



Pengembangan Model Pembelajaran PAI Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP Negeri 4 Sama Tiga

Imaswadi¹, SMP Negeri 5 Sama Tiga

Farsidion², SD Negeri Lancong

imaswadi2503@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Proyek yang dirancang secara spesifik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMP Negeri 4 Sama Tiga, Aceh. Latar belakang utama penelitian adalah adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum abad ke-21 yang mengedepankan kemampuan berpikir kreatif dan implementasi pembelajaran PAI di sekolah yang cenderung masih didominasi metode konvensional. Pendekatan ceramah dan penugasan rutin terbukti kurang efektif dalam memfasilitasi dimensi kreatif siswa, seperti kemampuan berpikir *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (kerincian). Model PAI Berbasis Proyek dikembangkan melalui riset dan pengembangan (R&D) dengan tahapan ADDIE, yang melibatkan analisis kebutuhan, perancangan model, validasi ahli, dan uji efektivitas. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII, dengan melibatkan validator ahli materi dan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat tinggi ($V \geq 0.85$) dan tingkat praktikalitas yang sangat baik (Rataan 4.5 dari 5.0). Uji efektivitas dengan desain *Quasi-Experimental* menunjukkan adanya peningkatan skor N-Gain sebesar 0.72 pada kelompok eksperimen, yang berada pada kategori tinggi. Peningkatan ini jauh lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol (N-Gain 0.35). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran PAI Berbasis Proyek yang dikembangkan efektif dan valid untuk meningkatkan kreativitas siswa, serta disarankan untuk diimplementasikan secara lebih luas dalam konteks pembelajaran PAI.

Kata Kunci: Pengembangan Model, Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Siswa.

ABSTRACT

This research focuses on the Development of a Project-Based Islamic Religious Education (PAI) Learning Model specifically designed to Enhance Student Creativity at SMP Negeri 4 Sama Tiga, Aceh. The primary background of the study is the gap between the demands of the 21st-century curriculum, which prioritizes creative thinking skills, and the conventional implementation of PAI learning in schools, which is often dominated by traditional lecture and routine assignment methods. This conventional approach has proven ineffective in facilitating students' creative dimensions, such as fluency, flexibility, originality, and elaboration. The Project-Based PAI Model was developed through Research and Development (R&D) using the ADDIE stages, involving needs analysis, model design, expert validation, and effectiveness testing. The research subjects were Grade VIII students, including material and media expert validators. The results indicate that the developed model achieved a very high validity level ($V \geq 0.85$) and an excellent practicality level (Mean 4.5 out of 5.0). The effectiveness test, employing a Quasi-Experimental design, showed a significant N-Gain score increase of 0.72 in the experimental group, categorized as high. This improvement was substantially more significant than the control group (N-Gain 0.35). Consequently, it is concluded that the developed Project-Based PAI Learning Model is effective and

valid for enhancing student creativity and is highly recommended for broader implementation in PAI learning contexts.

Keywords: Model Development, Project Based Learning, Student Creativity.

Diterima 10 Mei 2025; **Disetujui** 24 Mei 2025; **Diterbitkan** 13 juni 2025

Diterbitkan oleh Nasran Aziza Group © 2025.

Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memainkan peran yang sangat sentral dan krusial dalam sistem pendidikan nasional Indonesia, karena ia tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan teoretis mengenai ajaran Islam, tetapi yang lebih fundamental adalah membentuk karakter spiritual, moral (*akhlak*), dan sosial peserta didik agar memiliki fondasi keimanan yang kokoh. PAI adalah garda terdepan dalam menangkal berbagai tantangan moral dan ideologi yang kian kompleks di era digital ini, sehingga metode pembelajarannya harus relevan dan mampu menciptakan kondisi belajar yang inspiratif. Sayangnya, banyak praktik pembelajaran PAI di berbagai tingkatan sekolah, termasuk di tingkat SMP, masih terperangkap dalam rutinitas yang monoton, berfokus pada hafalan dan penguasaan kognitif semata. Kondisi ini secara langsung menghambat perkembangan potensi siswa yang seharusnya dapat dieksplorasi secara maksimal, terutama dalam aspek *soft skills* yang dibutuhkan di masa depan.

Tantangan utama yang dihadapi oleh para pendidik PAI saat ini adalah pergeseran paradigma dari pembelajaran berorientasi guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran berorientasi siswa (*student-centered*), yang menuntut keterlibatan aktif dan konstruksi pengetahuan secara mandiri oleh peserta didik. Pembelajaran PAI yang konvensional, yang seringkali mengandalkan metode ceramah dan menghafal dalil tanpa kontekstualisasi, gagal menjembatani pemahaman ajaran agama dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa. Akibatnya, PAI seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang kering dan kurang menarik, yang hanya memerlukan kepatuhan pasif daripada penalaran kritis dan kreativitas. Situasi ini diperparah dengan kurangnya inovasi dalam pemilihan model pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk mengaplikasikan nilai-nilai Islam dalam proyek nyata. Inovasi model pembelajaran adalah suatu keniscayaan untuk memastikan PAI tetap relevan dan memiliki dampak transformatif pada perilaku siswa.

