

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Transformasi digital telah mengubah cara lembaga pendidikan merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Teknologi digital tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga digunakan untuk mengakses informasi, membangun komunikasi, mendukung kolaborasi, menghasilkan karya, dan melaksanakan evaluasi. Perubahan tersebut menuntut sekolah mengembangkan pembelajaran yang mampu membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21 (Rehman, et al., 2024).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan harus diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Kedekatan peserta didik dengan telepon pintar, internet, video, dan media sosial belum selalu disertai kemampuan menggunakan teknologi untuk kegiatan akademik. Peserta didik tetap harus dibimbing agar mampu memilih sumber yang kredibel, mengolah informasi, berkomunikasi secara etis, bekerja sama, dan menghasilkan produk yang menunjukkan penguasaan materi. Integrasi teknologi yang dirancang secara pedagogis dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Zen, et al., 2022).

Selain memiliki landasan empiris, pentingnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga memiliki landasan normatif dalam ajaran Islam. Al-Qur'an memberikan perhatian yang tinggi terhadap ilmu pengetahuan dan proses pendidikan. Hal tersebut salah satunya ditegaskan dalam Q.S. Al-Mujadilah ayat 11 sebagai berikut:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-Mujadilah: 11).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa ilmu memiliki kedudukan yang tinggi dalam Islam dan proses memperoleh ilmu merupakan bagian penting dalam kehidupan seorang muslim. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran tidak hanya

diarahkan agar siswa menerima dan mengingat informasi, tetapi juga agar mampu memahami, mengolah, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga pembentukan sikap, karakter, keterampilan, serta penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses memperoleh dan mengembangkan pengetahuan. Project Based Learning berbasis digital menjadi salah satu alternatif yang relevan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi, berdiskusi, mengolah materi, bekerja sama, menghasilkan produk, mempresentasikan hasil, dan melakukan evaluasi dengan memanfaatkan teknologi digital. Dengan demikian, proses pembelajaran PAI diharapkan dapat berlangsung secara lebih aktif, kontekstual, dan bermakna sehingga dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan tersebut harus mengubah posisi siswa dari penerima informasi menjadi subjek yang aktif membangun pengetahuan. Siswa diberi ruang untuk mengidentifikasi masalah, mencari sumber, mengembangkan gagasan, menguji solusi, dan menyampaikan hasil belajarnya. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga merancang aktivitas, memberikan arahan, mengawasi proses, dan membantu siswa melakukan refleksi. Salah satu model yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah Project Based Learning atau PjBL (Guo, et al., 2020).

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang menempatkan proyek sebagai inti kegiatan belajar. Siswa mempelajari materi dengan merumuskan masalah, merencanakan kegiatan, mencari informasi, membagi tugas, membuat produk, mempresentasikan hasil, dan melakukan evaluasi. Proses tersebut memungkinkan siswa menggunakan pengetahuan dalam situasi yang nyata. Hasil belajar tidak hanya diukur dari kemampuan mengingat materi, tetapi juga dari kemampuan memahami, menerapkan, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan menghasilkan karya (Guo, et al., 2020).

Penerapan Project Based Learning dapat mendukung pembentukan keterampilan abad ke-21 karena kegiatan proyek menuntut siswa untuk bekerja sama, mengambil keputusan, mengelola waktu, menyelesaikan masalah, dan mempertanggungjawabkan hasil kerja. Interaksi antaranggota kelompok juga memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan gagasan, menerima masukan, dan memperbaiki hasil proyek. Pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa tidak hanya mengikuti penjelasan guru, tetapi terlibat langsung dalam proses pencapaian tujuan belajar (Rehman et al., 2024).

