

## EFEKTIVITAS METODE PROJECT BASED LEARNING BERBASIS FILMORA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Abdul Aziz Al Faruq, Agus Pahrudin, Imam Syafe'i

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

[alfaruq.aulia20@gmail.com](mailto:alfaruq.aulia20@gmail.com), [agus.pahrudin@radenintan.ac.id](mailto:agus.pahrudin@radenintan.ac.id), [imams@radenintan.ac.id](mailto:imams@radenintan.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif metode Project Based Learning (PjBL) yang dipadukan dengan Filmora dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan mengimplementasikan PjBL dan memanfaatkan Filmora, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik berkat penggunaan media video inovatif serta pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, yang melibatkan dua kelompok siswa: kelompok eksperimen yang menerapkan metode PjBL dengan Filmora dan kelompok kontrol yang mengikuti metode pembelajaran tradisional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi aktivitas siswa. Analisis menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan dukungan Filmora mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman materi PAI dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi Filmora dalam metode PjBL merupakan strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan teknologi dalam metode pembelajaran untuk memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan keterampilan siswa.

*Kata Kunci: Metode Project Based Learning (PjBL), Filmora, Hasil Belajar*

### ABSTRACT

This study aims to evaluate how effective the Project Based Learning (PjBL) method combined with Filmora is in improving student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) subjects. By implementing PjBL and utilizing Filmora, it is expected that students can be more involved and achieve better learning outcomes thanks to the use of innovative video media and a project-based learning approach. This study uses a quantitative approach with an experimental design, involving two groups of students: an experimental group that applies the PjBL method with Filmora and a control group that follows the traditional learning method. Data were collected through learning outcome tests and observations of student activities. The analysis showed that students who studied with Filmora support experienced a significant increase in understanding PAI material compared to the control group. These findings indicate that the integration of Filmora in the PjBL method is an effective strategy to improve the quality of learning and student learning outcomes in PAI subjects. This study recommends the use of technology in learning methods to enrich the learning experience and improve student skills.

*Keywords: Project Based Learning (PjBL) Method, Filmora, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam pembangunan karena berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses pembelajarannya. Salah satu tanda dari proses belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada individu. Belajar adalah proses perubahan perilaku yang dihasilkan dari interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Pendidikan adalah aspek fundamental yang harus dijalani oleh setiap orang, dan setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan di sekolah. Dalam Islam, pendidikan dianggap sebagai usaha yang sangat mulia, dan ilmu pengetahuan memperoleh kedudukan yang tinggi, sebagaimana dinyatakan dalam firman Allah SWT dalam Q.S Al-Mujadilah ayat 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ فَأَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*Artinya: Hai orang-orang beriman, ketika kamu diminta untuk memberikan ruang di dalam pertemuan-pertemuan, maka berilah ruang. Niscaya Allah akan memberikan kelapangan utukmu. Dan ketika kamu diminta untuk berdiri, maka berdirilah. Allah akan mengangkat derajat orang-orang beriman di antara kamu serta orang-orang yang berilmu beberapa tingkat. Allah sangat teliti terhadap apa yang kamu lakukan.*

Pendidik merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan. Tanpa pendidik, penyampaian ilmu pendidikan tidak dapat dilakukan secara efektif dan terarah (Wahid, 2018). Sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses tersebut. Menurut Al-Ghazali, tugas utama pendidik adalah untuk menyempurnakan, membersihkan, dan menyucikan hati manusia agar mereka bertanggung jawab kepada Allah. Untuk menjalankan tugasnya dengan baik, pendidik harus memiliki kompetensi, sifat, dan karakteristik yang mencerminkan profesionalisme serta dapat menjadi teladan. Dalam melaksanakan tugasnya, pendidik seharusnya mengikuti petunjuk Al-Quran dan sunnah Rasulullah SAW, seperti yang dijelaskan dalam Al-Quran.