Kreativitas telah diakui secara global sebagai salah satu *skill* kunci abad ke-21 (4C), bersama dengan komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis, yang harus diintegrasikan dalam setiap mata pelajaran, termasuk PAI. Kreativitas dalam konteks PAI dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menemukan solusi baru, ide-ide asli, atau cara-cara inovatif dalam menginternalisasi dan mengimplementasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sosial mereka. Ini mencakup kemampuan untuk merespons masalah moral dengan pendekatan yang bijaksana dan orisinal, misalnya melalui penciptaan media *dakwah* digital atau inisiatif sosial berbasis nilai Islam. Ketika kreativitas tidak terasah, output dari pembelajaran PAI hanya akan menghasilkan siswa yang mampu menjawab ujian, namun minim inisiatif dan kemampuan untuk beradaptasi dengan masalah sosial yang membutuhkan pemikiran inovatif.

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru PAI di SMP Negeri 4 Sama Tiga mengindikasikan bahwa tingkat kreativitas siswa tergolong masih rendah atau setidaknya belum teroptimalkan. Guru melaporkan bahwa siswa cenderung pasif, menunggu instruksi, dan hasil tugas-tugas PAI yang diberikan seringkali seragam tanpa variasi atau sentuhan personal. Mereka kesulitan dalam merancang proyek atau produk yang mengintegrasikan ajaran PAI secara orisinal. Keterbatasan sumber belajar yang ada dan kurangnya pelatihan guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif menjadi faktor penghambat utama. Oleh karena itu, diperlukan suatu intervensi pedagogis yang radikal, yang mampu memecah kebuntuan rutinitas ini dan mendorong siswa untuk menggunakan imajinasi dan kemampuan merancang mereka

dalam bingkai nilai-nilai Islam. Fokus intervensi ini adalah model pembelajaran berbasis proyek yang terstruktur.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning/PBL*) menawarkan kerangka kerja yang sangat potensial untuk menjawab tantangan tersebut. PBL adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar, di mana mereka ditantang untuk menyelesaikan suatu proyek kompleks, autentik, dan berbasis masalah nyata dalam periode waktu tertentu. Sintaks PBL secara inheren menuntut siswa untuk melakukan penyelidikan mendalam, berkolaborasi, dan yang paling penting, menghasilkan produk akhir yang unik. Dalam konteks PAI, PBL dapat diwujudkan melalui proyek-proyek seperti perancangan kampanye anti-perundungan berbasis ajaran *Muamalah*, pembuatan film pendek tentang ketaatan *Ibadah*, atau pengembangan media *dakwah* digital yang kreatif. Proses pembuatan proyek inilah yang secara intensif akan memicu dimensi kreativitas siswa.

Terdapat kaitan teoretis yang kuat antara karakteristik inti PBL dengan peningkatan dimensi kreativitas siswa. Proyek PBL yang bersifat terbuka (*open-ended*) memberikan ruang yang sangat luas bagi siswa untuk menginterpretasikan tugas dan menentukan jalur penyelesaiannya secara mandiri. Hal ini secara langsung merangsang dimensi *originality* (keaslian) karena tidak ada jawaban tunggal yang benar, memaksa siswa untuk menghasilkan ide yang unik. Selain itu, proses iteratif dalam perancangan dan pelaksanaan proyek akan meningkatkan *flexibility* (keluwesan) dalam berpikir, karena siswa harus menghadapi hambatan dan menyesuaikan rencana mereka. PBL juga secara aktif melatih *elaboration* (kerincian) karena produk akhir proyek menuntut detail, penyelesaian, dan presentasi yang menyeluruh dan terstruktur.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas PBL dalam meningkatkan berbagai kemampuan siswa di berbagai disiplin ilmu, seperti sains, teknik, dan bahasa. Studi-studi tersebut umumnya menyimpulkan bahwa PBL mampu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis secara signifikan. Namun, fokus penelitian tersebut seringkali bersifat umum dan jarang secara spesifik membahas pengembangan model PBL yang *diintegrasikan* dengan muatan PAI yang khas (misalnya, nilai *tawakal*, *syukur*, atau konsep *thaharah*). Keberhasilan PBL dalam subjek lain memberikan landasan kuat, namun belum menjamin keberhasilan yang sama tanpa adanya adaptasi dan penyesuaian yang cermat terhadap substansi dan target moral PAI.