Dalam penelitian ini, Project Based Learning berbasis digital adalah penerapan model pembelajaran berbasis proyek yang diintegrasikan dengan sejumlah platform digital sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Google Classroom digunakan untuk pengelolaan kelas, penyampaian materi, dan pengumpulan tugas. Canva digunakan untuk membuat produk proyek dalam bentuk poster, infografis, presentasi, atau konten visual. YouTube digunakan sebagai sumber belajar audiovisual, sedangkan Google Form digunakan untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. Istilah berbasis digital tidak hanya merujuk pada penggunaan perangkat, tetapi pada pemanfaatan platform digital secara sistematis sejak tahap perencanaan sampai evaluasi proyek (Nurjanah & Astuti, 2024).

Integrasi platform digital dalam Project Based Learning dimaksudkan untuk mendukung seluruh tahapan pembelajaran. Google Classroom membantu guru mengatur materi, petunjuk proyek, jadwal, dan pengumpulan tugas. YouTube menyediakan sumber belajar yang dapat diamati dan dipelajari kembali oleh siswa. Canva memberi ruang bagi siswa untuk mengolah materi menjadi produk visual yang komunikatif, sedangkan Google Form membantu guru memperoleh data hasil evaluasi secara efisien. Pemanfaatan platform berdasarkan fungsi masing-masing membuat teknologi menjadi bagian dari desain pembelajaran, bukan sekadar alat tambahan (Agustina, et al., 2026).

Model tersebut relevan diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam karena pembelajaran PAI tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan keagamaan. Pembelajaran PAI juga bertujuan membentuk sikap, karakter, keterampilan, dan kemampuan menerapkan nilai Islam dalam kehidupan.

Materi PAI memuat konsep yang harus dipahami sekaligus nilai yang harus direfleksikan dalam perilaku. Aktivitas belajar yang memberi ruang bagi diskusi, pemecahan masalah, penyusunan karya, dan refleksi dapat membantu siswa menghubungkan materi keagamaan dengan realitas kehidupan (Oktahariana, et al., 2025).

Pemanfaatan teknologi pada pembelajaran PAI juga memiliki posisi penting karena siswa berhadapan dengan beragam informasi keagamaan di ruang digital. Siswa harus memiliki kemampuan menilai sumber, memahami isi, membedakan informasi yang dapat dipertanggungjawabkan, dan menggunakan media secara etis. Pembelajaran PAI berbasis digital dapat mengarahkan siswa menggunakan teknologi untuk memperkuat pemahaman agama, kemampuan berpikir kritis, serta tanggung jawab moral dalam berinteraksi di lingkungan digital (Oktahariana, et al., 2025).

Kondisi pembelajaran PAI di sekolah masih menghadapi masalah pada pola pembelajaran dan keterlibatan siswa. Metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana masih sering menjadi kegiatan utama, sedangkan media digital lebih banyak digunakan untuk menampilkan materi atau menyampaikan tugas. Siswa belum selalu memperoleh kesempatan merencanakan kegiatan, mencari sumber, menyusun produk, mempresentasikan hasil, dan menilai kembali proses belajar yang telah dilakukan. Pola seperti ini dapat membatasi keaktifan dan kedalaman pemahaman siswa terhadap materi PAI (Firdaus, et al., 2023).

Fenomena tersebut juga ditemukan pada pembelajaran PAI kelas X MPLB di SMKN 06 Garut. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru, tanya jawab, dan diskusi sederhana. Pemanfaatan media digital belum dirancang sebagai satu rangkaian pembelajaran berbasis proyek yang sistematis. Sebagian siswa masih cenderung menunggu instruksi guru, belum aktif menyampaikan pendapat, serta belum terlibat secara merata dalam penyelesaian tugas kelompok. Selain itu, proses pembelajaran belum secara konsisten menerapkan tahapan Project Based Learning, mulai dari penentuan masalah, penyusunan rencana proyek, pencarian sumber belajar digital, pembuatan produk, presentasi hasil, hingga evaluasi proyek.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI di SMKN 06 Garut juga belum mengintegrasikan berbagai platform, seperti Google Classroom, Canva, Google Form, dan YouTube, sesuai dengan fungsi masing-masing. Media digital masih lebih banyak dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi dan pemberian tugas. Siswa belum banyak diarahkan untuk mengolah materi PAI menjadi produk digital yang dapat dipresentasikan dan dinilai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa teknologi telah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tetapi penggunaannya belum sepenuhnya mendukung penerapan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui kegiatan proyek.