Pendidik di kelas sering menghadapi berbagai masalah dan tantangan, seperti kurangnya konsentrasi dari peserta didik. Biasanya, fokus peserta didik pada pembelajaran hanya bertahan selama 15 menit pertama, dan kurangnya variasi dalam media yang digunakan oleh pendidik dapat menyebabkan kejenuhan dan menurunkan partisipasi peserta didik, yang akhirnya mempengaruhi efektivitas pencapaian tujuan belajar (Sugiyono, 2007). Saat ini, peran pendidik tidak lagi sebatas sebagai penyampai materi atau fasilitator yang hanya mengandalkan buku teks. Pendidik diharapkan untuk lebih teliti dalam melaksanakan proses belajar mengajar, termasuk dalam pemilihan metode, model pembelajaran, dan media yang digunakan, agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik.

Dalam konteks ini, pendidik perlu memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan dalam pendidikan, dan penggunaan teknologi tersebut dapat menawarkan berbagai opsi pembelajaran (Bouato dkk, 2020).

Pendidikan di era disrupsi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan intelektual peserta didik dengan fokus pada pembelajaran yang mampu menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar. Meskipun membangun kecerdasan intelektual yang aplikatif di dunia nyata tidaklah mudah, penting untuk dapat menyelesaikan permasalahan lingkungan dengan cara yang berarti, relevan, dan kontekstual. Pembelajaran yang kontekstual dapat melatih keterampilan berpikir kritis, penguasaan teknologi, kerjasama, dan kolaborasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Kurikulum saat ini menuntut peserta didik memiliki kemampuan kognitif, keterampilan praktis, akhlak yang baik, serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik, sebagai salah satu sumber informasi, diharapkan menjadi pembelajar yang lebih ideal dengan pendekatan berbasis masalah dunia nyata dan berfokus pada peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan aktif terlibat dalam penelitian, eksperimen, dan pencarian informasi.

Kemajuan teknologi multimedia menawarkan peluang besar untuk merubah cara orang belajar, mengakses, dan menyesuaikan informasi. Multimedia juga memberi kesempatan kepada pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran yang lebih efektif. Bagi pelajar, multimedia diharapkan dapat mempermudah mereka dalam memilih metode dan cara yang paling efisien untuk menyerap informasi dengan cepat. Sumber informasi kini tidak terbatas pada teks dari buku saja, melainkan lebih luas dari itu. Konektivitas teknologi multimedia dengan internet semakin mempermudah akses informasi yang dibutuhkan. Menurut Arsyad, "Media merupakan bagian penting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum dan tujuan pembelajaran di sekolah."

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari di semua jenjang pendidikan, dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi, dengan tujuan mencapai hasil belajar yang optimal bagi peserta didik. Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian, Pasal 1 ayat 2, hasil belajar peserta didik dinilai melalui proses pengumpulan dan analisis data yang mencerminkan evaluasi terhadap perkembangan capaian peserta didik di kelas.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 57 ayat (1), evaluasi adalah usaha untuk mengontrol mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas kepada pihak-pihak yang berkepentingan, termasuk peserta didik, lembaga pendidikan, dan program pendidikan (Undang-Undang No.20 Tahun 2003).

Hasil belajar pada dasarnya menggambarkan kapasitas yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran di kelas. Rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama: faktor internal, yang mencakup aspek-aspek dari dalam diri peserta didik seperti rendahnya kecerdasan, minat, dan motivasi; serta faktor eksternal, yang meliputi hal-hal dari luar diri peserta didik seperti kurangnya perhatian dari keluarga, masyarakat, teman, lingkungan belajar, dan kondisi ekonomi (Nurmaidah et al., 2023).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tergantung pada materi yang dipelajari. Selama proses pembelajaran, perubahan perilaku yang diharapkan dicapai setelah kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Hasil belajar juga mencakup skor atau nilai yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan tes. Untuk menilai apakah tujuan pembelajaran telah tercapai, pendidik dapat mengevaluasi hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Dengan demikian, hasil belajar dapat digunakan sebagai tolok ukur untuk mengembangkan keterampilan dalam proses pembelajaran (Yusuf dkk, 2016).