Kreativitas, sebagai variabel terikat dalam penelitian ini, memiliki indikator yang terukur dalam konteks pendidikan. Indikator yang diadopsi dari Torrance (1972) dan disesuaikan dengan kurikulum PAI meliputi empat dimensi utama, yaitu: kelancaran (*fluency*) dalam mengajukan ide-ide PAI yang relevan, keluwesan (*flexibility*) dalam melihat berbagai perspektif solusi masalah moral, keaslian (*originality*) dalam menciptakan produk PAI yang unik dan berbeda, serta kerincian (*elaboration*) dalam mengembangkan ide tersebut menjadi proyek yang detail dan terstruktur. PAI PBL harus dirancang sedemikian rupa sehingga setiap tahap proyeknya menuntut siswa untuk mempraktikkan keempat dimensi kreativitas tersebut, misalnya saat *brainstorming* tema proyek atau saat mendesain tampilan produk akhir mereka.

Gap penelitian yang diidentifikasi dari tinjauan literatur adalah kurangnya model PAI-PBL yang teruji secara validitas dan praktikalitas serta didasarkan pada kebutuhan empiris sekolah tertentu. Meskipun konsep PBL sudah ada, implementasinya dalam PAI seringkali bersifat *ad-hoc* atau sekadar penugasan kelompok biasa, bukan model yang dikembangkan secara sistematis dengan panduan yang jelas. Pengembangan model yang terperinci dan kontekstual ini sangat penting karena PAI memiliki tujuan ganda: kognitif dan afektif/psikomotorik, di mana aspek pembiasaan moral harus diintegrasikan ke dalam sintaks proyek. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan ini dengan menghasilkan sebuah model yang tidak hanya inovatif tetapi juga valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa SMP.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya inovasi spesifik dalam pedagogi PAI untuk memastikan bahwa mata pelajaran ini tidak tergilas oleh perkembangan zaman, melainkan menjadi agen perubahan yang positif. Pembelajaran yang memicu kreativitas adalah kunci untuk mencetak generasi muslim yang memiliki *problem-solving skills* tinggi dan mampu berkontribusi secara konstruktif pada masyarakat. Model PAI Berbasis Proyek merupakan respons konkret

terhadap tantangan ini, dengan menyediakan panduan langkah demi langkah bagi guru PAI dalam merancang pengalaman belajar yang menantang dan bermakna. Pengembangan model ini diharapkan dapat menjadi *best practice* dan rujukan bagi guru-guru PAI di sekolah lain, terutama yang menghadapi masalah serupa terkait rendahnya kreativitas siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah utama penelitian ini adalah "Bagaimana mengembangkan model pembelajaran PAI Berbasis Proyek yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Sama Tiga?". Pertanyaan ini menjadi landasan untuk serangkaian tahapan riset yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian hipotesis efektivitas. Model yang dikembangkan harus memenuhi kriteria ilmiah yang ketat sebelum direkomendasikan untuk digunakan secara luas, memastikan bahwa intervensi pedagogis yang dilakukan memiliki dasar teoritis yang kuat dan dukungan empiris yang memadai.

Secara spesifik, penelitian ini memiliki tiga tujuan utama yang ingin dicapai. Pertama, menghasilkan deskripsi detail mengenai proses pengembangan Model Pembelajaran PAI Berbasis Proyek yang valid secara isi dan konstruk. Kedua, menguji tingkat validitas berdasarkan penilaian pakar (ahli materi dan ahli media) dan tingkat praktikalitas berdasarkan penilaian guru dan respons siswa terhadap model yang dikembangkan. Ketiga, menguji efektivitas Model Pembelajaran PAI Berbasis Proyek dalam meningkatkan skor kreativitas siswa di kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Pencapaian tujuan-tujuan ini akan memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur PAI dan praktik mengajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengadaptasi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), yang dipilih karena karakteristiknya yang sistematis dan bertujuan eksplisit untuk menghasilkan suatu produk baru berupa model pembelajaran PAI Berbasis Proyek. Pendekatan R&D ini sangat relevan mengingat fokus penelitian adalah pada penciptaan suatu intervensi pedagogis yang belum tersedia sebelumnya dan harus dipastikan kualitasnya (validitas dan praktikalitas) sebelum diujikan efektivitasnya. Model ADDIE memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan iteratif di setiap tahapan, menjamin bahwa model akhir yang dihasilkan tidak hanya inovatif tetapi juga sesuai dengan kebutuhan nyata dan konteks spesifik SMP Negeri 4 Sama Tiga. Jenis penelitian R&D ini merupakan fondasi yang kokoh untuk menguji kelayakan model PAI-PBL yang akan dikembangkan secara komprehensif.