Berdasarkan hasil observasi awal, nilai rata-rata mata pelajaran PAI siswa kelas X MPLB adalah 78 dengan jumlah peserta sekitar 71 siswa. Dengan KKTP sebesar 75, sebanyak 42 siswa (70%) telah mencapai KKTP, sedangkan 18 siswa (30%) belum mencapai KKTP. Data tersebut menunjukkan bahwa meskipun nilai rata-rata kelas tergolong baik, masih terdapat sejumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif (Dokumen Nilai PAI Kelas X SMKN 06 Garut Tahun Ajaran 2025/2026).

Nilai rata-rata 78 tidak dapat dijadikan satu-satunya dasar untuk menyimpulkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan secara optimal. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh kemampuan awal, karakteristik siswa, strategi mengajar, aktivitas belajar, kualitas instrumen, dan bentuk evaluasi. Siswa dapat memperoleh nilai yang cukup baik, tetapi masih bergantung pada penjelasan guru, kurang aktif dalam diskusi, atau mengalami kesulitan menerapkan materi pada persoalan baru. Penilaian efektivitas pembelajaran harus mempertimbangkan perubahan nilai sebelum dan setelah perlakuan serta perbedaan capaian antara kelompok yang memperoleh perlakuan berbeda (Guo, et al., 2020).

Berdasarkan kondisi tersebut, Project Based Learning berbasis digital dipilih sebagai alternatif model pembelajaran. Model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi PAI dengan kegiatan yang aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada produk. Siswa dapat menggunakan sumber digital, mendiskusikan materi, membagi tugas, menyusun karya, mempresentasikan hasil, dan menerima umpan balik. Pengalaman tersebut diharapkan dapat meningkatkan

penguasaan materi sekaligus memperkuat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Zen, et al., 2022).

Penelitian Firdaus, Jamal, dan Arifin menunjukkan bahwa penerapan Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada pembelajaran agama Islam. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan quasi eksperimen dengan pretest dan posttest serta membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian menunjukkan bahwa peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dan terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok (Firdaus et al., 2023).

Penelitian Nurjanah dan Astuti juga menunjukkan bahwa Project Based Learning berbantuan Canva lebih efektif daripada pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Nilai N-Gain kelas eksperimen mencapai 67%, sedangkan kelas kontrol mencapai 61%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media digital dapat mendukung siswa dalam menghasilkan produk pembelajaran yang kreatif dan komunikatif. Penelitian tersebut dilaksanakan pada tingkat sekolah dasar dan berpusat pada penggunaan Canva sebagai media utama (Nurjanah & Astuti, 2024).

Penelitian Agustina, Syafe'i, Baharudin, dan Wahyudi menguji integrasi YouTube dalam Project Based Learning pada siswa kelas X sekolah menengah kejuruan. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada minat belajar PAI antara siswa yang memperoleh Project Based Learning berbantuan YouTube dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penelitian tersebut relevan dengan karakteristik siswa SMK, tetapi hanya menggunakan YouTube sebagai platform utama dan mengukur minat belajar sebagai variabel terikat (Agustina, et al., 2026).

Terlepas dari berbagai temuan penelitian yang menunjukkan efektivitas Project Based Learning (PjBL) dan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, masih terdapat beberapa celah penelitian (research gap) yang perlu mendapat perhatian. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya memanfaatkan satu platform digital, seperti Canva atau YouTube, sehingga belum menggambarkan penerapan ekosistem pembelajaran digital yang terintegrasi pada seluruh tahapan Project Based Learning. Selain itu, mayoritas penelitian dilakukan

pada jenjang sekolah dasar atau lebih berfokus pada variabel minat belajar, sedangkan penelitian yang menguji pengaruh Project Based Learning berbasis digital terhadap hasil belajar siswa di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih relatif terbatas. Dari sisi metodologi, beberapa penelitian masih menggunakan desain penelitian tindakan kelas, sehingga bukti empiris mengenai efektivitas Project Based Learning berbasis digital melalui desain kuasi eksperimen dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol masih perlu diperkuat. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengintegrasikan berbagai platform digital dalam satu rangkaian pembelajaran berbasis proyek serta menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 06 Garut menggunakan desain kuasi eksperimen dengan pretest, posttest, kelas eksperimen, dan kelas kontrol (Guo, et al., 2020).

