. Diskusi ini melibatkan pertukaran ide, pembagian tugas, dan penyelesaian masalah internal kelompok.

Diskusi juga berlangsung setelah ada pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain, di mana kelompok yang presentasi membahas jawaban yang akan disampaikan. Ini menunjukkan kemampuan siswa untuk berkolaborasi secara spontan dan merespons pertanyaan secara kolektif, mengasah keterampilan berpikir cepat dan kerja tim. Keaktifan dalam berdiskusi ini tidak hanya terbatas pada saat presentasi, tetapi juga selama proses pengerjaan proyek. Siswa terlihat saling berinteraksi, memberikan masukan, dan bernegosiasi untuk mencapai kesepakatan dalam kelompok. Lingkungan diskusi yang aktif ini sangat kondusif untuk pengembangan kemampuan interaktif.

Keaktifan siswa dalam berdiskusi, seperti yang diamati, secara langsung mendukung indikator kemampuan interaktif yang mencakup komunikasi dan interaksi sosial, sebagaimana dijelaskan oleh Putri & Rosy (2020). Diskusi kelompok dalam *project based learning* mendorong siswa untuk "bekerja sama dengan baik dalam kelompok" dan "menemukan solusi dari masalah yang dihadapi melalui diskusi dan

kolaborasi," yang merupakan manfaat dari kemampuan interaktif menurut Mazna, dkk (2024).

c. Mengerjakan Tugas

Mengerjakan tugas secara aktif juga menjadi indikator yang dapat menilai ketercapaian kemampuan interaktif, terutama dalam konteks kolaborasi dan tanggung jawab. Menurut pengamatan peneliti, siswa secara konsisten menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, seperti pembuatan peta peta konsep dan syair lagu yang berisi materi tentang Wali Songo.

Keterlibatan dalam pengerjaan tugas proyek ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya pasif menerima instruksi, tetapi juga aktif dalam proses penciptaan. Mereka menginvestasikan waktu dan usaha untuk menghasilkan produk yang berkualitas, yang merupakan hasil dari interaksi dan kerja sama dalam kelompok. Penyelesaian tugas proyek ini juga melibatkan interaksi dengan sumber belajar dan informasi. Siswa harus berinteraksi dengan buku, internet, atau sumber lain untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk proyek mereka, yang juga merupakan bentuk interaksi dengan informasi.

Keterlibatan siswa dalam mengerjakan tugas proyek secara aktif, seperti yang diamati, menunjukkan bahwa mereka "terlibat aktif dalam proyek dan kemampuan kolaborasi," yang merupakan hasil positif dari penerapan *project based learning*. Hal ini juga mencerminkan kemampuan interaktif dalam bentuk tanggung jawab dan kontribusi individu dalam kerja tim.

d. Memberikan Umpan Balik dan Menjawab Pertanyaan Guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa siswa secara aktif memberikan umpan balik saat presentasi maupun dalam proses pembelajaran. Umpan balik tersebut dapat berupa jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh siswa lain atau penilaian yang diberikan oleh guru. Ini menunjukkan kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam dialog konstruktif.

Selama pembelajaran, siswa juga menunjukkan keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, baik pada awal pembelajaran sebagai apersepsi, maupun di tengah dan di akhir pembelajaran. Keberanian dan kesiapan siswa untuk menjawab pertanyaan guru adalah indikator kuat dari keterlibatan dan pemahaman mereka. Jika siswa merasa belum memahami materi, mereka tidak ragu untuk bertanya dan meminta penjelasan lebih lanjut dari guru. Inisiatif untuk mencari klarifikasi ini adalah

bentuk interaksi yang sangat positif, menunjukkan bahwa siswa proaktif dalam proses belajar mereka dan tidak takut untuk mengakui ketidakpahaman.

Kemampuan siswa untuk memberikan umpan balik dan menjawab pertanyaan guru, seperti yang diamati, secara langsung mendukung indikator kemampuan interaktif yang mencakup komunikasi yang efektif. Ini juga sejalan dengan tujuan *project based learning* yang mendorong siswa untuk "berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan yang mengembangkan kerja sama tim dan kemampuan berpikir kritis," seperti yang disebutkan dalam latar belakang.

e. Aktif Mengeksplorasi Materi Pembelajaran

Sebagai salah satu indikator penting untuk mengukur pencapaian kemampuan interaktif, siswa juga menunjukkan keaktifan dalam mengeksplorasi materi pembelajaran selama pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa sering melakukan eksplorasi terhadap materi yang diajarkan secara mandiri maupun berkelompok.

Hal ini terlihat jelas ketika siswa diberikan proyek peta konsep, di mana mereka secara aktif mencari informasi materi dari berbagai sumber, termasuk internet. Kemampuan untuk mencari, menyaring, dan mengolah informasi dari berbagai sumber adalah bentuk interaksi yang kompleks dengan pengetahuan. Selain itu, saat sesi tanya jawab, siswa juga terlihat mencari informasi tambahan dari sumber online dan materi yang telah diberikan oleh guru untuk mendukung argumen atau pertanyaan mereka. Ini menunjukkan bahwa mereka tidak hanya mengandalkan informasi yang diberikan guru, tetapi juga proaktif dalam memperluas basis pengetahuan mereka melalui interaksi dengan berbagai sumber.