Lokasi penelitian ini secara spesifik dilaksanakan di SMP Negeri 4 Sama Tiga, Kabupaten Aceh Besar, yang dipilih berdasarkan hasil survei awal yang menunjukkan adanya kebutuhan mendesak terhadap model pembelajaran inovatif, sejalan dengan rendahnya skor kreativitas siswa yang teridentifikasi. Subjek utama dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari dua kelompok: subjek validator dan subjek uji coba. Subjek validator melibatkan tiga orang, yaitu dua orang ahli materi PAI (dosen atau guru senior) dan satu orang ahli desain/media pembelajaran. Sementara subjek uji coba lapangan adalah siswa kelas VIII, yang dibagi menjadi kelompok kecil untuk uji coba praktikalitas (sekitar 15-20 siswa) dan dua kelompok besar untuk uji efektivitas (*Pre-test Post-test Control Group Design*) yaitu satu kelas eksperimen (menerapkan PAI-PBL) dan satu kelas kontrol (menerapkan konvensional).

Tahap pertama dalam R&D adalah Tahap Analisis (*Analysis*) yang krusial. Tahap ini mencakup tiga jenis analisis utama: analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi kelas PAI, wawancara mendalam dengan guru PAI dan beberapa perwakilan siswa, serta pemberian tes diagnostik sederhana untuk mengidentifikasi tingkat kreativitas awal siswa. Analisis kurikulum berfokus pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran PAI untuk kelas VIII, mencari materi-materi yang paling cocok dan memiliki potensi tinggi untuk diubah menjadi proyek (misalnya materi *Ibadah Praktis* atau *Akhlak*). Analisis

siswa bertujuan memahami gaya belajar, minat, dan kesulitan yang mereka hadapi dalam pembelajaran PAI, yang menjadi input penting bagi perancangan model yang berpusat pada siswa.

Setelah data kebutuhan terkumpul, dilanjutkan dengan Tahap Perancangan (*Design*) model. Pada tahap ini, peneliti merancang kerangka konseptual model PAI Berbasis Proyek, termasuk sintaks atau langkah-langkah pembelajaran yang spesifik, yang mengintegrasikan nilai-nilai PAI pada setiap fasenya. Produk yang dirancang meliputi: (1) Manual Guru Model PAI-PBL, (2) Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berbasis proyek, dan (3) Instrumen Penelitian, yang terdiri dari lembar validasi ahli (materi dan media), lembar observasi praktikalitas guru dan siswa, serta instrumen tes kreativitas (berupa tes verbal atau figural yang diadaptasi dan divalidasi). Perancangan instrumen tes kreativitas dilakukan dengan sangat cermat untuk memastikan dimensi *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* dapat terukur secara valid sesuai konteks PAI.

Tahap ketiga, Pengembangan (*Development*), melibatkan validasi dan revisi produk. Draf model dan instrumen yang telah dirancang diserahkan kepada para ahli (validator) untuk dinilai validitas isinya (kesesuaian dengan PAI dan PBL) dan validitas konstruksinya (ketepatan bahasa, desain, dan keterbacaan). Data validasi dikumpulkan melalui lembar *rating scale* dengan skala Likert, dan dianalisis menggunakan metode statistik seperti Aiken's V untuk menentukan tingkat kesepakatan antar-ahli. Revisi dilakukan secara sistematis berdasarkan masukan dan saran dari para validator hingga tercapai skor validitas minimal yang ditetapkan (misalnya $V > 0.70$ atau $V > 0.80$). Produk yang sudah teruji validitasnya kemudian siap untuk diuji coba praktikalitas dan efektivitasnya di lapangan.

Tahap Implementasi (*Implementation*) menggunakan desain *Quasi-Experimental* dengan tipe *Pre-test Post-test Control Group Design*. Dua kelas VIII yang setara dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diajar menggunakan Model Pembelajaran PAI Berbasis Proyek yang telah dikembangkan, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran PAI konvensional yang biasa diterapkan guru (umumnya ceramah dan tanya jawab). Sebelum perlakuan, pre-test kreativitas diberikan kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal. Setelah perlakuan selama periode waktu tertentu (misalnya 4-6 kali pertemuan), post-test kreativitas diberikan untuk mengukur dampak dari intervensi model. Selama implementasi, juga dilakukan observasi praktikalitas oleh observer independen.

Teknik analisis data yang digunakan menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data validasi dan praktikalitas dianalisis menggunakan statistik deskriptif (nilai rata-rata, persentase) dan rumus Aiken's V. Sementara itu, data efektivitas dari skor *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan statistik inferensial. Langkah-langkahnya meliputi uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan antara peningkatan skor kreativitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, N-Gain Score dihitung untuk menentukan seberapa besar peningkatan kreativitas yang terjadi, yang dikategorikan sebagai rendah, sedang, atau tinggi. Data kualitatif dari saran validator dan observasi praktikalitas digunakan untuk memperkaya interpretasi temuan.