Menggabungkan metode pembelajaran yang efektif dengan media interaktif adalah strategi penting untuk pendidik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menguji kombinasi metode Project Based Learning (PjBL) dengan media interaktif Filmora. PjBL telah terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan siswa karena melibatkan mereka dalam proyek-proyek yang menghasilkan hasil yang terukur, seperti laporan, pembuatan produk, dan tugas tertulis dari guru. Metode ini dapat diterapkan dengan sukses dalam pembelajaran agama Islam (Moh. Kanzunudin, 2018). Paradigma Project Based Learning (PjBL) berlandaskan pada keyakinan bahwa siswa lebih terlibat dan berhasil dalam pembelajaran ketika mereka diberikan proyek yang autentik dan memiliki kebebasan dalam pendekatan serta penyelesaian proyek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa PjBL dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka dalam pendidikan (Sunarto dkk, 2022).

Filmora adalah aplikasi pengeditan video yang ringan dan tidak memerlukan banyak ruang penyimpanan di hard disk. Dengan menggunakan Filmora, proses pengeditan video dari kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan dapat dilakukan dengan cepat. Aplikasi ini menawarkan fitur-fitur sederhana dan mudah digunakan, serta berbagai efek yang dapat memperkaya hasil video editing.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis pada 20 Januari 2024 terhadap guru Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah Pringsewu Lampung, kualitas pengajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dianggap cukup baik. Meskipun demikian, terdapat tantangan di beberapa kelas yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selama proses pembelajaran, guru tersebut telah menggunakan berbagai metode, seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

Menurut Bapak M. Yusrizal, M. Pd.I, permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran meliputi kurangnya konsentrasi peserta didik dan rendahnya minat belajar. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya motivasi dari lingkungan, terutama bagi peserta didik yang tinggal di kos dan menerima sedikit perhatian dari orang tua. Selain itu, dampak dari pandemi COVID-19 juga terbukti mempengaruhi minat dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 20 Januari 2024 di SMK Muhammadiyah Pringsewu, diperoleh data tentang nama-nama siswa serta hasil Ujian Akhir Semester (UAS) di sekolah tersebut. Guru Pendidikan Agama Islam, Bapak M. Yusrizal, M. Pd.I, menyatakan bahwa nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai oleh peserta didik adalah 78. Data hasil UAS untuk semester ganjil kelas XI di SMK Muhammadiyah Pringsewu dapat disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1.1**  
**Rata-rata Nilai Pendidikan Agama Islam**

NO	KELAS	KKM	JUMLAH PESERTA		
			NILAI $\leq$ 78	NILAI $\geq$ 78	DIDIK
1	X AK	78	11	10	21
2	X PEM	78	8	13	15
3	X PPLG 1	78	13	10	23
4	X PPLG 2	78	14	14	28
5	X TO	78	17	13	30
6	X TKJ	78	15	23	38
7	X TF 1	78	10	20	30
8	X TF2	78	12	15	27

*Peserta Didik Kelas XI di SMK Muhammadiyah Pringsewu*

*Sumber: Guru PAI SMK Muhammadiyah Pringsewu*

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa masih ada beberapa peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun bidang studi Pendidikan Agama Islam dinyatakan baik, permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya terbukti benar.

Terdapat empat tingkat keberhasilan sebagai berikut: (1) Istimewa, jika peserta didik menguasai seluruh materi pelajaran yang diajarkan; (2) Baik sekali, jika peserta didik menguasai sebagian besar materi, yaitu 85%-94%; (3) Baik, jika peserta didik hanya menguasai 75%-84% dari materi; dan (4) Kurang, jika peserta didik menguasai kurang dari 75% dari materi. Tingkat kompetensi ini sulit dicapai karena peserta didik harus memiliki dasar kemampuan yang memadai untuk memahami materi Pendidikan Agama Islam.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yang melibatkan pemberian perlakuan yang berbeda pada dua kelompok siswa. Kelompok eksperimen menerima perlakuan dengan metode Project Based Learning berbasis Filmora, sementara kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa media belajar tambahan.

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas XI SMK Muhammadiyah Pringsewu, yang jumlahnya mencapai 80 orang. Analisis deskriptif dilakukan dengan merangkum statistik deskriptif, termasuk rata-rata (mean) dan deviasi standar untuk setiap kelompok sampel. Sebelum melanjutkan ke pengujian hipotesis, data yang dikumpulkan harus diuji terlebih dahulu untuk memastikan memenuhi syarat analisis data, yaitu melalui uji normalitas. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang diterapkan adalah uji non-parametrik Kolmogorov-Smirnov, yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal.