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan Project Based Learning (PjBL) maupun pemanfaatan media digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, masih terdapat beberapa celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya memanfaatkan satu platform digital, seperti Canva atau YouTube, sehingga belum menggambarkan penerapan ekosistem pembelajaran digital yang terintegrasi dalam seluruh tahapan Project Based Learning. Selain itu, sebagian penelitian dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar atau hanya berfokus pada variabel minat belajar, sedangkan penelitian yang menguji pengaruh Project Based Learning berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada jenjang SMK masih relatif terbatas. Dari sisi metodologi, masih terdapat penelitian yang menggunakan desain penelitian tindakan kelas sehingga bukti empiris mengenai efektivitas model pembelajaran melalui desain kuasi eksperimen dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol masih perlu diperkuat. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu mengintegrasikan berbagai platform digital dalam satu rangkaian pembelajaran berbasis proyek serta menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah menengah kejuruan. Hasil belajar diukur sebelum dan setelah perlakuan sehingga perubahan kemampuan

siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dibandingkan secara objektif (Nurjanah & Astuti, 2024).

Berdasarkan fenomena nasional, kondisi pembelajaran PAI, temuan awal di SMKN 06 Garut, research gap, serta kebaruan penelitian yang telah diuraikan, maka penelitian ini berjudul “Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Digital terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas X MPLB di SMKN 06 Garut”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model Project Based Learning berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X MPLB di SMKN 06 Garut?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Project Based Learning berbasis digital dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X MPLB di SMKN 06 Garut?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model Project Based Learning berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X MPLB di SMKN 06 Garut?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah diterapkan model Project Based Learning berbasis digital di kelas X MPLB di SMKN 06 Garut.
2. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Project Based Learning berbasis digital dan siswa yang mengikuti pembelajaran Direct Instructions pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X MPLB di SMKN 06 Garut.

3. Untuk mengukur besarnya pengaruh penerapan model Project Based Learning berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X MPLB di SMKN 06 Garut.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Project Based Learning (PjBL), pembelajaran digital, dan Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini memperkaya kajian Project Based Learning melalui bukti empiris penerapannya dalam pembelajaran PAI di SMK, khususnya melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, kolaborasi, pembuatan produk, presentasi, dan evaluasi. Selain itu, penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa pembelajaran digital bukan sekadar penggunaan teknologi, tetapi integrasi berbagai platform seperti Google Classroom, YouTube, Canva, dan Google Form berdasarkan fungsi pedagogisnya. Dalam pembelajaran PAI, pendekatan ini menawarkan proses belajar yang lebih aktif, kolaboratif, kreatif, dan berpusat pada siswa melalui kegiatan proyek digital. Selanjutnya, penggunaan desain quasi eksperimen dengan pretest, posttest, kelas eksperimen, dan kelas kontrol memberikan bukti empiris mengenai peningkatan dan perbedaan hasil belajar serta pengaruh Project Based Learning berbasis digital, sehingga dapat menjadi rujukan bagi pengembangan penelitian selanjutnya pada materi, jenjang, dan karakteristik peserta didik yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek berbasis digital.
- 2) Meningkatkan pemahaman konsep materi PAI secara lebih mendalam dan kontekstual.
- 3) Mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

- 4) Mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam belajar dan memanfaatkan teknologi secara positif