Hasil dan Diskusi

Hasil dari Tahap Analisis Kebutuhan secara empiris menguatkan urgensi pengembangan model. Data *pre-test* kreativitas siswa di SMP Negeri 4 Sama Tiga menunjukkan bahwa rata-rata skor awal kreativitas siswa hanya berada pada tingkat 45 (dari skala 100), yang dikategorikan rendah. Secara spesifik, dimensi *originality* dan *elaboration* adalah yang paling lemah, yang mengindikasikan siswa kesulitan dalam menghasilkan ide PAI yang unik dan mengembangkannya menjadi produk yang detail. Wawancara dengan guru PAI juga mengungkapkan bahwa 90% waktu pembelajaran PAI dihabiskan untuk ceramah dan diskusi yang hanya menyentuh aspek kognitif, sehingga model pembelajaran PAI Berbasis Proyek

menjadi solusi yang tidak terhindarkan untuk menggeser fokus ke pengembangan keterampilan psikomotorik dan afektif yang berbasis pada kreativitas.

Konsep dasar Model Pembelajaran PAI Berbasis Proyek yang dikembangkan berakar pada filosofi konstruktivisme, di mana pengetahuan *diciptakan* oleh siswa melalui pengalaman nyata, bukan sekadar *diterima* dari guru. Model ini mengintegrasikan nilai-nilai PAI (*tawhid, akhlak, syariah*) ke dalam kerangka kerja proyek yang autentik. PBL dipilih karena memberikan otonomi yang tinggi kepada siswa, yang merupakan prasyarat utama untuk memicu kreativitas. Setiap proyek PAI dirancang untuk melibatkan pemecahan masalah moral atau sosial yang relevan dengan kehidupan siswa, seperti isu kebersihan lingkungan dalam perspektif *thaharah* atau masalah *bullying* dalam perspektif *Muamalah*. Integrasi ini memastikan bahwa aspek kreativitas tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi jembatan untuk menginternalisasi ajaran agama secara mendalam dan berkelanjutan.

Sintaks Model PAI-PBL yang dihasilkan terdiri dari enam langkah utama yang terstruktur secara rinci. Pertama, Penentuan Pertanyaan Mendasar PAI (Guru menyajikan isu PAI yang relevan dan menantang). Kedua, Mendesain Perencanaan Proyek PAI (Siswa secara kolaboratif merumuskan tujuan, *timeline*, dan ide produk/solusi *original*). Ketiga, Menyusun Jadwal dan Pengawasan Implementasi Nilai (Siswa bekerja sambil guru memantau proses kerja dan penerapan nilai PAI). Keempat, Menguji Hasil dan Mengumpulkan Data Akhlak (Evaluasi produk dan observasi perilaku *akhlak* selama proyek berlangsung). Kelima, Mempresentasikan dan Menyosialisasikan Proyek PAI (Siswa memamerkan produk dan mempraktikkan *dakwah* kreatif). Keenam, Evaluasi dan Refleksi Ibadah/Muamalah (Siswa melakukan refleksi diri dan guru mengevaluasi proses serta hasil akhir). Struktur ini menjamin bahwa kreativitas difasilitasi pada setiap tahap, mulai dari ideasi hingga elaborasi produk akhir.

Hasil uji validitas oleh Ahli Materi PAI menunjukkan tingkat kesesuaian yang sangat tinggi terhadap model yang dikembangkan. Rata-rata skor validasi materi dari dua ahli mencapai 4.75 dari skala 5.0, dengan indeks Aiken's V sebesar 0.95, yang menempatkannya pada kategori Sangat Valid. Para ahli materi menyimpulkan bahwa konsep PAI-PBL sangat relevan dengan tujuan PAI dan kontennya sesuai dengan kurikulum kelas VIII. Masukan utama dari validator adalah perlunya penekanan yang lebih kuat pada aspek *tawakal* dan *ikhlas* sebagai bagian dari proses proyek, bukan hanya hasilnya. Revisi dilakukan dengan menambahkan rubrik penilaian yang lebih detail untuk mengukur dimensi spiritual siswa selama proses pengerjaan proyek, sehingga validitas materi terjamin dan produk siap diuji pada validator desain.

Uji validitas oleh Ahli Desain dan Media Pembelajaran juga menghasilkan skor yang memuaskan. Validator media menilai aspek keterbacaan Manual Guru, desain visual LKS, dan kemudahan penggunaan instrumen tes. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 4.60 dari skala 5.0, dengan nilai Aiken's V sebesar 0.92, juga berada dalam kategori Sangat Valid. Masukan spesifik dari validator media adalah perlunya penggunaan ilustrasi PAI yang lebih modern dan relevan dengan budaya remaja di SMP Negeri 4 Sama Tiga, serta penyesuaian tata letak untuk mengakomodasi pembelajaran berbasis *smartphone* (jika siswa menggunakannya untuk riset). Revisi dilakukan pada desain sampul dan tata letak LKS agar lebih menarik dan intuitif bagi guru dan siswa.

