

**IMPLEMENTASI MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DALAM
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN DAN KREATIVITAS SISWA SMPN 2
LUBUK ALUNG PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI**

**IMPLEMENTATION OF PROJECT-BASED LEARNING (PjBL) MODEL IN
DEVELOPING SKILLS AND CREATIVITY OF STUDENTS OF SMPN 2 LUBUK
ALUNG IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION AND MORAL EDUCATION
SUBJECTS**

Rahmayuli Sanur^{1*}, Taftazani²

^{1*} SMPN 2 Lubuk Alung, Padang Pariaman, Indonesia

² SMPN 6 Lubuk Alung, Padang Pariaman, Indonesia
taftazani599@gmail.com, ryulisanur@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) dalam mengembangkan keterampilan dan kreativitas siswa SMPN 2 Lubuk Alung pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dengan jumlah subjek penelitian 32 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian proyek, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan perhitungan persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dan kreativitas siswa pada setiap siklus. Pada pra-siklus, rata-rata keterampilan dan kreativitas siswa masih rendah, yaitu 39,4%. Setelah diterapkan PjBL pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 63,3%, meskipun masih terdapat kelemahan pada aspek kreativitas. Pada siklus II, hasil meningkat signifikan hingga mencapai rata-rata 84,4%, yang berarti hampir seluruh siswa aktif, kreatif, mampu bekerja sama, serta memiliki minat tinggi dalam mengikuti pembelajaran PAI. Dengan demikian, penerapan *Project Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa, serta dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad 21.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, keterampilan, kreativitas, Pendidikan Agama Islam.

Abstract

This study aims to describe the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model in developing the skills and creativity of students at SMPN 2 Lubuk Alung in Islamic Religious Education. The method used was Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages with 32 students as research subjects. Data were collected through observation, documentation, and project assessment, then analyzed descriptively and qualitatively using percentage calculations. The results showed an increase in students' skills and creativity in each cycle. In the pre-cycle, the average skills and creativity of students were still low, at 39.4%. After implementing PjBL in cycle I, there was an increase to 63.3%, although there were still weaknesses in the aspect of creativity. In cycle II, the results increased significantly to an average of 84.4%, which means that almost all students were active, creative, able to work together, and had a high interest in participating in PAI learning. Thus, the application of Project Based Learning proved to be effective in improving students' skills and creativity and can be used as an alternative learning model that is fun, meaningful, and relevant to the demands of 21st-century education

Keywords: *Project-Based Learning, skills, creativity, Islamic Religious Education.*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang efektif harus mampu meningkatkan kreativitas siswa, yang pada dasarnya adalah kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan berkreasi. Dalam dunia

pendidikan, kreativitas memiliki peran yang sangat penting karena dapat membantu siswa mengasah kemampuan berpikir, meningkatkan komunikasi, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Salah satu strategi yang dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (Andanawarih et al., n.d.; Fariza & Kusuma, 2024). Hal ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional melalui Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara utuh.

Pembelajaran kurikulum merdeka mengutamakan minat dan bakat peserta didik yang dapat mengembangkan sikap kreatif dan menyenangkan selama proses pembelajaran. Untuk mengembangkan sikap kreatif dan menyenangkan guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat, apalagi menghadapi kenyataan peserta didik yang merasa bosan pada saat pembelajaran dikelas, malas mengerjakan soal yang diberikan guru, kurangnya pemahaman peserta didik tentang materi yang diberikan guru, peserta didik sering mengobrol saat pembelajaran, tidak berani mengungkapkan pendapat dan tidak bersemangat dalam belajar, sehingga mengakibatkan hasil belajar rendah (Lindawati et al., 2024; Zaharah & Silitonga, 2023). Kondisi pembelajaran saat ini masih kurang efektif karena guru belum optimal memanfaatkan media pembelajaran dan model pembelajaran inovatif di kelas. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang tepat untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengembangkan kreativitas peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) merupakan suatu metode pengajaran yang mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan baru dengan berdasarkan pengalaman dengan beraktifitas secara nyata (Pratiwi et al., 2025; Wahyuni, 2021). Dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL), peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara mendalam menggunakan berbagai metode yang bermakna bagi mereka, serta melakukan eksperimen secara kolaboratif. Model PjBL mendorong penyelidikan yang intensif terhadap topik yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga meningkatkan perhatian dan upaya belajar peserta didik.(Indriani et al., 2025).

