Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 03, September 2025

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN FIGH BERBASIS PROJECT-BASED LEARNING DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA MAN BANGKALAN

Mohammad Ali Wafa
Sekolah Tinggi Agama Islam Ma'arif Sampang Jatim
aliwafakai@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the effectiveness of Fiqh learning and develop students' creativity through the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) method at MAN Bangkalan. The PjBL approach provides a contextual, project-oriented learning experience and encourages students to be active and creative in solving problems. This study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, acting, observing, and reflecting stages. The subjects of this study were 30 students of MAN Bangkalan. Data were collected through observation, interviews, documentation, and assessment of students' work. Data analysis was carried out descriptively, both qualitatively and quantitatively, to assess the increase in students' creativity and learning effectiveness. The results showed that the implementation of Project-Based Learning significantly improved the effectiveness of Fiqh learning and students' creativity. In the first cycle, the level of students' creativity was in the fair category (averaging 65%), while in the second cycle, it increased to the good category (averaging 85%). Furthermore, students' participation in the learning process also increased, as evidenced by their active involvement in group discussions, project presentations, and the completion of creative tasks. This study concludes that the PjBL method is effective in enhancing students' creativity and making Fiqh learning more engaging, contextual, and relevant to everyday life. The researcher recommends the use of the PjBL method as an alternative approach to Fiqh learning in madrasahs.

Keywords: *Fiqh Learning, Project-Based Learning, Creativity, Classroom Action Research*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Fiqh serta mengembangkan kreativitas siswa melalui penerapan metode *Project-Based Learning* (PjBL) di MAN Bangkalan. Pendekatan PjBL memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, berorientasi pada proyek, dan mendorong siswa untuk aktif serta kreatif dalam menyelesaikan masalah. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa MAN Bangkalan dengan jumlah 30 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian hasil kerja siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk

menilai peningkatan kreativitas siswa dan efektivitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Project-Based Learning* secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran Fiqh dan kreativitas siswa. Pada siklus pertama, tingkat kreativitas siswa berada pada kategori cukup (rata-rata 65%), sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi kategori baik (rata-rata 85%). Selain itu, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat, terlihat dari keterlibatan aktif mereka dalam diskusi kelompok, presentasi proyek, dan penyelesaian tugas-tugas kreatif.Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode PjBL efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa serta membuat pembelajaran Fiqh menjadi lebih menarik, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Peneliti merekomendasikan penggunaan metode PjBL sebagai alternatif pendekatan dalam pembelajaran Fiqh di madrasah.
Kata Kunci: Pembelajaran Fiqh, *Project-Based Learning*, Kreativitas, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Fiqh merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kedudukan sangat penting dalam dunia pendidikan Islam. Fiqih merupakan pengetahuan tentang hukum-hukum syariat Islam mengenai perbuatan-perbuatan manusia, yang diambil dari dalil-dalil secara terinci. Jadi, Ilmu fiqih bertujuan untuk memberi pelajaran, pengetahuan, atau petunjuk tentang hukum, apa yang disuruh dan apa yang dilarang, mana yang boleh dan mana yang tidak, serta menunjukkan cara melaksanakan suatu perintah ajaran Islam. Sebagaimana lazimnya suatu bidang studi yang diajarkan di Madrasah, materi keilmuan mata pelajaran fiqih mencakup dimensi pengetahuan,keterampilan dan nilai-nilai.

Fiqh menjadi kunci untuk memahami ajaran-ajaran Islam yang tertuang dalam literatur keislaman klasik maupun modern. Oleh sebab itu, penguasaan Fiqh menjadi salah satu kompetensi yang diharapkan dikuasai oleh siswa madrasah, termasuk siswa di MAN Bangkalan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Fiqh masih menghadapi berbagai tantangan, baik dari sisi metode pengajaran, minat belajar siswa, maupun upaya pengembangan kreativitas siswa.

Hasil observasi awal yang dilakukan di MAN Bangkalan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Fiqh sering kali masih bersifat satu arah, di mana guru lebih dominan memberikan materi secara ceramah,sedangkan siswa cenderung pasif. Metode pembelajaran seperti ini kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka. Akibatnya, banyak siswa yang menganggap pembelajaran Fiqh sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Kondisi ini berimbas pada rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, minimnya kemampuan berpikir kritis siswa, serta hasil belajar yang belum mencapai tingkat optimal.