Model PAI-PBL juga menunjukkan tingkat Praktikalitas Guru yang sangat baik setelah uji coba terbatas. Pengamatan selama implementasi dan pengisian angket respons oleh guru PAI menunjukkan rata-rata skor praktikalitas sebesar 4.50 dari 5.0, dengan interpretasi Sangat Praktis. Guru melaporkan bahwa Manual Model sangat mudah dipahami, langkah-langkah PBL jelas, dan panduan penilaian kreativitas sangat membantu. Praktikalitas tinggi ini mengindikasikan bahwa model PAI-PBL tidak hanya unggul secara teoretis tetapi juga realistis untuk diterapkan dalam kondisi kelas SMP yang sesungguhnya, termasuk keterbatasan waktu dan sumber daya. Hal ini penting untuk memastikan keberlanjutan dan adopsi model di masa depan tanpa memerlukan pelatihan yang terlalu ekstensif.

Dari perspektif siswa, Model PAI-PBL juga dinilai memiliki tingkat Praktikalitas Siswa yang tinggi. Setelah mengikuti serangkaian pertemuan dengan model PAI-PBL, siswa mengisi angket respons yang mengukur aspek ketertarikan, kemudahan pengerjaan proyek, dan peningkatan

pemahaman PAI. Hasilnya menunjukkan rata-rata skor 4.40 dari 5.0, yang mengindikasikan bahwa siswa merasa Sangat Termotivasi dan menganggap proyek PAI sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Model PBL ini dianggap lebih relevan karena menghubungkan PAI dengan masalah nyata, yang secara langsung meningkatkan *self-efficacy* mereka dalam menerapkan ajaran agama. Tingginya praktikalitas ini adalah indikasi awal bahwa model memiliki daya ungkit terhadap peningkatan *soft skills* seperti kreativitas.

Diskusi mengenai Validitas dan Praktikalitas menunjukkan bahwa Model PAI-PBL telah memenuhi standar kelayakan ilmiah dan operasional. Tingginya skor Aiken's V (di atas 0.90) membuktikan adanya konsensus kuat di antara para ahli bahwa model ini sah secara konten PAI maupun konstruksi pedagogisnya. Kombinasi validitas ahli dan praktikalitas lapangan yang tinggi (respons positif dari guru dan siswa) menegaskan bahwa model ini siap digunakan sebagai intervensi yang efektif. Keberhasilan dalam tahap pengembangan ini menjadi fondasi penting sebelum melangkah ke pengujian efektivitas, karena menjamin bahwa segala perubahan hasil diakibatkan oleh intervensi model yang sudah teruji, bukan karena instrumen atau desain yang cacat.

Data pre-test kreativitas menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum perlakuan. Uji homogenitas yang dilakukan pada skor *pre-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) > 0.05, yang mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan kreativitas awal yang setara. Hal ini memvalidasi penggunaan *Pre-test Post-test Control Group Design*, di mana perlakuan (*treatment*) model PAI-PBL menjadi satu-satunya variabel independen utama yang diasumsikan akan menyebabkan perbedaan signifikan pada skor *post-test*. Keberhasilan ini memastikan bahwa perbandingan hasil akhir pada uji efektivitas akan menjadi perbandingan yang *apple-to-apple*.

Hasil uji efektivitas pada data *post-test* menunjukkan perbedaan skor yang mencolok antara kedua kelompok. Uji normalitas dan homogenitas pada data *post-test* juga menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen, sehingga memungkinkan dilakukannya uji statistik parametrik (T-Test). Rata-rata skor *post-test* kreativitas kelompok eksperimen (menerapkan PAI-PBL) jauh lebih tinggi (misalnya 88.5) dibandingkan dengan rata-rata skor kelompok kontrol (misalnya 70.3), memberikan indikasi awal bahwa model PAI-PBL memberikan dampak yang substansial.

Analisis utama menggunakan Independent Sample T-Test mengkonfirmasi hipotesis penelitian. Hasil uji T menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.000 ($p < 0.05$), yang menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis kerja (H_a). Temuan ini secara statistik membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kreativitas siswa antara kelompok yang menggunakan Model PAI Berbasis Proyek dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Tingginya nilai T-hitung menggarisbawahi kekuatan intervensi model PAI-PBL dalam memicu proses berpikir kreatif, dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung menghambat eksplorasi ide siswa.

Perhitungan N-Gain Score memberikan gambaran kuantitatif tentang tingkat efektivitas model. Kelompok eksperimen mencatat N-Gain sebesar 0.72, yang berada pada kategori Tinggi (High Effectiveness). Sementara itu, kelompok kontrol hanya mencatat N-Gain sebesar 0.35, yang berada pada kategori Sedang (Moderate Effectiveness). Perbedaan yang mencolok ini (0.72 vs 0.35) membuktikan bahwa Model PAI Berbasis Proyek tidak hanya sekadar memberikan peningkatan, tetapi juga memberikan peningkatan yang substansial dan transformatif pada kemampuan kreativitas siswa SMP Negeri 4 Sama Tiga, menggeser kemampuan mereka dari level rendah ke level yang lebih matang.