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) diyakini mampu meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa. Melalui proyek yang menantang dan relevan, siswa dilatih untuk berpikir kritis, merencanakan, bekerja sama, serta menyelesaikan masalah dengan solusi kreatif. Selain itu, model ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan inisiatif, rasa percaya diri, dan tanggung jawab terhadap hasil belajar mereka sendiri. Dengan demikian, PjBL tidak hanya memfokuskan pada hasil akhir, tetapi juga proses pembelajaran yang bermakna, yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa (Mona et al., 2023).

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 2 Lubuk Alung, meskipun guru memakai metode konvensional keterlibatan aktif siswa dan pengembangan kreativitas masih terbatas. Banyak siswa cenderung menunggu arahan guru dan kurang berani mengekspresikan ide atau pemikirannya. Hal ini menunjukkan perlunya penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, agar siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, penerapan model *Project Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran PAI&BP. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa SMPN 2 Lubuk Alung melalui penerapan model

Project Based Learning pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dengan penerapan *Project Based Learning* (PjBL), diharapkan proses pembelajaran PAI menjadi lebih aktif, kreatif, dan relevan bagi kehidupan sehari-hari siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah pembelajaran dikelasnya. Jenis penelitian yang menjelaskan baik proses maupun hasil yang melakukan penelitian kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Parende & Pane, 2020). Menurut Suharsimi Arikunto, istilah PTK dalam bahasa Inggris Classroom Action Research (CAR) yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan dikelas (Arikunto, 2011: 2). Sesuai dengan Arikunto (2014) pelaksanaan PTK selama 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun tahapannya yaitu:

1. Perencanaan

Guru merancang kegiatan pembelajaran menggunakan model PjBL, menyusun rencana proyek, menyiapkan media dan sumber belajar, serta menetapkan indikator keterampilan dan kreativitas yang akan diukur.

2. Pelaksanaan

Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana proyek, termasuk diskusi, eksplorasi materi, dan pembuatan hasil proyek secara kolaboratif. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengamat proses pembelajaran.

3. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap keterlibatan aktif siswa, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta kreativitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan melalui lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi hasil proyek.

4. Refleksi

Guru dan peneliti melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi, perbaikan direncanakan untuk siklus berikutnya agar pembelajaran lebih efektif.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Lubuk Alung. Waktu penelitian dilaksanakan di bulan Februari tahun 2025. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII.1 dengan jumlah siswa 32 orang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Data penelitian diperoleh melalui observasi, motivasi belajar, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif, yaitu dengan menghitung persentase ketercapaian indikator pada setiap siklus, kemudian dibandingkan antara pra-siklus, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui peningkatan yang terjadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pra siklus, didapatkan hasil observasi awal terhadap keterampilan dan kreativitas siswa dalam proses pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebelum diterapkan *Project Based Learning* (PjBL)

Tabel 1: Hasil Observasi Pra Siklus terhadap keterampilan dan kreativitas siswa

Indikator Keterampilan & Kreativitas	Jumlah Siswa Aktif	Persentase
Keaktifan menjawab pertanyaan	12	37,5%
Kreativitas dalam membuat proyek	10	31,3%
Kerja sama dalam kelompok	15	46,9%
Minat memperhatikan materi	14	43,8%
Rata-rata	-	39,4%

Berdasarkan hasil observasi pra siklus, keterampilan dan kreativitas siswa SMPN 2 Lubuk Alung pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong rendah. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan hanya mencapai 37,5%, kreativitas dalam membuat proyek 31,3%, kerja sama dalam kelompok 46,9%, dan minat memperhatikan materi 43,8%, sehingga rata-rata keseluruhan hanya 39,4%. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif, kesulitan mengekspresikan ide kreatif, dan kurang mampu bekerja sama secara optimal. Pembelajaran yang berlangsung masih bersifat konvensional, sehingga belum mampu memotivasi siswa secara maksimal untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Rendahnya keterampilan dan kreativitas siswa pada pra siklus menegaskan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis proyek. Siswa membutuhkan pengalaman belajar yang mendorong berpikir kritis, berkreasi, dan bekerja sama dalam kelompok. Kondisi ini menjadi dasar bagi penerapan *Project Based Learning* (PjBL), dengan diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan kolaborasi siswa secara signifikan melalui kegiatan membuat proyek, diskusi kelompok, dan presentasi hasil kerja, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Siklus I

Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan ini, peneliti menyiapkan langkah-langkah untuk penerapan *Project Based Learning* (PjBL) agar pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih aktif dan kreatif. Kegiatan perencanaan meliputi pemilihan materi proyek yang relevan dengan kurikulum, penyusunan panduan pengerjaan proyek yang jelas beserta kriteria penilaiannya, pembagian siswa ke dalam kelompok kecil agar kerja sama lebih efektif, serta persiapan alat dan bahan yang diperlukan seperti kertas, spidol, dan buku referensi. Semua langkah ini dilakukan agar siswa memahami tujuan proyek dan proses belajar menjadi lebih terarah. Tujuan utama tahap perencanaan ini adalah memastikan pelaksanaan pembelajaran berjalan sistematis dan efektif. Dengan perencanaan yang matang, setiap siswa dapat memahami peranannya dalam kelompok, bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan dan kreativitas melalui proyek yang mereka kerjakan. Selain itu, perencanaan yang baik juga meminimalkan hambatan teknis selama proses belajar sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan Siklus I

Pada tahap pelaksanaan Siklus I, peneliti menerapkan *Project Based Learning* (PjBL) di kelas dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Proses pembelajaran dimulai dengan memberikan pemahaman materi PAI melalui diskusi singkat agar siswa memiliki dasar pengetahuan sebelum membuat proyek. Selanjutnya, siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk mengerjakan proyek sesuai panduan yang diberikan. Selama pengerjaan proyek, guru membimbing siswa agar setiap anggota aktif berpartisipasi, mengekspresikan ide kreatif, dan bekerja sama secara efektif dalam kelompok.

Pelaksanaan PjBL pada Siklus I menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran dibandingkan sebelumnya. Banyak siswa yang mulai aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, serta menunjukkan kemampuan kreatif dalam menyelesaikan proyek. Meskipun demikian, beberapa kelompok masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan proyek secara tuntas atau menampilkan hasilnya dengan maksimal. Hal ini menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan pada Siklus II, seperti memberikan panduan yang lebih jelas, bimbingan lebih intensif, dan menambahkan sesi presentasi untuk meningkatkan kreativitas dan rasa percaya diri siswa.

Observasi Hasil Siklus I

Pada tahap observasi Siklus I, peneliti mengamati keterampilan dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) berlangsung. Observasi difokuskan pada keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, kemampuan kreatif dalam membuat proyek, kerja sama dalam kelompok, serta minat memperhatikan materi. Adapun hasilnya menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan pra siklus:

Tabel 2: Hasil Observasi Siklus I terhadap keterampilan dan kreativitas siswa

Indikator Keterampilan & Kreativitas	Jumlah Siswa Aktif	Persentase (%)
Keaktifan menjawab pertanyaan	20	62,5 %
Kreativitas dalam membuat proyek	18	56,3 %
Kerja sama dalam kelompok	22	68,8 %
Minat memperhatikan materi	21	65,6 %
Rata-rata	-	63,3%

Berdasarkan hasil observasi Siklus I tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) telah memberikan peningkatan pada keterampilan dan kreativitas siswa dibandingkan pada pra siklus. Keaktifan menjawab pertanyaan mencapai 62,5%, menunjukkan bahwa lebih banyak siswa mulai berani mengemukakan pendapat dan terlibat secara verbal dalam pembelajaran. Kreativitas dalam membuat proyek mencapai 56,3%, menandakan bahwa sebagian besar siswa mampu menghasilkan ide dan karya yang sesuai dengan materi pembelajaran. Kerja sama dalam kelompok berada pada 68,8%, yang menunjukkan bahwa PjBL mendorong siswa untuk berkolaborasi, saling membantu, dan mengatur peran dalam kelompok. Selain itu, minat siswa memperhatikan materi juga meningkat menjadi 65,6%, yang mencerminkan

ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang interaktif dan berbasis proyek. Secara keseluruhan, rata-rata keterampilan dan kreativitas siswa mencapai 63,3%, lebih tinggi dibandingkan pra siklus, yang menunjukkan efektivitas PjBL dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Aninda (2019) mengatakan bahwa PjBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi siswa karena mereka belajar melalui pengalaman nyata dan proyek yang menantang selain itu juga membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa terlibat aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif.