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Membantu guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran secara lebih sistematis.
- 3) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.
- 4) Menjadi referensi dalam merancang pembelajaran berbasis proyek yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis digital.
- 2) Mendorong peningkatan kualitas pembelajaran melalui penerapan model inovatif.
- 3) Mendukung terciptanya lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.
- 4) Menjadi dasar dalam pengembangan program pelatihan guru terkait pembelajaran digital

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Menjadi referensi ilmiah yang relevan untuk penelitian lanjutan dengan variabel yang berbeda.
- 2) Memberikan gambaran metodologis dalam penggunaan desain quasi eksperimen di bidang pendidikan.
- 3) Membuka peluang penelitian lanjutan terkait aspek lain seperti motivasi belajar, kreativitas, atau sikap religius siswa
- 4) Menjadi dasar pengembangan model pembelajaran berbasis digital yang lebih kompleks dan inovatif.

E. Kerangka Pemikiran

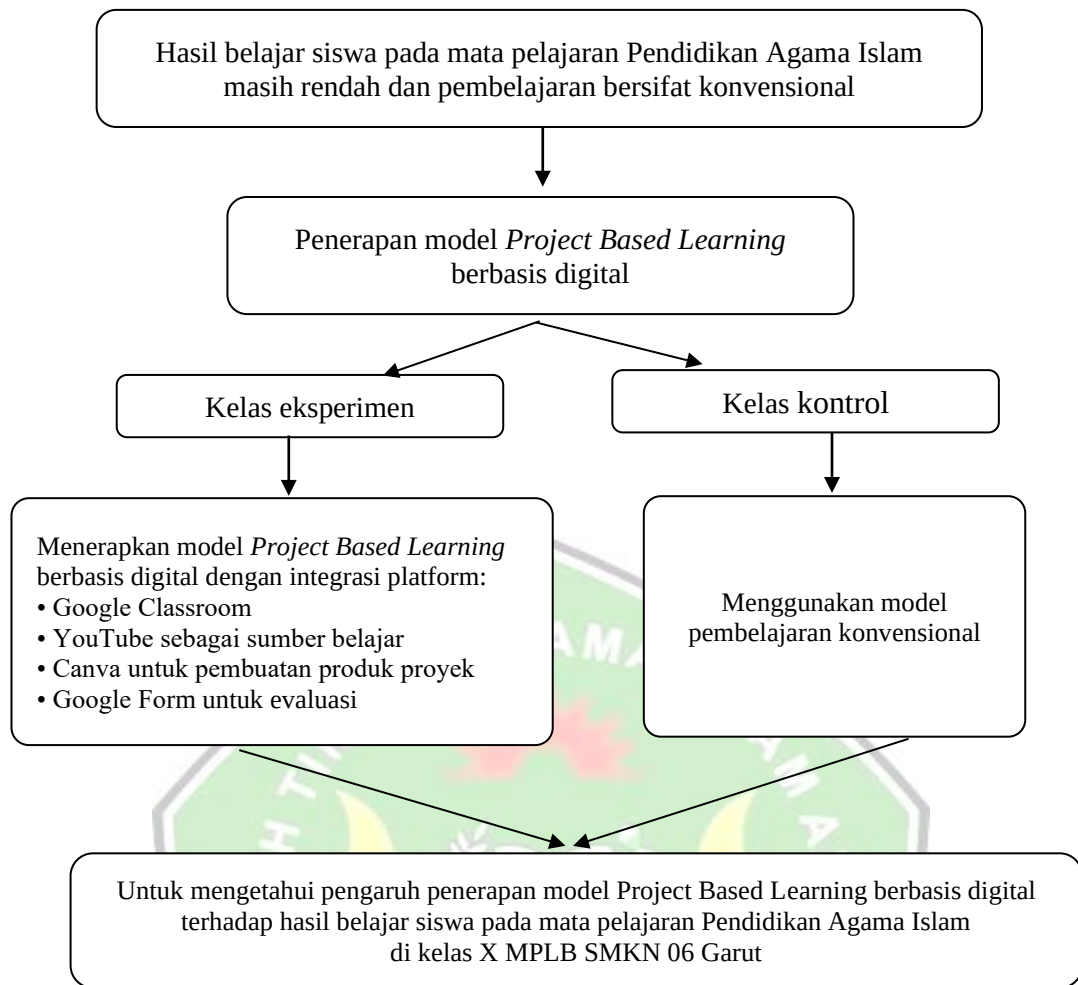
Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X MPLB di SMKN 06 Garut masih menghadapi beberapa permasalahan. Berdasarkan hasil observasi awal,

proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Siswa cenderung menjadi penerima informasi, sedangkan kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, menyelesaikan masalah, dan menghasilkan karya masih terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada aktivitas belajar yang kurang optimal dan berpotensi memengaruhi hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis digital. Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan proyek yang menuntut siswa mengidentifikasi masalah, mencari informasi, bekerja sama, menghasilkan produk, mempresentasikan hasil, dan melakukan refleksi. Dalam penelitian ini, penerapan *Project Based Learning* didukung oleh pemanfaatan *Google Classroom* sebagai media pengelolaan pembelajaran, *YouTube* sebagai sumber belajar, *Canva* sebagai media pembuatan produk proyek, serta *Google Form* sebagai media evaluasi pembelajaran.

Penerapan *Project Based Learning* berbasis digital diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui keterlibatan yang lebih aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga berpartisipasi dalam proses pencarian informasi, diskusi, kolaborasi, penyusunan produk, presentasi, serta evaluasi hasil belajar. Aktivitas belajar yang lebih tinggi diharapkan dapat membantu siswa memahami materi Pendidikan Agama Islam secara lebih mendalam.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan *Project Based Learning* berbasis digital sebagai variabel independen (X) diduga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam sebagai variabel dependen (Y). Pengaruh tersebut akan diuji melalui penelitian kuasi eksperimen menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* dengan membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan *Project Based Learning* berbasis digital dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

Sumber: Data diolah peneliti.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang menjelaskan dugaan hubungan maupun pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat, yang kebenarannya masih perlu dibuktikan secara empiris melalui pengumpulan dan analisis data.

Menurut (Sugiyono, 2022), hipotesis didefinisikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang didasarkan pada teori-teori yang relevan, namun belum didukung oleh fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis pada hakikatnya merupakan kesimpulan teoretis yang masih memerlukan pengujian lebih lanjut.

Sementara itu, (Creswell, 2018) menjelaskan bahwa dalam penelitian kuantitatif, hipotesis merupakan bentuk prediksi atau dugaan spesifik dari peneliti

mengenai hasil akhir atau hubungan antarvariabel yang diuji. Pengujian hipotesis tersebut melibatkan proses evaluasi untuk memilih antara hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya pengaruh atau perbedaan, dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh atau perbedaan secara signifikan.

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

G. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, baik yang telah dipublikasikan maupun belum. Berikut adalah ringkasan dari beberapa penelitian tersebut :

1. *Effectiveness of Project Based Learning Model with Canva Media in Islamic Education Learning* (Aprianty, 2024)

Penelitian yang dilakukan oleh Aprianty pada tahun 2024 dengan judul *Effectiveness of Project Based Learning Model with Canva Media in Islamic Education Learning* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan membandingkan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model PjBL berbantuan Canva dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan Canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran membantu siswa lebih aktif dalam menyusun

produk pembelajaran, meningkatkan kreativitas, serta mempermudah pemahaman terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh (Aprianty, 2024) dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada media digital dan desain penelitian yang digunakan.

Penelitian Aprianty hanya memanfaatkan *Canva* sebagai media pendukung pembelajaran, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan beberapa platform digital, yaitu *Google Classroom*, *YouTube*, *Canva*, dan *Google Form*, dalam penerapan *Project Based Learning*. Selain itu, penelitian ini menggunakan *desain quasi eksperimen Nonequivalent Control Group Design* pada siswa kelas X MPLB SMKN 06 Garut.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama mengkaji penerapan *Project Based Learning* berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas model pembelajaran.