Diskusi mendalam menunjukkan bahwa Model PAI-PBL secara khusus meningkatkan dimensi *Fluency* (Kelancaran) dan *Flexibility* (Keluwesaran). Aspek *Fluency* meningkat karena pada tahap awal proyek, siswa didorong untuk melakukan *brainstorming* sebanyak mungkin ide solusi atau produk PAI tanpa kritik. Mereka menghasilkan banyak usulan proyek tentang *dakwah*, kebersihan, dan etika sosial. *Flexibility* meningkat karena sifat proyek yang kompleks memaksa siswa untuk mempertimbangkan berbagai perspektif dan mengadaptasi rencana proyek mereka ketika menghadapi kendala, misalnya ketika kesulitan menemukan sumber daya.

PAI-PBL mengajarkan mereka bahwa ada banyak cara untuk mengamalkan ajaran agama, tidak hanya satu jalan yang kaku, yang merupakan inti dari *flexibility* berpikir.

Peningkatan dimensi *Originality* (Keaslian) dan *Elaboration* (Kerincian) juga sangat menonjol. *Originality* terpicu karena siswa diminta membuat produk yang belum pernah ada di kelas mereka, seperti "Miniatur Masjid Ramah Lingkungan" atau "Komik Digital PAI Bertema *Akhlak* di Media Sosial." Proyek-proyek ini memerlukan ide yang unik dan berbeda. Sementara itu, *Elaboration* meningkat karena tuntutan proyek yang harus diselesaikan hingga presentasi publik memaksa siswa untuk memperhatikan detail, seperti desain visual produk, akurasi data PAI yang digunakan, dan kualitas presentasi. PBL mengubah PAI dari mata pelajaran yang bersifat hafalan menjadi mata pelajaran yang menuntut kreasi dan perancangan yang detail sebagai bukti penguasaan materi.

Implementasi Model PAI-PBL juga memiliki implikasi praktis yang signifikan bagi Guru PAI. Model ini memberikan struktur yang jelas bagi guru untuk beralih dari pengajaran yang monoton ke fasilitasi yang inspiratif, membantu mereka mengintegrasikan penilaian autentik (proyek) dengan penilaian afektif (*akhlak*). Secara teoritis, temuan ini memperkaya literatur pengembangan model PAI, menunjukkan bahwa PBL dapat diadaptasi secara efektif untuk materi agama. Model ini berimplikasi pada pergeseran fokus PAI dari transfer pengetahuan ke pembentukan keterampilan *akhlak* dan kreativitas yang diaplikasikan, sebuah langkah maju yang penting dalam pedagogi PAI di sekolah menengah pertama.

Secara ringkas, hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran PAI. Model PAI Berbasis Proyek tidak hanya sekadar memenuhi tuntutan kurikulum, tetapi juga berhasil memberdayakan potensi siswa SMP Negeri 4 Sama Tiga untuk menjadi individu yang lebih kreatif, mandiri, dan mampu mengaplikasikan nilai-nilai Islam secara kontekstual dan orisinal dalam kehidupan mereka. Model ini adalah bukti bahwa PAI dapat menjadi mata pelajaran yang sangat menarik dan relevan ketika disajikan melalui tantangan proyek yang autentik, menjadikannya *best practice* yang layak direplikasi di sekolah lain.

Kesimpulan

Model Pembelajaran PAI Berbasis Proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP Negeri 4 Sama Tiga telah berhasil dikembangkan melalui prosedur riset dan pengembangan (R&D) dengan tahapan ADDIE yang sistematis. Proses pengembangan ini dimulai dari analisis kebutuhan mendalam yang mengidentifikasi rendahnya kreativitas siswa dan dominasi metode konvensional PAI, berlanjut pada perancangan sintaks model PAI-PBL yang terintegrasi dengan nilai-nilai agama, dan diakhiri dengan uji kelayakan. Model yang dihasilkan telah teruji dan terbukti memiliki tingkat **validitas yang sangat tinggi** dari ahli materi (Aiken's $V = 0.95$) dan ahli desain (Aiken's $V = 0.92$), serta tingkat **praktikalitas yang sangat baik** berdasarkan respons guru dan siswa (rata-rata > 4.40). Dengan demikian, model PAI-PBL ini memenuhi kriteria ilmiah sebagai produk pengembangan yang layak dan *feasible* untuk diimplementasikan di lingkungan pendidikan.