Refleksi Siklus I

Berdasarkan observasi pada Siklus I, penerapan *Project Based Learning* (PjBL) telah memberikan dampak positif terhadap keterampilan dan kreativitas siswa. Namun demikian, Meskipun terjadi peningkatan pada Siklus I dibandingkan pra siklus, beberapa aspek keterampilan dan kreativitas siswa masih tergolong rendah dan perlu mendapat perhatian khusus. Pertama, kreativitas dalam membuat proyek hanya mencapai 56,3%, artinya sebagian siswa masih kesulitan menghasilkan ide yang inovatif, unik, dan menarik. Mereka cenderung membuat proyek secara sederhana atau mengikuti contoh yang diberikan, sehingga belum sepenuhnya mengekspresikan kemampuan kreatifnya. Kedua, keaktifan menjawab pertanyaan berada pada 62,5%, yang menunjukkan bahwa beberapa siswa masih pasif, ragu, atau enggan berpartisipasi secara verbal selama pembelajaran. Hal ini mengindikasikan perlunya dorongan agar siswa lebih percaya diri untuk mengemukakan pendapat dan ide mereka. Ketiga, meskipun kerja sama dalam kelompok meningkat menjadi 68,8%, beberapa kelompok masih mengalami kesulitan dalam membagi tugas secara merata dan menyelesaikan proyek dengan maksimal. Beberapa anggota kelompok cenderung pasif, sehingga kontribusi tidak merata.

Berdasarkan hasil tersebut untuk Siklus II dilakukan perbaikan yang direncanakan meliputi:

1. Memperjelas panduan proyek, agar setiap siswa memahami langkah-langkah dan kriteria keberhasilan proyek dengan lebih baik.
2. Memberikan bimbingan lebih intensif pada kelompok yang lemah, sehingga semua siswa aktif berpartisipasi dan proyek dapat diselesaikan secara maksimal.
3. Menambahkan sesi presentasi, agar siswa terbiasa mengekspresikan hasil karya mereka di depan kelas, meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri.
4. Memotivasi siswa lebih lanjut, melalui dorongan dan apresiasi, agar siswa lebih berani berpartisipasi aktif dan mengembangkan ide kreatif mereka secara mandiri.

Siklus II

Perencanaan Siklus II

Pada Siklus II, peneliti melakukan perencanaan dengan memperhatikan hasil refleksi dari Siklus I agar pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) lebih efektif dan semua siswa dapat berpartisipasi secara maksimal. Beberapa langkah yang direncanakan antara lain:

1. **Memperjelas Panduan Proyek**
Peneliti menyusun panduan proyek yang lebih rinci, mencakup tujuan proyek, langkah-langkah pengerjaan, dan kriteria penilaian. Panduan yang jelas ini bertujuan agar setiap siswa memahami apa yang harus dilakukan dan standar keberhasilan yang diharapkan, sehingga proses pengerjaan proyek menjadi lebih terarah dan sistematis.
2. **Pembagian Kelompok Lebih Terstruktur**

Kelompok siswa dibentuk dengan memperhatikan kombinasi kemampuan akademik, kreativitas, dan kemampuan sosial. Hal tersebut dilakukan agar setiap anggota kelompok dapat berkontribusi aktif, tidak ada siswa yang pasif, dan koordinasi kelompok menjadi lebih efektif.

3. Persiapan Alat dan Bahan Tambahan

Peneliti menyiapkan alat dan bahan pendukung proyek, termasuk media kreatif, buku referensi, kertas, spidol, serta alat untuk presentasi. Persiapan ini memastikan bahwa siswa tidak mengalami kendala teknis saat mengerjakan proyek dan dapat mengekspresikan ide kreatifnya dengan maksimal.