Setelah data penelitian menunjukkan distribusi normal melalui uji normalitas, langkah selanjutnya adalah menguji homogenitas sampel. Tujuan uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene.

Analisis data untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Independent Sample T-test (Uji t). Metode penelitian yang diterapkan adalah eksperimen, dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen melalui kegiatan belajar mengajar menggunakan metode Project Based Learning berbasis Filmora. Penelitian ini melibatkan dua variabel yang digunakan sebagai dasar analisis, di mana salah satunya merupakan variabel terikat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil uji hipotesis mengenai dampak metode Project Based Learning berbasis media interaktif Filmora terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam ( $X_1$ ,  $X_2$  -Y) menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan adalah "terdapat pengaruh penggunaan metode Project Based

Learning berbasis media interaktif Filmora terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah Pringsewu." Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji t independen, hasil analisis disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1.2**  
**Hasil Uji Hipotesis terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Metode Project Based Learning yang Didukung Media Interaktif Filmora**

		Paired Samples Test						T	Df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower					
Pair 1	PRE_EXPERIMEN - POST_EXPERIMEN	-15.47500	15.58432	2.46410	-20.45911	-10.49089	-6.280	39	.000	
Pair 2	PRE_KONTROL - POST_KONTROL	-8.62500	8.98628	1.42086	-11.49895	-5.75105	-6.070	39	.000	

Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima, menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak, yang berarti tidak ada pengaruh signifikan dari perbedaan perlakuan pada variabel yang diuji.

Pada tabel di atas, nilai yang diperoleh adalah  $0.00 < 0,05$ . Berdasarkan perhitungan uji-t, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Metode Project Based Learning berbasis media interaktif Filmora berdampak pada hasil belajar peserta didik. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa "ada pengaruh signifikan dari Metode Project Based Learning berbasis media interaktif Filmora terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik" diterima.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Pringsewu Lampung dan melibatkan dua variabel: variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan metode Project Based Learning dan media interaktif Filmora, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah Pringsewu Lampung. Sebanyak 80 peserta didik dipilih sebagai sampel penelitian menggunakan teknik pengambilan sampel berdasarkan rumus Slovin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah metode Project Based Learning dan media interaktif Filmora berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Hasil belajar peserta didik pada dasarnya mencerminkan tingkat kecerdasan interpersonal mereka. Kecerdasan interpersonal yang tinggi dapat mendukung kelancaran proses belajar mengajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil belajar juga menunjukkan sejauh mana peserta didik berhasil mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan untuk setiap mata pelajaran. Dalam penelitian ini, fokus utamanya adalah pada hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik. Keberhasilan atau kegagalan dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam dapat diukur melalui hasil belajar peserta didik. Jika hasil belajar Pendidikan Agama Islam menunjukkan performa yang baik, hal ini mengindikasikan bahwa proses belajar mengajar berjalan efektif. Sebaliknya, hasil belajar yang buruk menunjukkan adanya masalah dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan analisis deskriptif, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang. Ini secara umum menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan metode Project Based Learning berbasis media interaktif Filmora terhadap hasil belajar, baik secara individu maupun kelompok. Penelitian ini juga mendukung temuan tersebut, karena ketiga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Selanjutnya, hasil penelitian akan dijelaskan secara rinci untuk mengungkap makna mendalam dari eksperimen ini.

Hasil penelitian mengindikasikan adanya pengaruh signifikan dari metode Project Based Learning berbasis media interaktif Filmora terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengaruh gabungan dari metode ini terhadap hasil belajar mencapai 62,5%, dengan 25 peserta didik di kelas eksperimen berhasil mencapai ketuntasan belajar. Sebagai perbandingan, di kelas kontrol yang menggunakan metode dan media konvensional, hanya 22,5% (9 peserta didik) yang mencapai ketuntasan belajar. Pengujian hipotesis menggunakan analisis independent sample T-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$ . Berdasarkan hasil uji-t ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Project Based Learning berbasis media interaktif Filmora memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan kemampuan siswa. Dalam pendidikan agama Islam di sekolah, penerapan metode pengajaran yang efektif dan inovatif sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Salah satu metode yang kini semakin populer adalah Project Based Learning (PjBL), yang menekankan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyelesaian proyek yang terstruktur. Penelitian ini menilai dampak penerapan metode PjBL dengan dukungan media interaktif Filmora terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah Pringsewu Lampung. Filmora, yang merupakan perangkat lunak pengeditan video yang terkenal, mendukung pembuatan konten

multimedia yang menarik dan interaktif. Diharapkan penggunaan media interaktif dalam PjBL dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa serta memperbaiki hasil belajar mereka.