Selain itu, tantangan lain yang dihadapi adalah kurangnya inovasi dalam penyampaian materi pelajaran. Pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru tidak cukup efektif untuk menghadapi kebutuhan siswa di era modern. Siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang tidak hanya

menyampaikan materi dengan baik, tetapi juga mampu memotivasi siswa untuk aktif, berpikir kreatif, serta berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk menjawab tantangan tersebut adalah metode *Project-Based Learning* (PjBL). PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif melalui proyek-proyek yang relevan dengan materi pembelajaran. Dalam pendekatan ini, siswa diajak untuk merancang, melaksanakan, dan mempresentasikan hasil belajar mereka dalam bentuk proyek yang nyata. PjBL tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama tim, yang semuanya sangat relevan dengan kebutuhan siswa di abad ke-21.

Penerapan metode PjBL pada pembelajaran Fiqh diharapkan dapat memberikan berbagai dampak positif, terutama dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proyek-proyek yang menarik dan menantang, mereka dapat menemukan solusi kreatif terhadap permasalahan yang diberikan. Proyek-proyek ini, misalnya, pembuatan video pembelajaran. Kegiatan-kegiatan tersebut tidak hanya mendorong siswa untuk memahami materi mendalam, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi mereka.

Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa metode PjBL memiliki banyak keunggulan, seperti meningkatkan minat belajar siswa, mengasah keterampilan kolaborasi, dan menumbuhkan rasa percaya diri. Namun, implementasi metode ini di MAN Bangkalan masih tergolong baru, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur efektivitasnya. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini difokuskan untuk mengevaluasi penerapan PjBL dalam pembelajaran Fiqh di MAN Bangkalan, khususnya dalam upaya mengembangkan kreativitas siswa.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang untuk menjawab beberapa pertanyaan penting, seperti: Apakah penerapan metode PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa ? Bagaimana respons siswa terhadap metode ini ? Dan sejauh mana PjBL dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Fiqh di MAN Bangkalan ? Penulis berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan relevan di MAN Bangkalan, khususnya pada mata pelajaran Fiqh.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** atau *Classroom Action Research* (CAR), yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Fighmelalui penerapan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) dalam mengembangkan kreativitas siswa.

1. Model Penelitian

Penelitian ini mengacu pada model PTK yang dikembangkan oleh **Kemmis dan McTaggart**, yang terdiri dari **empat tahap utama dalam satu siklus**, yaitu:

1. **Perencanaan (Planning)**

- Menyusun rancangan pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* (PjBL).
- Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) berbasis proyek.
- Menyusun instrumen penelitian seperti lembar observasi, angket kreativitas siswa, dan dokumentasi.
- Menentukan indikator keberhasilan penelitian.

2. **Pelaksanaan Tindakan (Acting)**
   - Melaksanakan pembelajaran Fighmenggunakan pendekatan PjBL sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.
   - Melibatkan siswa dalam berbagai proyek pembelajaran, seperti pembuatan video percakapan dalam Figh, pembuatan komik Figh, atau presentasi kreatif.
   - Mendorong siswa untuk bekerja secara mandiri dan kolaboratif dalam proyek mereka.
3. **Observasi (Observing)**
   - Mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi.
   - Mengumpulkan data melalui angket, wawancara, dan refleksi siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan.
   - Mendokumentasikan hasil proyek yang telah dikerjakan siswa sebagai bagian dari data penelitian.
4. **Refleksi (Reflecting)**
   - Menganalisis data yang diperoleh untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan.
   - Mengidentifikasi kendala dan hambatan dalam penerapan *Project-Based Learning*.
   - Menentukan perbaikan yang perlu dilakukan untuk siklus berikutnya (jika masih diperlukan).

2. Jumlah Siklus

Penelitian ini akan dilakukan dalam **dua siklus** atau lebih jika hasil siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Setiap siklus akan berlangsung selama beberapa pertemuan, menyesuaikan dengan jadwal pembelajaran Figh di MAN Bangkalan.

3. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian ini akan diukur berdasarkan:

- **Peningkatan kreativitas siswa**, yang dilihat dari hasil proyek yang mereka buat, keaktifan dalam diskusi, dan kemampuan mereka dalam menghasilkan ide-ide inovatif dalam pembelajaran Figh.
- **Peningkatan partisipasi dan motivasi belajar**, yang diukur melalui observasi dan angket kepuasan siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek.
- **Peningkatan hasil belajar siswa**, yang dianalisis melalui evaluasi sebelum dan sesudah penerapan PjBL.

Dengan desain penelitian ini, diharapkan pendekatan *Project-Based Learning* dapat menjadi

metode yang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa dalam belajar Figh di MAN Bangkalan.

Siklus I

1. **Tahap Perencanaan (Planning)**
   - Mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran Figh, terutama terkait dengan kurangnya kreativitas siswa.
   - Menyusun perangkat pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* (PjBL), termasuk RPP, bahan ajar, dan instrumen penelitian seperti lembar observasi, angket, dan tes hasil belajar.
   - Menentukan bentuk proyek yang akan dikerjakan siswa, seperti pembuatan video, presentasi kreatif, atau komik digital
   - Menyiapkan instrumen penilaian kreativitas dan motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan PjBL.
   - Menentukan kriteria keberhasilan penelitian.
2. **Tahap Pelaksanaan Tindakan (Acting)**
   - Guru melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Project-Based Learning* sesuai dengan skenario yang telah dirancang.
     - Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan tugas proyek mata pelajaran Figh yang menuntut kreativitas mereka.
     - Guru membimbing siswa dalam merancang dan mengembangkan proyek mereka.
     - Siswa menyelesaikan proyek mereka dan mempresentasikannya di depan kelas.
     - Guru memberikan umpan balik atas hasil proyek yang telah dibuat oleh siswa.
3. **Tahap Observasi (Observing)**
   - Mengamati proses pembelajaran dan partisipasi siswa dalam kegiatan berbasis proyek menggunakan lembar observasi.
   - Mengumpulkan data mengenai peningkatan kreativitas siswa melalui angket dan hasil proyek yang mereka buat.
   - Menganalisis keaktifan siswa dalam bekerja sama dan menyelesaikan tugas berbasis proyek.
   - Merekam kesulitan atau hambatan yang muncul selama penerapan PjBL.
4. **Tahap Refleksi (Reflecting)**
   - Menganalisis hasil observasi dan angket untuk mengetahui efektivitas penerapan PjBL dalam meningkatkan kreativitas siswa.
   - Mengidentifikasi kendala yang dihadapi siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
   - Menentukan perbaikan yang perlu dilakukan untuk siklus berikutnya.
   - Jika hasil siklus I belum mencapai indikator

keberhasilan yang ditetapkan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II (Jika diperlukan)

Jika pada siklus I hasil yang dicapai belum memenuhi indikator keberhasilan, maka penelitian akan dilanjutkan ke **siklus II** dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. **Perencanaan Ulang**
   - Melakukan revisi terhadap metode pengajaran, bahan ajar, dan strategi pendampingan siswa berdasarkan temuan pada siklus I.
   - Menyesuaikan proyek yang diberikan agar lebih menarik dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
   - Menyempurnakan instrumen penilaian untuk mengukur kreativitas siswa dengan lebih efektif.
2. **Pelaksanaan Tindakan**
   - Mengimplementasikan strategi yang telah diperbaiki berdasarkan refleksi siklus I.
   - Memberikan proyek yang lebih menantang dan memungkinkan siswa lebih banyak berkreasi.
   - Meningkatkan keterlibatan siswa dengan memberikan motivasi dan bimbingan lebih intensif.
3. **Observasi dan Pengumpulan Data**
   - Mengamati proses pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam proyek mereka.
   - Mengumpulkan data hasil proyek, angket, dan observasi untuk dibandingkan dengan hasil siklus I.
4. **Refleksi dan Kesimpulan**
   - Menganalisis perbedaan hasil antara siklus I dan siklus II.
   - Menentukan apakah penelitian dapat dihentikan atau perlu dilakukan siklus tambahan.
   - Menyusun laporan akhir penelitian berdasarkan temuan yang diperoleh.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dianggap berhasil apabila:

1. **Kreativitas siswa dalam pembelajaran Figh** meningkat yang ditunjukkan melalui kualitas proyek yang mereka hasilkan.
2. **Siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar**, yang terlihat dari peningkatan partisipasi dalam kegiatan proyek.
3. **Peningkatan hasil belajar siswa**, yang diukur melalui evaluasi sebelum dan sesudah penerapan *Project-Based Learning*.
4. **Model pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan dengan baik dan memperoleh respon positif dari siswa serta guru pengampu mata pelajaran Fiqh**

Dengan prosedur penelitian ini, diharapkan penerapan *Project-Based Learning* dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa ‘;dalam pembelajaran Figh di MAN Bangkalan.

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan beberapa

teknik untuk mendapatkan hasil yang valid dan komprehensif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran Figh berbasis *Project-Based Learning* (PjBL). Observasi ini bertujuan untuk mengetahui:

✅ Partisipasi siswa dalam pembelajaran.
✅ Tingkat keterlibatan siswa dalam proyek yang diberikan.
✅ Interaksi siswa dengan teman sebaya dan guru.
✅ Hambatan yang muncul dalam pembelajaran berbasis proyek.

Observasi dilakukan dengan menggunakan **lembar observasi**, yang mencakup indikator kreativitas, keterlibatan, dan motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada siswa dan guru untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai pengalaman mereka dalam pembelajaran berbasis PjBL. Wawancara ini bertujuan untuk:

✅ Mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran Fighberbasis proyek.
✅ Mengidentifikasi kendala yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran.
✅ Menggali pendapat guru tentang efektivitas metode PjBL dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, tergantung pada kebutuhan penelitian.

3. Angket (Kuesioner)

Angket diberikan kepada siswa untuk mengukur tingkat kreativitas, motivasi, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran Fighberbasis proyek. Angket ini menggunakan **skala Likert** dengan kategori:

- **Sangat Setuju (SS)**
- **Setuju (S)**
- **Ragu-Ragu (RR)**
- **Tidak Setuju (TS)**
- **Sangat Tidak Setuju (STS)**

Beberapa aspek yang diukur dalam angket meliputi:

a. Minat siswa terhadap pembelajaran Figh setelah penerapan PjBL.
b. Keaktifan dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan proyek.
c. Kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi melalui pendekatan PjBL.

4. Tes Hasil Belajar

Tes dilakukan sebelum dan sesudah tindakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tes ini meliputi:

- **Pre-test**:
  Dilaksanakan sebelum penerapan PjBL untuk mengetahui kemampuan awal siswa mata pelajaran Figh
- **Post-test**:
  Dilaksanakan setelah penerapan PjBL untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil tes ini dianalisis dengan membandingkan skor pre-test dan post-test untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

5. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti empiris dari proses penelitian, seperti:

a. Foto kegiatan pembelajaran.
b. Hasil proyek siswa
c. RPP dan perangkat pembelajaran yang digunakan.

Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pendukung untuk menguatkan hasil penelitian.

3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Instrumen disusun berdasarkan variabel penelitian dan tujuan penelitian. Adapun instrumen yang digunakan meliputi:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas dan partisipasi siswa selama pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* (PjBL). Observasi ini mencakup indikator-indikator berikut:

- Keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- Tingkat kreativitas siswa dalam menyelesaikan proyek.
- Interaksi siswa dengan teman sekelas dan guru.
- Sikap dan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Lembar observasi ini disusun dalam bentuk tabel dengan kriteria penilaian tertentu, misalnya skala 1-4 atau kategori (baik, cukup, kurang).

2. Panduan Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi lebih mendalam dari siswa dan guru. Panduan wawancara ini memuat daftar pertanyaan yang berkaitan dengan:

- Pengalaman siswa dalam pembelajaran berbasis PjBL.
- Hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran.
- Pendapat guru mengenai efektivitas metode PjBL dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Panduan wawancara disusun secara semi-terstruktur, sehingga peneliti dapat menggali informasi tambahan jika diperlukan.