4. Motivasi Tambahan

Peneliti menambahkan strategi motivasi, seperti memberikan penghargaan, pujian, atau apresiasi terhadap setiap upaya siswa. Tujuannya adalah mendorong siswa lebih percaya diri, aktif berpartisipasi, dan berani mengekspresikan ide kreatifnya dalam proyek.

Tujuan dari perencanaan siklus II ini diharapkan proses pembelajaran lebih terstruktur, setiap siswa memahami perannya, kelompok dapat bekerja sama secara optimal, dan keterampilan serta kreativitas siswa dapat berkembang lebih maksimal. Perencanaan ini juga menjadi landasan agar pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada Siklus II dapat berjalan lebih efektif dibanding Siklus I.

Pelaksanaan Siklus II

Pada tahap pelaksanaan Siklus II, peneliti melaksanakan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) sesuai dengan perencanaan yang telah diperbaiki dari Siklus I. Langkah-langkah pelaksanaan meliputi:

1. Penyampaian Materi Awal

Guru menyampaikan materi pembelajaran secara singkat dan jelas untuk memberikan dasar pemahaman sebelum siswa mengerjakan proyek. Materi disampaikan dengan metode interaktif sehingga siswa lebih tertarik dan siap untuk melakukan proyek.

2. Pengerjaan Proyek oleh Kelompok

Siswa bekerja dalam kelompok kecil sesuai pembagian yang telah direncanakan. Setiap anggota kelompok diberi peran yang jelas, sehingga semua siswa terlibat aktif dalam pengerjaan proyek. Guru melakukan bimbingan intensif pada kelompok yang membutuhkan bantuan agar proyek dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai kriteria.

3. Pendampingan Kreativitas dan Kolaborasi

Guru memberikan arahan dan motivasi untuk mendorong siswa berpikir kreatif dalam membuat proyek, serta bekerja sama secara efektif dalam kelompok. Hal ini termasuk memecahkan masalah, membagi tugas secara merata, dan mengatur waktu pengerjaan proyek.

4. Presentasi Proyek

Setelah proyek selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Sesi ini meningkatkan keterampilan komunikasi, rasa percaya diri, serta

kemampuan siswa untuk mengekspresikan ide kreatifnya. Guru memberikan umpan balik konstruktif untuk setiap presentasi agar siswa lebih termotivasi.



Gambar 1: Pelaksanaan Proses Pembelajaran dengan menggunakan PjBL

Berdasarkan pada gambar diatas dapat dilihat bahwa Pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) pada Siklus II menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan Siklus I. Hampir semua siswa terlihat terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran, baik saat mendiskusikan materi, merancang proyek, maupun saat mengeksekusi ide kreatifnya. Keaktifan ini terlihat dari jumlah siswa yang bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi secara aktif dalam kelompok. Selain itu, kerja sama antar anggota kelompok menjadi lebih baik, karena pembagian kelompok yang lebih terstruktur dan peran masing-masing siswa jelas. Siswa mampu saling membantu, membagi tugas secara merata, serta mengatur waktu pengerjaan proyek dengan lebih efektif. Kreativitas siswa juga meningkat, terlihat dari ide-ide baru yang mereka kembangkan dalam proyek, pemilihan media kreatif, dan cara mereka menyajikan hasil proyek secara menarik. Seluruh kelompok mampu menyelesaikan proyek dengan maksimal dan menampilkannya di depan kelas dengan percaya diri.

Keberhasilan ini menunjukkan bahwa perbaikan pada perencanaan, pembagian kelompok, panduan proyek yang lebih jelas, dan motivasi tambahan memberikan

pengaruh positif terhadap keterampilan dan kreativitas siswa. Siswa tidak hanya belajar untuk memahami materi saja, tetapi juga belajar berpikir kritis, bekerja sama, dan mengekspresikan ide kreatif secara nyata melalui proyek yang mereka buat.