Keaktifan siswa dalam mengeksplorasi materi pembelajaran, seperti yang diamati, sangat relevan dengan kemampuan interaktif karena melibatkan interaksi dengan informasi dan sumber belajar. Ini mendukung karakteristik *project based learning* yang "merupakan proses eksplorasi" dan "menggunakan kemampuan berpikir kritis dan kreatif untuk mengumpulkan informasi," sebagaimana dijelaskan oleh Stripling dkk. dan Klein dkk. Kemampuan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui investigasi. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *project based learning* di SMK N 2

Purwokerto terbukti sangat relevan dengan kemampuan interaktif siswa. Melalui pengalaman belajar yang kolaboratif, partisipatif, dan berorientasi pada proyek, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tentang PAI dan Budi Pekerti, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan pemecahan masalah yang esensial untuk kehidupan mereka di masa depan. Hal ini sejalan dengan tujuan *project based learning* yang diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuan interaktif siswa, termasuk keterampilan, kerja sama, dan kolaborasi, seperti yang disebutkan dalam abstrak penelitian.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK N 2 Purwokerto dilakukan melalui tiga tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan dengan membuat modul ajar yang disusun sesuai kebutuhan siswa. Tahap pelaksanaan melibatkan enam langkah model pembelajaran *project based learning*, yaitu memberikan pertanyaan dasar, perancangan pelaksanaan proyek, penyusunan jadwal, pengawasan dan pemantauan kemajuan proyek, pengujian terhadap hasil proyek, dan refleksi terhadap pengalaman. Terakhir Evaluasi, penilaian siswa dilakukan dengan asesmen formatif dan asesmen sumatif. Penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan kemampuan interaktif siswa ditunjukkan melalui pencapaian indikator kemampuan interaktif siswa yang terlihat dari keterlibatan aktif mereka dalam proyek dan kemampuan kolaborasi..

Saran

diharapkan penelitian ini dapat memberikan dampak positif bagi sekolah tersebut. SMK N 2 Purwokerto menerapkan kurikulum yang mendukung pengembangan kemampuan interaktif siswa, sehingga sangat sesuai untuk penelitian tentang model pembelajaran *project based learning*. Serta sekolah dapat mengadakan program pelatihan untuk model-model pembelajaran inovatif dengan menghadirkan guru profesional atau yang berpengalaman

DAFTAR PUSTAKA

Aminuriyah, S., Suyitno, S., Wulandari, M. D., & Darsinah, D. (2022). Upaya guru mengatasi kejenuhan belajar siswa full day school di SDIT Nur Hidayah Surakarta. JH (Jurnal Humaniora), 9(3), 167-173.

Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami Indriyanti, H., Alhapip, L., & Setiyowati, D. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen kurikulum 2013: Pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah.

Asep, A., Mahmudi, M. A., Supit, D., Zulaeha, O., Hermanto, I. M., Rohmawati, T. L., ... & Ilmi, D. (2024). Desain & Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Penerbit Mifandi Mandiri Digital, 1(01).

Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam: pengertian, tujuan, dasar, dan fungsi. Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 17(2), 79-90.

Hairani, E., Susanti, Y., & Mahdiah, R. (2024). Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(4), 3190-3199.

Kahar, L., & Ili, L. (2022). Implementasi project based learning untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa, 2(2), 127-134.

Khasanah, F. N., & Rigianti, H. A. (2023). Upaya guru dalam menghadapi peserta didik yang mengalami kebosanan saat pembelajaran di sekolah dasar. Renjana Pendidikan Dasar, 3(4), 266-277.

Masruri, E. M. H., & Misbah, M. M. M. (2023). Studi literatur: Efektivitas penerapan project based learning (PjBL) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti tingkat sekolah menengah atas. Jurnal Kependidikan, 11(2), 301-317.

Mazna, U., Nazirah, F., Farhana, I., & Marsitah, I. (2024). Perencanaan pembelajaran yang interaktif dalam menumbuhkan critical thinking siswa. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(4), 10-10.

Mazna, U., Nazirah, F., Farhana, I., & Marsitah, I. (2024). Perencanaan pembelajaran yang interaktif dalam menumbuhkan critical thinking siswa. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(4), 10-10

Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, S. A., Guntur, M., Siregar, R. A., Ritonga, S., ... & Listantia, N. (2022). Pengantar Model Pembelajaran (Vol. 1). RUNI FAZALANI.

Putri, Y. S., & Rosy, B. (2020). Pengembangan kemampuan interaktif dan reaktif siswa dengan metode pembelajaran sosiodrama. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8(2), 273-284.

Tim Pbl. 2020. "Panduan Project Based Learning." (Palembang, Teknik Informatika Universitas Bina Darma).

Undang-Undang, R. I. (2003). no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Citra Umbara..