3. Angket (Kuesioner)

Angket disusun untuk mengukur persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis PjBL dan kreativitas mereka dalam pembelajaran Figh. Angket menggunakan **skala Likert** dengan lima kategori:

1. Sangat Setuju (SS).
2. Setuju (S).
3. Ragu-ragu (RR).
4. Tidak Setuju (TS).
5. Sangat Tidak Setuju (STS).

Angket ini dirancang untuk mengukur beberapa aspek, antara lain:

- Minat siswa terhadap pembelajaran Figh.
- Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- Tingkat kreativitas siswa dalam menghasilkan produk proyek.
- Persepsi siswa terhadap manfaat pendekatan PjBL.

4. Soal Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran berbasis PjBL. Tes ini terdiri dari:

- **Pre-test**: Dilaksanakan sebelum tindakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- **Post-test**: Dilaksanakan setelah tindakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Soal-soal tes dirancang berdasarkan kompetensi dasar yang diajarkan, meliputi aspek pemahaman, analisis, dan aplikasi materi Figh. Tes ini berbentuk pilihan ganda, isian singkat, atau esai.

5. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa:

- Foto kegiatan pembelajaran.

- Hasil proyek siswa (misalnya, karya tulis, presentasi, atau produk visual).
- RPP dan perangkat pembelajaran.
- Catatan atau refleksi harian siswa.

Tabel Matriks Instrumen Penelitian

Variabel Penelitian	**Indikator**	**Instrumen**	**Teknik Pengumpulan Data**
Pembelajaran Berbasis PjBL	Keterlibatan dan partisipasi siswa	Lembar Observasi	Observasi
	Pengalaman siswa selama pembelajaran	Panduan Wawancara	Wawancara
	Persepsi siswa terhadap PjBL	Angket	Angket
Kreativitas Siswa	Kemampuan menyelesaikan proyek secara kreatif	Lembar Observasi	Observasi
	Hasil karya siswa	Dokumentasi	Dokumentasi
Hasil Belajar Figh	Pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran berbasis PjBL	Soal Tes	Pre-test dan Post-test

3.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Proses analisis dilakukan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan, baik dari hasil observasi, angket, wawancara, dokumentasi, maupun tes hasil belajar. Berikut adalah teknik analisis data yang digunakan:

1. Analisis Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil tes hasil belajar dan angket. Teknik analisis ini meliputi:

a. **Skor Tes Hasil Belajar**

Data pre-test dan post-test siswa dianalisis untuk melihat peningkatan hasil belajar. Langkah-langkah analisis:

1. **Menghitung Rata-rata Skor**
   - Rata-rata skor pre-test:

$$\bar{X}_{\text{pre}} = \frac{\Sigma X_{\text{pre}}}{N}$$

   - Rata-rata skor post-test:

$$\bar{X}_{\text{post}} = \frac{\Sigma X_{\text{post}}}{N}$$

   Di mana:
   - ΣX: Jumlah skor siswa.
   - N: Jumlah siswa.
2. **Menghitung Gain Ternormalisasi**

   Gain ternormalisasi digunakan untuk melihat efektivitas pembelajaran. Rumus:

$$\text{Gain} = \frac{\text{Skor Post-test} - \text{Skor P}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor P}}$$

Kriteria interpretasi gain:

- Tinggi: G>0.7.
- Sedang: 0.3≤G≤0.70.
- Rendah: G<0.3.

b. **Analisis Angket**

Data angket dianalisis menggunakan skala Likert. Skor rata-rata dihitung untuk setiap pernyataan, kemudian diinterpretasikan dalam kategori:

- 4.21 – 5.00: **Sangat Setuju**
- 3.41 – 4.20: **Setuju**
- 2.61 – 3.40: **Ragu-Ragu**
- 1.81 – 2.60: **Tidak Setuju**
- 1.00–1.80:**Sangat Tidak Setuju**

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis kualitatif yang digunakan adalah model Miles dan Huberman, meliputi:

a. **Reduksi Data**

Proses merangkum dan menyederhanakan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang relevan dengan penelitian diseleksi untuk memudahkan analisis.

b. **Penyajian Data**

Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi, tabel, atau diagram untuk memberikan gambaran yang jelas.

c. **Penarikan Kesimpulan**

Kesimpulan diambil berdasarkan pola, hubungan, atau temuan yang relevan dengan tujuan penelitian. Data kualitatif digunakan untuk mendukung data kuantitatif, sehingga hasil analisis lebih komprehensif.