Observasi Hasil Siklus II

Observasi dilakukan untuk menilai keterampilan dan kreativitas siswa setelah penerapan perbaikan pada Siklus II. Fokus observasi mencakup keaktifan menjawab pertanyaan, kreativitas dalam membuat proyek, kerja sama dalam kelompok, dan minat memperhatikan materi. Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I:

Tabel 2: Hasil Observasi Siklus II terhadap keterampilan dan kreativitas siswa

Indikator Keterampilan & Kreativitas	Jumlah Siswa Aktif	Persentase (%)
Keaktifan menjawab pertanyaan	27	84,4%
Kreativitas dalam membuat proyek	26	81,3%
Kerja sama dalam kelompok	28	87,5%
Minat memperhatikan materi	27	84,4%
Rata-rata	-	84,4%

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat dilihat bahwa hampir seluruh siswa menjadi lebih aktif dan kreatif setelah perbaikan pada Siklus II. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan meningkat menjadi 84,4%, kreativitas dalam membuat proyek 81,3%, kerja sama dalam kelompok 87,5%, dan minat memperhatikan materi 84,4%, sehingga rata-rata keseluruhan meningkat menjadi 84,4%. Hal ini menandakan bahwa perbaikan perencanaan, panduan proyek, bimbingan intensif, dan sesi presentasi berhasil meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa secara signifikan.

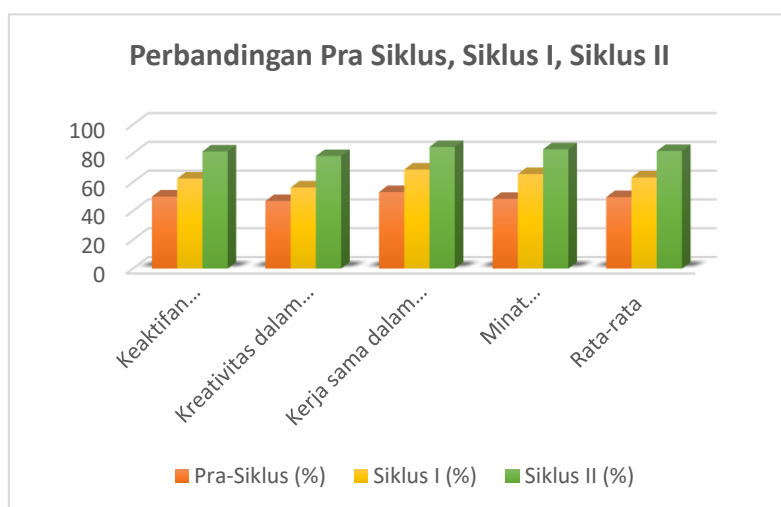
Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini sejalan dengan pendapat Hauko (2025) yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekankan proses pencarian solusi melalui proyek nyata. PjBL mendorong siswa untuk mengembangkan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas karena mereka terlibat langsung dalam pemecahan masalah autentik.

Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan semakin meningkat karena guru mulai memberikan pertanyaan pemantik yang bervariasi dan relevan dengan proyek. Kreativitas siswa juga mengalami perkembangan, terlihat dari semakin banyak siswa yang mampu menghasilkan ide-ide

baru serta menyelesaikan proyek dengan lebih baik. Kerja sama kelompok juga lebih solid karena guru menekankan pembagian peran yang jelas dan mengarahkan siswa untuk saling menghargai pendapat teman. Selain itu, minat siswa dalam memperhatikan materi semakin tinggi karena metode yang digunakan lebih menarik dan sesuai dengan dunia nyata.

Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam menyampaikan ide, secara keseluruhan keterampilan dan kreativitas siswa pada Siklus II sudah berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi yang dilakukan guru, seperti memberi bimbingan lebih intensif, memfasilitasi diskusi kelompok, serta menekankan pentingnya kreativitas dalam proyek, berhasil meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa. Dengan demikian, tujuan dari penelitian tindakan kelas pada Siklus II dapat dikatakan tercapai dengan hasil yang lebih optimal dibandingkan pada siklus sebelumnya.