Penelitian ini mengungkap bahwa penerapan metode Project Based Learning (PjBL) yang menggunakan Filmora dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menguji hipotesis bahwa penggunaan media interaktif dalam metode PBL dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan penerapan materi ajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Dalam studi ini, metode PjBL berbasis Filmora diterapkan dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar siswa diukur sebelum dan setelah penerapan metode tersebut. Analisis data dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh signifikan dari metode pembelajaran ini terhadap hasil belajar siswa.

Beberapa keuntungan dari Project Based Learning (PjBL) meliputi: Pertama, peningkatan motivasi. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan semangat belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai penelitian yang mengindikasikan bahwa siswa menjadi lebih berdedikasi, bekerja lebih keras dalam menyelesaikan proyek, lebih bersemangat dalam pelajaran, dan mengalami penurunan signifikan dalam keterlambatan kehadiran. Kedua, peningkatan keterampilan pemecahan masalah. Lingkungan belajar yang ditawarkan oleh PjBL dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah, membuat mereka lebih aktif, dan membantu mereka menghadapi masalah yang kompleks. Ketiga, peningkatan keterampilan riset. PjBL mendorong siswa untuk mengakses dan memanfaatkan informasi dengan cepat, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan riset mereka (Hikmah dkk, 2023).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi keaktifan siswa dalam belajar, termasuk motivasi, semangat, dan konsentrasi mereka selama pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka (Dede dkk, 2023). Penelitian ini menunjukkan bahwa kedua variabel yang dianalisis sama-sama penting dan memengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Jika kedua variabel tersebut saling berinteraksi dengan baik, mereka akan saling mendukung dan melengkapi. Tentu saja, faktor-faktor lain yang memengaruhi hasil belajar siswa juga harus diperhatikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran agama Islam dan menjadi referensi untuk pengembangan metode pengajaran yang lebih inovatif di masa depan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode Project Based Learning (PjBL) yang menggunakan media interaktif Filmora secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMK

Muhammadiyah Pringsewu Lampung. Analisis pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang jelas dalam nilai hasil belajar siswa, serta peningkatan partisipasi dan antusiasme mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, langkah-langkah seperti pembagian kelompok belajar yang bervariasi dan kesempatan untuk melakukan presentasi juga memberikan kontribusi positif terhadap hasil tersebut. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti jumlah subjek yang terbatas dan penerapan yang hanya dilakukan dalam dua siklus. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan jumlah subjek yang lebih banyak dan siklus yang lebih panjang diperlukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang penerapan metode ini. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa model PjBL dengan media interaktif Filmora dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kurikulum, serta metode dan media pembelajaran yang lebih baik, serta mendorong penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model ini di konteks pendidikan lainnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru, siswa, pengembang kurikulum, dan peneliti di bidang pendidikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe yang Diintegrasikan dengan Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2), 71–79.
- Kanzunudin, M., Pratiwi, I. A., & Ardianti, S. D. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Metode Edutainment pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Kurniasih, H. D., et al. (2023). Project Based Learning (PjBL) Models with Folklore Nuance to Enhance Students' Writing Skills and Self-Confidence. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 5(2), 453. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i2.3087>.
- Lubis, D. E. (2023). Pedagogical Ability of Islamic Religious Education Teachers in Using Learning Media. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 5(1), 465. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i1.2628>.
- Nurmaidah, I. A., et al. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Model Discovery Learning. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 70. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i1.1952>.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarto, Rachmantika, A. R., & Waluya, S. B. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis pada Pembelajaran Project Based Learning dengan Setting Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.1100>.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2).
- Yusuf, & Amin. (2016). Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar. *Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 1(1), 87. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris/article/view/893>.