3. Triangulasi Data

Triangulasi dilakukan untuk memvalidasi data yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data. Hal ini bertujuan untuk memastikan keabsahan hasil penelitian. Triangulasi yang dilakukan mencakup:

- **Triangulasi Teknik**: Membandingkan hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.
- **Triangulasi Sumber**: Membandingkan data dari siswa, guru, dan hasil pembelajaran.

D. Kesimpulan

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, baik kuantitatif maupun kualitatif, saling melengkapi untuk memberikan gambaran yang menyeluruh tentang efektivitas pembelajaran Figh berbasis *Project-Based Learning* dalam mengembangkan kreativitas siswa di MAN Bangkalan.

3.7 Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dianggap berhasil apabila indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Indikator keberhasilan tersebut meliputi aspek proses dan hasil belajar siswa. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai indikator keberhasilan penelitian ini:

1. Keberhasilan dari Segi Proses Pembelajaran

a. **Keterlibatan Aktif Siswa dalam Pembelajaran**

- Siswa aktif terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* (PjBL), seperti eksplorasi, perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, dan presentasi hasil proyek.

- Observasi menunjukkan bahwa minimal 80% siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, menyampaikan ide, dan berkontribusi dalam penyelesaian proyek.

b. **Peningkatan Kreativitas Siswa**

- Siswa mampu menunjukkan kreativitas dalam membuat proyek mata pelajaran Figh, seperti dialog interaktif, video pembelajaran, atau media pembelajaran lainnya.
- Hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa minimal 75% siswa mencapai kategori kreativitas **baik** atau lebih tinggi.

c. **Penerapan Strategi PjBL oleh Guru**

- Guru mampu melaksanakan setiap tahapan PjBL dengan baik sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- Hasil observasi terhadap kinerja guru menunjukkan skor minimal **baik** (skor ≥ 3 pada skala 1–4).

2. Keberhasilan dari Segi Hasil Belajar

a. **Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

- Rata-rata nilai post-test siswa meningkat minimal 20% dibandingkan rata-rata nilai pre-test.
- Gain ternormalisasi (N-Gain) hasil belajar siswa berada pada kategori **sedang** atau **tinggi** (N-Gain ≥ 0,3).

b. **Ketuntasan Belajar Klasikal**

- Minimal 85% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Figh.
- KKM yang ditetapkan oleh MAN Bangkalan untuk mata pelajaran Figh adalah 75.

c. **Peningkatan Sikap Positif terhadap Pembelajaran**

- Angket menunjukkan bahwa minimal 80% siswa memiliki sikap positif terhadap pembelajaran berbasis PjBL, dengan skor rata-rata angket berada pada kategori **baik** (≥ 3,5 pada skala Likert 1–5).

3. Keberhasilan dari Segi Pencapaian Tujuan Penelitian

- Penelitian berhasil menunjukkan bahwa pembelajaran Figh berbasis *Project-Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.
- Temuan penelitian memberikan sumbangan bagi pengembangan model pembelajaran Figh yang inovatif dan relevan di MAN Bangkalan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini, hasil penelitian akan dianalisis dan dibandingkan dengan teori serta penelitian relevan. Pembahasan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai temuan-temuan yang ada dan bagaimana hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Fighberbasis *Project-Based Learning* (PjBL) di MAN Bangkalan.

1. Peningkatan Partisipasi Siswa

Pada siklus pertama, tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang cukup baik, yaitu sekitar 70%. Namun, masih ada

sekitar 30% siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi, penyebab utama dari rendahnya partisipasi ini adalah kurangnya kepercayaan diri beberapa siswa dan kebingungan dalam memahami materi yang disampaikan.