Hasil pengujian efektivitas menggunakan desain *Quasi-Experimental* menunjukkan bahwa implementasi Model PAI Berbasis Proyek secara signifikan mampu meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan dengan pembelajaran PAI konvensional. Hasil Independent Sample T-Test menunjukkan perbedaan yang nyata (Sig. 0.000), dan perhitungan N-Gain Score kelompok eksperimen mencapai 0.72, yang dikategorikan sebagai **peningkatan yang Tinggi**. Peningkatan substansial ini membuktikan bahwa kerangka kerja PBL, ketika disesuaikan dengan muatan PAI, efektif dalam memicu dimensi kreatif. Model ini berhasil mentransformasi siswa dari penerima pasif menjadi kreator aktif yang memanfaatkan pengetahuan PAI mereka untuk menghasilkan solusi dan produk proyek yang orisinal dan detail.

Peningkatan kreativitas siswa yang paling menonjol terjadi pada empat dimensi utama. Model PAI-PBL secara efektif merangsang dimensi *fluency* dan *flexibility* melalui sesi *brainstorming* ide proyek dan proses pemecahan masalah yang fleksibel selama pengerjaan

proyek, mengajarkan siswa bahwa praktik agama memiliki banyak jalur implementasi yang benar. Lebih lanjut, model ini mendorong *originality* dan *elaboration* dengan menuntut produk akhir proyek yang unik, serta memerlukan kerincian dan ketelitian dalam mendesain dan mempresentasikan proyek, misalnya dalam mengolah data tentang pelaksanaan *ibadah* atau membuat media *dakwah* yang benar-benar baru. Peningkatan ini menunjukkan bahwa PBL adalah kendaraan pedagogis yang sangat efektif untuk pengembangan *soft skills* dalam PAI.

Secara keseluruhan, pengembangan model ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap inovasi pedagogi PAI, khususnya di tingkat SMP. Model PAI Berbasis Proyek menawarkan solusi konkret untuk mengatasi stagnasi pembelajaran PAI dan memenuhi tuntutan kompetensi abad ke-21. Direkomendasikan kepada guru PAI di SMP Negeri 4 Sama Tiga dan sekolah-sekolah lain untuk mengadopsi model ini sebagai praktik terbaik (*best practice*). Selain itu, instrumen dan sintaks model yang telah divalidasi dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan materi PAI berbasis proyek lainnya, memastikan bahwa PAI tidak lagi dipandang sebagai mata pelajaran hafalan, tetapi sebagai disiplin ilmu yang menantang dan inspiratif.

Meskipun model ini terbukti efektif, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas model PAI-PBL dalam jangka waktu yang lebih panjang (misalnya satu semester penuh) untuk melihat dampak retensi kreativitas siswa. Perlu juga dilakukan penelitian lebih lanjut di sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda untuk menguji generalisasi model ini. Penelitian di masa depan dapat pula berfokus pada pengembangan instrumen penilaian kreativitas PAI yang lebih terintegrasi dengan aspek spiritual (*tawakal, ikhlas*) sebagai dimensi kelima yang unik dalam konteks pendidikan Islam.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Rineka Cipta.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2007). *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Fitri, Z., & Arifin, S. (2021). Efektivitas Model *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Hasanah, A. A., & Sari, N. I. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Kreativitas Berpikir Siswa SMP dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*.
- Haryono, S. (2018). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Aplikasinya*. Penerbit Deepublish.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Ibrahim, S., & Rosyidah, A. M. (2019). Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Penguatan Karakter Siswa. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*.
- Kemendikbud. (2020). *Kurikulum PAI dan Budi Pekerti SMP/MTs*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Mulyasa, E. (2017). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Mustofa, A., & Fauzi, A. (2021). Peran Pembelajaran PAI dalam Menyiapkan Generasi Emas 2045: Analisis Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.

- Nurhayati, I., & Setiawan, I. (2018). Penerapan Metode *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Kreatif Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Permana, J., & Wibowo, A. (2022). Pengembangan Model PBL pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Agama*.
- Pratiwi, Y. (2020). Analisis Hubungan Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*.
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Sadikin, A., & Sari, H. Y. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran PAI Berbasis Masalah terhadap Peningkatan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Qalam*.
- Sari, R. P., & Syah, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap *Self-Efficacy* dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyanto, A. (2018). *Psikologi Pembelajaran PAI*. Amzah.
- Torrance, E. P. (1972). Predictive Validity of the Torrance Tests of Creative Thinking. *Journal of Creative Behavior*.
- Ula, M., & Zuhdi, S. (2020). Desain Pembelajaran PAI Berbasis Proyek untuk Menginternalisasi Nilai-nilai *Akhlak* Mulia. *Jurnal Tarbiyatuna*.
- Wahyuni, S., & Hidayat, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PAI untuk SMP. *Jurnal Teknodik*.
- Wiyani, N. A. (2016). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Islam*. Ar-Ruzz Media.
- Zubaidah, S. (2017). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Kreativitas. *Jurnal Pendidikan*.
- 