Grafik 1: Perbandingan Hasil Pras Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil grafik perbandingan hasil proses pembelajaran penerapan *Project Based Learning* terbukti mampu meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa SMPN 2 Lubuk Alung dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pada pra-siklus, kondisi keterampilan dan kreativitas siswa masih tergolong rendah dengan rata-rata 39,4%, terlihat dari minimnya keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan maupun mengekspresikan kreativitasnya dalam membuat proyek. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan rata-rata menjadi 63,3%, yang menunjukkan adanya perkembangan cukup baik. Namun demikian, masih ditemukan kendala terutama pada aspek kreativitas siswa dalam mengembangkan ide proyek dan keaktifan sebagian siswa yang belum merata.

Perbaikan pembelajaran pada siklus II kemudian memberikan hasil yang lebih optimal, yaitu rata-rata meningkat menjadi 84,4% dengan kategori sangat baik. Hampir semua indikator mengalami peningkatan signifikan, terutama pada aspek kerja sama kelompok (87,5%) dan keaktifan siswa (81,3%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian tercapai pada siklus II, di mana keterampilan dan kreativitas siswa berkembang secara signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* sangat efektif dalam mendorong siswa menjadi lebih aktif, kreatif, kolaboratif, serta lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

KESIMPULAN

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa. Pada pra-siklus, hasil belajar siswa masih rendah dengan rata-rata keterampilan dan kreativitas hanya 39,4%, ditandai dengan kurangnya keaktifan, kreativitas, serta minat dalam mengikuti pembelajaran. Setelah penerapan PjBL pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 63,3%, meskipun masih terdapat kelemahan pada aspek kreativitas dan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan. Melalui perbaikan strategi di siklus II, hasilnya meningkat signifikan dengan rata-rata 84,4%, yang menunjukkan bahwa hampir semua siswa aktif, kreatif, mampu bekerja sama, dan memiliki minat tinggi terhadap proses pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan PjBL secara konsisten mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta motivasi belajar siswa. Model ini bukan hanya menekankan pada hasil proyek, tetapi juga proses pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, PjBL sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran PAI&BP, karena membantu siswa tidak hanya memahami konsep agama secara kognitif, tetapi juga mengaplikasikannya dalam bentuk karya nyata yang lebih kontekstual dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Andanawarih, Diana, & Amprasto. (n.d.). *The implementation of authentic assessment through project-based learning to improve student ' s problem solving ability and concept mastery of environmental pollution topic The implementation of authentic assessment through project- based learning to imp.* <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/2/022116>
- Aninda, A., Permanasari, A., & Didit, A. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Literasi Stem Siswa Sma. *Journal Of Science Education And Praticice*, 3(2), 1–16.
- Chasanah, A., Badriyah, L., & Masnawati, E. (2025). Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Waru Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Islam*, 17(1), 14–25.
- Fariza, N. A., & Kusuma, I. H. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 1–10.
- Hauko, R., Lihawa, F., & Masrurah. (2025). Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X Pada Materi Pemetaan di SMA Negeri 1 Botumoitto. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 13(1), 39–48.
- Indriani, F., Julia, & Gusrayani, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V Pada Materi Seni Rupa 2 Dimensi. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 2620–7184. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4311>
- Junita, E. R., Karolina, A., & Idris. (2025). Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Dalam Membentuk Sikap Sosial Peserta Didik Pendidikan Agama Islam Di Sd Negeri 12 Rejang Lebong. *Jurnal Literasiologi*, 9(4), 43–60.
- Lindawati, Fatmariyanti, S. D., & Maftukhin, A. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran*

- Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Man I Kebumen.* 3(1), 42–45.
- Mona, N., Rachmawati, R. C., & Anshori, M. (2023). *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Kreativitas Peserta Didik.* 1(2), 150–167.
- Pangestu, S. R., Syam, M., & Damayanti, P. (2024). Penerapan Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Literasi Fisika*, 5(2), 149–155.
- Parende, U. S., & Pane, W. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Intruction (PBL) Tema 8 Pada Siswa Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 25.
- Pratiwi, N., Nabilla, R., & Gusmaneli. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Cendikiawan Pendidikan*, 13(11), 1–9. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Sunarti, R. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar.* November, 289–302.
- Wahyuni, E. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Smp Negeri 7 Kota Tangerang. *Jurnal Tadarus Tarbawy*, 3(1), 320–327.
- Zaharah, & Silitonga, M. (2023). Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (P roject Based Learning) di SMP Negeri 22 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 09(03), 139–150.