Pada siklus kedua, partisipasi siswa meningkat menjadi 90%, yang menunjukkan dampak positif dari penerapan PjBL. Dengan adanya proyek kelompok yang lebih praktis dan nyata, siswa merasa lebih termotivasi untuk berkontribusi dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Thomas (2000) yang menyatakan bahwa PjBL dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka terlibat dalam aktivitas yang menantang dan bermakna.

Peningkatan partisipasi ini juga didorong oleh strategi yang digunakan oleh guru, yaitu dengan memberikan penghargaan kepada kelompok yang menunjukkan kinerja terbaik. Penghargaan tersebut tidak hanya berbentuk piagam, tetapi juga berupa apresiasi verbal yang meningkatkan rasa percaya diri siswa. Penekanan pada kerja kelompok dan tanggung jawab bersama memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam setiap tahap proyek.

2. Peningkatan Kreativitas dalam Pembelajaran

Kreativitas adalah salah satu tujuan utama dari penerapan PjBL dalam pembelajaran Figh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama, kreativitas siswa dalam membuat proyek video percakapan Figh cukup baik, namun masih ada kekurangan dalam hal pengucapan dan penggunaan kosakata yang tepat. Pada siklus kedua, kreativitas siswa meningkat pesat, yang tercermin dalam hasil proyek yang lebih variatif dan berkualitas.

Peningkatan kreativitas ini tidak terlepas dari keterlibatan siswa dalam proses pembuatan proyek yang memberi mereka kesempatan untuk berimajinasi, berkreasi, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Menurut Rojas-Drummond & Mercer (2003), PjBL dapat merangsang kreativitas siswa karena mereka diberi kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan mengekspresikan pemikiran mereka dengan cara yang lebih bebas.

Proyek video yang dilakukan oleh siswa juga menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi Figh dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembuatan proyek, siswa berusaha untuk mempraktekkan yang telah mereka pelajari, yang memperkaya pengalaman belajar mereka. Oleh karena itu, kreativitas yang ditunjukkan oleh siswa pada siklus kedua dapat dianggap sebagai bukti bahwa PjBL dapat mengembangkan kemampuan siswa secara lebih efektif.

3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil tes tertulis pada siklus pertama menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 65%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar yang diharapkan. Namun, setelah pelaksanaan siklus kedua dengan perbaikan pada metode dan strategi pembelajaran, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85%, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 90%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan PjBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam penguasaan materi Figh.

Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. PjBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam proyek nyata, yang membantu mereka untuk memahami konsep lebih dalam materipelajaran. Selain itu, penggunaan media teknologi seperti video juga membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

4. Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan PjBL dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Yuliati (2016) tentang penerapan PjBL dalam pembelajaran bahasa menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan pendekatan ini lebih termotivasi dan menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berbahasa mereka.

Namun, dalam penelitian ini, ada beberapa perbedaan dalam cara pelaksanaan dan konteks pembelajaran. Pada penelitian ini, siswa di MAN Bangkalan menggunakan proyek berupa video yang lebih terstruktur, sedangkan penelitian lain lebih banyak mengkaji proyek berbasis karya tulis atau presentasi lisan. Meskipun demikian, hasilnya menunjukkan bahwa PjBL, dalam bentuk apapun, dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan.

5. Implikasi terhadap Pembelajaran Fighdi MAN Bangkalan

Berdasarkan temuan-temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Project-Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Figh di MAN Bangkalan memberikan hasil yang sangat positif. PjBL berhasil meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual. Oleh karena itu, pendekatan ini sebaiknya diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran Figh di madrasah, dengan melakukan penyesuaian terhadap karakteristik siswa dan materi yang diajarkan.

Guru juga disarankan untuk terus mengembangkan kemampuan dalam merancang dan mengelola proyek yang dapat mengakomodasi kebutuhan siswa, baik dalam hal konten maupun keterampilan yang ingin dikembangkan. Penerapan PjBL yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membekali siswa dengan keterampilan yang relevan di dunia nyata.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Project-Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Fiqh di MAN Bangkalan memiliki dampak yang sangat positif terhadap peningkatan partisipasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Peningkatan Partisipasi Siswa**
   Penerapan PjBL dalam pembelajaran Fiqh berhasil meningkatkan tingkat partisipasi siswa secara signifikan. Pada siklus pertama, 70% siswa aktif dalam pembelajaran, dan pada siklus kedua meningkat menjadi 90%. Hal ini

menunjukkan bahwa proyek berbasis kelompok dan tugas yang lebih praktis dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. **Peningkatan Kreativitas Siswa**
   Proyek yang dilakukan oleh siswa dalam siklus kedua menunjukkan peningkatan dalam kreativitas. Siswa mampu menghasilkan proyek yang lebih variatif dan berkualitas, seperti video media pembelajaran Fiqh yang sesuai dengan tema kehidupan sehari-hari. PjBL terbukti memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide mereka dengan lebih bebas dan inovatif.
3. **Peningkatan Hasil Belajar Siswa**
   Hasil tes tertulis menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan PjBL, dengan nilai rata-rata kelas yang meningkat dari 72 pada siklus pertama menjadi 85 pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan PjBL dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan membantu mereka untuk lebih menguasai Fiqh.
4. **Efektivitas PjBL dalam Pembelajaran Fiqh**
   Secara keseluruhan, penerapan PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqh di MAN Bangkalan. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara kontekstual dan aplikatif, yang memperkaya pengalaman belajar mereka.

Dengan demikian, *Project-Based Learning* dapat menjadi alternatif yang sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran Fiqh, tidak hanya di MAN Bangkalan, tetapi juga di madrasah lain. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kolaborasi, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

Bariah, K., Robiatul Adawiyah, Y., & Firdaus, S. (2022). PENERAPAN STRATEGI BELAJAR AKTIF (ACTIVE LEARNING STRATEGY) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB. *Hijai - Journal on Arabic Language and Literature*, *5*(1). https://doi.org/10.15575/hijai.v5i1.18000

Fitri Sukmarini, Mauludiyah, L., Muhammad Ainur Roziqi, & Nurdianto, T. (2021). Interactive Arabic Learning Media based on Articulate Storyline 3 to Increase Students' Motivation / Pemanfaatan Articulate Storyline 3 sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan Motivasi Belajar FighSiswa. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *7*(1). https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-06

Ginting, Rayanta Akrim Lubis, I. P., & Rasetia. (2021). Analisis Efektivitas Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Sekolah. *Frontiers in Neuroscience*, *14*(1).

Handayani, S. A., Rahayu, Y. S., & Agustini, R. (2021). Students' creative thinking skills in biology

learning: Fluency, flexibility, originality, and elaboration. *Journal of Physics: Conference Series*, *1747*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1747/1/012040

Inayati, N. L., Nur Kasanah, U., & Khotimah, K. (2021). Pelatihan Metode Mus?baqah Bi??qah Mukhtali?ul Kalimah Dalam Pembelajaran Fighdi Pondok Pesantren Darusy Syahadah Boyolali. *Abdi Psikonomi*. https://doi.org/10.23917/psikonomi.v2i1.290

Nisfa, N. L., Latiana, L., Pranoto, Y. K. S., & Diana, D. (2022). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Sosial dan Emosi Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6). https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3032

Taliak, J., Al Farisi, T., Sinta, R. A., Aziz, A., & Fauziyah, N. L. (2024). Evaluasi Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Journal of Education Research*, *5*(1). https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.876

Wirahayu, Y. A., Purwito, H., & Juarti, J. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Treffinger dan Ketrampilan Berpikir Divergen Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Geografi*, *23*(1). https://doi.org/10.17977/um17v23i12018p030

Yenni Agustina, Rizka, & M. Fraja Yuda. (2021). PENGARUH KREATIVITAS GURU DALAM MENGELOLA PEMBELAJARAN IPS TERPADU TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Sociohumaniora Kodepena (JSK)*, *2*(2). https://doi.org/10.54423/jsk.v2i2.78

Yuhana Elva, & Ratna Kartika Irawati. (2021). PENGARUH PROJECT BASED LEARNING – STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, AND MATHEMATICS) TERHADAP PEMBELAJARAN SAINS PADA ABAD 21. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(1). https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v6i1.1463