2. *Implications of the Islamic Education Learning Model on Learning Outcomes During the Covid-19 Pandemic (Arnadi & Kamal, 2022)*

Penelitian yang dilakukan oleh Arnadi dan Kamal pada tahun 2022 dengan judul *Implications of the Islamic Education Learning Model on Learning Outcomes During the Covid-19 Pandemic* bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam selama masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur hubungan antara model pembelajaran yang diterapkan dengan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa meskipun pembelajaran dilaksanakan pada masa pandemi.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh (Arnadi dan Kamal, 2022) dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada model

pembelajaran dan konteks penelitian. Penelitian terdahulu tidak secara khusus mengkaji penerapan *Project Based Learning* berbasis digital, serta dilaksanakan pada kondisi pembelajaran selama pandemi Covid-19. Adapun penelitian ini berfokus pada penerapan *Project Based Learning* berbasis digital pada pembelajaran tatap muka di SMKN 06 Garut.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama meneliti hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

3. *Project-Based Learning in Islamic Education: Enhancing Independent Character and Critical Thinking Skills* (Fauzi, et al., 2025)

Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi dan rekan-rekan pada tahun 2025 dengan judul *Project Based Learning in Islamic Education: Enhancing Independent Character and Critical Thinking Skills* bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan *Project Based Learning* terhadap pembentukan karakter mandiri dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* mampu meningkatkan karakter mandiri serta kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam menyelesaikan proyek, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara mandiri.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh (Fauzi, et al., 2025) dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada variabel dependen yang diteliti. Penelitian Fauzi berfokus pada karakter mandiri dan kemampuan berpikir kritis, sedangkan penelitian ini mengkaji hasil belajar siswa sebagai variabel dependen. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan *Project Based Learning* sebagai model pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

4. *Technology Integration in the Project Based Learning Model: Bibliometric Analysis 2015–2024* (Yani et al., 2026)

Penelitian yang dilakukan oleh Yani dan rekan-rekan pada tahun 2026 dengan judul *Technology Integration in the Project Based Learning Model:*

Bibliometric Analysis 2015–2024 bertujuan untuk menganalisis perkembangan tren penelitian mengenai integrasi teknologi dalam *Project Based Learning* selama periode 2015–2024. Penelitian ini menggunakan metode bibliometrik untuk memetakan perkembangan publikasi ilmiah pada bidang tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam *Project Based Learning* terus mengalami perkembangan dan memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam *Project Based Learning* menjadi salah satu tren yang semakin banyak diterapkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh (Yani, et al. (2026) dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada metode penelitian dan objek kajian. Penelitian Yani merupakan studi bibliometrik yang memetakan tren publikasi ilmiah tanpa melakukan pengujian empiris di sekolah. Sementara itu, penelitian ini menguji secara langsung pengaruh *Project Based Learning* berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui desain quasi eksperimen. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama membahas integrasi teknologi dalam *Project Based Learning* sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

5. *Learning Islamic Education with the Project Based Learning Method* (Inayati, 2025)

Penelitian yang dilakukan oleh Inayati pada tahun 2025 dengan judul *Learning Islamic Education with the Project Based Learning Method* bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menggambarkan proses pelaksanaan PjBL serta dampaknya terhadap pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa menjadi lebih aktif dalam

berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih bermakna.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh (Inayati, 2025) dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada pendekatan penelitian dan fokus analisis. Penelitian Inayati menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif sehingga hanya mendeskripsikan penerapan *Project Based Learning* tanpa mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar secara statistik. Sementara itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi *eksperimen Nonequivalent Control Group Design* untuk menguji pengaruh penerapan *Project Based Learning* berbasis digital terhadap hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama membahas penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Posisi penelitian ini adalah mengembangkan penelitian sebelumnya dengan menguji secara kuantitatif pengaruh *Project Based Learning* berbasis digital terhadap hasil belajar siswa, sehingga memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMK.