

Efektivitas *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Kreativitas dan Karakter Religius Siswa pada Mata Pelajaran Fikih

Roqib^{*1}, Dinul Qoyyimah²

¹Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra,
Universitas Dr. Soetomo Surabaya, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam
Az-Zain Sampang, Indonesia

Email: ¹uqibandalus77@gmail.com, ²dinulkoyyimah@staiza.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah perlu dikembangkan melalui model pembelajaran aktif yang mampu meningkatkan kreativitas sekaligus memperkuat karakter religius siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas dan karakter religius siswa pada mata pelajaran Fikih. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *nonequivalent pretest-posttest control group design*. Sampel terdiri atas 60 siswa kelas XI MA Miftahul Ulum Karangdurin Sampang, yaitu 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol yang dipilih melalui *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket kreativitas dan karakter religius. Instrumen terdiri atas 10 butir kreativitas dan 12 butir karakter religius; seluruh butir dinyatakan valid, dengan *Cronbach's Alpha* 0,704–0,774 untuk kreativitas dan 0,620–0,768 untuk karakter religius. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, *N-Gain*, *Shapiro-Wilk*, *Levene's Test*, *independent sample t-test*, dan *Cohen's d*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *N-Gain* kreativitas kelas eksperimen sebesar 0,846 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 0,710. *N-Gain* karakter religius kelas eksperimen sebesar 0,854 juga lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 0,709. Uji *independent sample t-test* menunjukkan peningkatan kreativitas ($t = 4,543$; $p < 0,001$; $d = 1,173$) dan karakter religius ($t = 5,226$; $p < 0,001$; $d = 1,349$) secara signifikan lebih tinggi pada kelas eksperimen. Temuan ini menunjukkan bahwa *Project Based Learning* efektif meningkatkan kreativitas dan karakter religius dengan efek besar. Kontribusi penelitian ini terletak pada bukti empiris bahwa *Project Based Learning* dapat mengembangkan capaian kreatif dan afektif-religius secara simultan dalam pembelajaran Fikih.

Kata kunci: karakter religius, kreativitas, pembelajaran Fikih, pendidikan karakter, *Project Based Learning*.

The Effectiveness of Project Based Learning in Improving Students' Creativity and Religious Character in Fikih Learning

Abstract

Fikih learning in Islamic senior high schools needs active learning models that enhance creativity while strengthening religious character. This study aimed to analyze the effectiveness of Project Based Learning in improving students' creativity and religious character in Fikih learning. This research used a quantitative quasi-experimental method with a nonequivalent pretest-posttest control group design. The sample consisted of 60 eleventh-grade students of MA Miftahul Ulum Karangdurin Sampang: 30 in the experimental class and 30 in the control class selected through purposive sampling. Data were collected using creativity and religious character questionnaires. The instruments comprised 10 creativity items and 12 religious character items; all items were valid, with Cronbach's Alpha values of 0.704–0.774 for creativity and 0.620–0.768 for religious character. Data were analyzed using descriptive statistics, N-Gain, Shapiro-Wilk, Levene's Test, independent sample t-test, and Cohen's d. The results showed that the N-Gain scores for creativity and religious character in the experimental class were 0.846 and 0.854, higher than 0.710 and 0.709 in the control class. The independent sample t-test showed significantly greater improvement in creativity ($t = 4.543$; $p < 0.001$; $d = 1.173$) and religious character ($t = 5.226$; $p < 0.001$; $d = 1.349$) in the experimental class. These findings indicate that Project Based Learning effectively improves both outcomes with large effects. This study contributes empirical evidence that Project Based Learning can simultaneously develop creative and affective-religious outcomes in Fikih learning.

Keywords: character education, creativity, Fikih learning, *Project Based Learning*, religious character

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami hukum Islam, tetapi juga mampu mengamalkan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Fikih sebagai mata pelajaran keagamaan memuat dimensi kognitif, afektif, dan praktis karena materi yang dipelajari berkaitan dengan ibadah, muamalah, tanggung jawab moral, kedisiplinan, kejujuran, amanah, dan kepedulian sosial [1], [2]. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran Fikih tidak cukup diukur dari penguasaan konsep, tetapi juga dari kemampuan siswa menerapkan nilai-nilai tersebut dalam sikap dan perilaku nyata. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran Fikih juga perlu diarahkan untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir reflektif, kolaborasi, dan karakter religius siswa [3], [4].

Namun, pembelajaran Fikih di madrasah masih sering menghadapi persoalan pedagogis. Proses pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional, berpusat pada guru, dan menempatkan siswa sebagai penerima informasi. Pola pembelajaran seperti ini dapat membantu siswa memahami materi secara teoritis, tetapi belum tentu memberi ruang yang cukup bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan, menyelesaikan masalah, menghasilkan karya, dan merefleksikan nilai-nilai Fikih dalam pengalaman belajar. Pembelajaran agama yang terlalu berpusat pada penyampaian materi berpotensi membatasi keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman dan mempraktikkan nilai pembelajaran secara konkret [2], [5]. Akibatnya, kreativitas siswa belum berkembang secara optimal, sementara karakter religius sering kali hanya dipahami sebagai pengetahuan normatif, bukan sebagai nilai yang dilatih melalui aktivitas belajar yang nyata.

Kreativitas merupakan salah satu capaian penting dalam pembelajaran karena siswa perlu memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, mengajukan pertanyaan, merumuskan gagasan, mengolah informasi, bekerja sama, dan menyusun solusi. Dalam pembelajaran Fikih, kreativitas diperlukan agar siswa tidak hanya menghafal ketentuan hukum Islam, tetapi juga mampu mengaitkan materi dengan situasi kehidupan nyata. Pembelajaran berbasis proyek terbukti dapat mendorong kreativitas karena siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi masalah, mengembangkan ide, menyusun strategi, dan menghasilkan produk pembelajaran [6], [7], [8]. Dengan demikian, kreativitas menjadi jembatan antara pemahaman materi dan penerapan nilai dalam kehidupan.

Selain kreativitas, karakter religius juga menjadi dimensi utama dalam pembelajaran Fikih. Karakter religius mencakup keyakinan, praktik agama, penghayatan, pengetahuan agama, dan pengamalan nilai religius. Dalam proses pendidikan, karakter religius tidak dapat dibentuk hanya melalui ceramah atau penyampaian nasihat, tetapi perlu dikembangkan melalui pembiasaan, keteladanan, interaksi sosial, dan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mempraktikkan nilai-nilai agama. Pendidikan karakter yang efektif membutuhkan proses belajar yang memberi ruang bagi siswa untuk mengalami, merefleksikan, dan membiasakan nilai dalam tindakan [9], [10], [11]. Oleh karena itu, pembelajaran Fikih yang efektif seharusnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang melatih siswa untuk disiplin, jujur, bertanggung jawab, bekerja sama, menghargai orang lain, dan peduli terhadap lingkungan sosialnya.

Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah *Project Based Learning*. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan proyek yang dirancang secara sistematis. Dalam *Project Based Learning*, siswa dilibatkan dalam proses menentukan masalah atau tema proyek, merancang kegiatan, menyusun jadwal, mengumpulkan informasi, melaksanakan proyek, menyajikan hasil, dan melakukan refleksi. Kajian sistematis dan meta-analisis menunjukkan bahwa *Project Based Learning* berkontribusi positif terhadap hasil belajar, keterampilan berpikir, kreativitas, kolaborasi, dan keterlibatan siswa [3], [4], [6]. Temuan mutakhir tersebut memperkuat dasar teoretis model ini yang sejalan dengan pendekatan konstruktivistik, yaitu bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi [12].

Dalam konteks pembelajaran Fikih, *Project Based Learning* dapat digunakan untuk mengubah pembelajaran yang semula cenderung tekstual menjadi lebih kontekstual dan aplikatif. Materi Fikih dapat dikembangkan menjadi proyek pembelajaran, seperti pembuatan media edukatif tentang ibadah, simulasi praktik muamalah, kampanye nilai kejujuran, proyek kepedulian sosial, atau presentasi berbasis masalah keagamaan. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mempraktikkan nilai-nilai Fikih dalam aktivitas nyata. Pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan agama Islam dinilai relevan karena dapat menghubungkan pemahaman keagamaan dengan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan reflektif [13], [14], [15]. Dengan demikian, *Project Based Learning* berpotensi meningkatkan kreativitas sekaligus memperkuat karakter religius siswa karena proses pembelajaran menuntut keterlibatan kognitif, afektif, sosial, dan praktis secara bersamaan.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Project Based Learning* berkontribusi positif terhadap keaktifan, kreativitas, dan karakter siswa. Pembelajaran berbasis proyek terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar [8]. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa *Project Based Learning* dapat mendorong kreativitas melalui

aktivitas eksploratif, kolaboratif, dan berbasis pemecahan masalah [7], [8], [16]. Dalam konteks pendidikan karakter, pembelajaran berbasis proyek dipandang relevan karena memberi ruang bagi siswa untuk melatih tanggung jawab, kedisiplinan, kerja sama, dan kepedulian dalam proses penyelesaian proyek [9], [17], [18]. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa *Project Based Learning* memiliki potensi kuat sebagai model pembelajaran aktif yang mendukung pencapaian kompetensi kognitif dan afektif.

Meskipun demikian, masih terdapat celah penelitian yang perlu diperkuat. Pertama, sebagian penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji *Project Based Learning* dalam kaitannya dengan keaktifan, hasil belajar, kreativitas, atau karakter secara terpisah [6], [8], [19]. Meskipun sebagian rujukan awal digunakan sebagai penguat perkembangan kajian, gap penelitian terutama dibangun dari sumber-sumber mutakhir yang menunjukkan bahwa kajian *Project Based Learning* masih lebih sering diarahkan pada capaian kreativitas, hasil belajar, atau karakter secara terpisah. Kedua, kajian yang secara simultan menempatkan kreativitas dan karakter religius sebagai dua capaian utama pembelajaran masih relatif terbatas, terutama dalam konteks pembelajaran agama Islam [14], [17]. Ketiga, penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran Fikih belum banyak dikaji secara spesifik, padahal Fikih memiliki karakter khas sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan hukum Islam, praktik ibadah, nilai moral, dan pembentukan perilaku [1], [13]. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji apakah *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas dan karakter religius siswa pada mata pelajaran Fikih.

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini memosisikan *Project Based Learning* sebagai model pembelajaran yang tidak hanya berfungsi meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga sebagai strategi pedagogis untuk mengintegrasikan pengembangan kreativitas dan penguatan karakter religius dalam pembelajaran Fikih. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* melalui perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Efektivitas model dianalisis berdasarkan peningkatan skor siswa melalui *N-Gain*, uji beda peningkatan antarkelompok, dan ukuran efek. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat adanya peningkatan setelah pembelajaran, tetapi juga menilai seberapa kuat dampak *Project Based Learning* dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas dan karakter religius siswa pada mata pelajaran Fikih di MA Miftahul Ulum Karangdurin Sampang. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkuat penerapan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran Fikih. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif bagi guru Fikih dalam merancang pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, kreatif, dan berorientasi pada pendidikan karakter. Bagi madrasah, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mendorong penerapan model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan penguasaan materi, kreativitas, dan karakter religius siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* untuk menguji efektivitas model *Project Based Learning* terhadap peningkatan kreativitas dan karakter religius siswa. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini berfokus pada pengukuran perubahan skor *pretest* dan *posttest* secara numerik. Metode *quasi experiment* dipilih karena subjek penelitian berada dalam kelas yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara penuh. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent pretest-posttest control group design*, yaitu desain eksperimen semu yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol [20]. Desain ini dipilih agar efektivitas perlakuan dapat diuji melalui perbandingan perubahan skor antarkelompok dalam kondisi kelas alami tanpa mengubah struktur kelas yang telah ditetapkan oleh madrasah.

Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran Fikih menggunakan model *Project Based Learning*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Rancangan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Kelas Eksperimen: } O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2 \quad (1)$$

$$\text{Kelas Kontrol: } O_3 \rightarrow C \rightarrow O_4 \quad (2)$$

Keterangan: (O_1) adalah *pretest* kelas eksperimen, (X) adalah perlakuan *Project Based Learning*, (O_2) adalah *posttest* kelas eksperimen, (O_3) adalah *pretest* kelas kontrol, (C) adalah pembelajaran konvensional, dan (O_4) adalah *posttest* kelas kontrol. Efektivitas pembelajaran dianalisis melalui perbandingan peningkatan skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian dilaksanakan di MA Miftahul Ulum Karangdurin Sampang pada tahun 2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 170 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive*

sampling karena penelitian menggunakan kelas yang telah terbentuk atau *intact classes*, sehingga pengacakan subjek secara individual tidak memungkinkan dilakukan dalam konteks pembelajaran madrasah. Pemilihan sampel juga mempertimbangkan kesesuaian dengan kebutuhan *quasi experiment*, adanya permasalahan kreativitas dan karakter religius, jenjang kelas yang sama, serta jumlah siswa yang relatif seimbang antarkelompok. Kelas XI-F ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-E sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas berjumlah 30 siswa, sehingga total sampel penelitian adalah 60 siswa. Kesamaan jumlah siswa pada kedua kelas mendukung proses perbandingan peningkatan skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara lebih proporsional.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data pendukung. Data primer diperoleh dari angket kreativitas dan karakter religius yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Data pendukung diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa angket dengan skala Likert 1–5. Angket kreativitas terdiri atas 10 butir pernyataan yang mencakup lima indikator, yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, elaboratif, dan evaluatif. Angket karakter religius terdiri atas 12 butir pernyataan yang mencakup lima indikator, yaitu keyakinan, praktik agama, penghayatan, pengetahuan agama, dan pengamalan nilai religius.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah pemberian *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kondisi awal kreativitas dan karakter religius siswa. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran. Pada kelas eksperimen, pembelajaran Fikih dilaksanakan menggunakan model *Project Based Learning* melalui tahapan penentuan proyek, perencanaan, penjadwalan, pengumpulan informasi, pelaksanaan proyek, penyusunan hasil, presentasi, dan refleksi. Tahapan ini sejalan dengan karakter utama *Project Based Learning* yang menekankan keterlibatan siswa dalam penyelesaian proyek, kolaborasi, produksi karya, dan refleksi pembelajaran [3], [6]. Pada kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode konvensional. Tahap ketiga adalah pemberian *posttest* kepada kedua kelas untuk mengukur perubahan kreativitas dan karakter religius setelah perlakuan.

Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Uji validitas dilakukan melalui validasi ahli dan uji empiris menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, dengan kriteria signifikansi $< 0,05$. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 10 butir instrumen kreativitas dan 12 butir instrumen karakter religius dinyatakan valid, sehingga seluruh butir digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*, dengan kriteria nilai $> 0,60$ menunjukkan instrumen reliabel. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* instrumen kreativitas berada pada rentang 0,704–0,774, sedangkan instrumen karakter religius berada pada rentang 0,620–0,768. Dengan demikian, kedua instrumen memenuhi kriteria reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS melalui beberapa tahap. Pertama, statistik deskriptif untuk mengetahui rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum. Kedua, uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Data dinyatakan normal dan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$.

Tahap utama analisis adalah menghitung *normalized gain* atau *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan skor siswa dari *pretest* ke *posttest*. *N-Gain* digunakan karena analisis ini dapat menunjukkan peningkatan skor secara proporsional terhadap skor maksimum ideal [21], [22]. Rumus *N-Gain* yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}} \quad (3)$$

Keterangan: S_{post} adalah skor *posttest*, S_{pre} adalah skor *pretest*, dan S_{maks} adalah skor maksimum ideal. Skor maksimum ideal untuk kreativitas adalah 50, sedangkan skor maksimum ideal untuk karakter religius adalah 60. Interpretasi kategori *N-Gain* ditetapkan sebagai berikut: $N-Gain \geq 0,70$ termasuk kategori tinggi, $0,30 \leq N-Gain < 0,70$ termasuk kategori sedang, dan $N-Gain < 0,30$ termasuk kategori rendah [21].

Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian dilakukan terhadap skor peningkatan/*N-Gain* masing-masing siswa pada kedua kelompok, karena efektivitas *Project Based Learning* dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan perbandingan peningkatan skor kedua kelompok. Rumus dasar *independent sample t-test* dinyatakan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad (4)$$

Keterangan: $\bar{X}_1$ adalah rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen, $\bar{X}_2$ adalah rata-rata *N-Gain* kelas kontrol, S_1^2 adalah varians kelas eksperimen, S_2^2 adalah varians kelas kontrol, n_1 adalah jumlah sampel kelas eksperimen, dan n_2 adalah jumlah sampel kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan ditetapkan pada taraf signifikansi 0,05.

Apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara kedua kelompok.

Selain uji signifikansi, penelitian ini juga menghitung ukuran efek menggunakan *Cohen's d*. Ukuran efek digunakan untuk mengetahui besar dampak perlakuan karena signifikansi statistik perlu dilengkapi dengan informasi mengenai kekuatan efek intervensi [22], [23]. Rumus *Cohen's d* yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$d = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{SD_{pooled}} \quad (5)$$

dengan:

$$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_1-1)SD_1^2 + (n_2-1)SD_2^2}{n_1+n_2-2}} \quad (6)$$

Keterangan: d adalah nilai *effect size*, $\bar{X}_1$ adalah rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen, $\bar{X}_2$ adalah rata-rata *N-Gain* kelas kontrol, SD_{pooled} adalah standar deviasi gabungan, SD_1 adalah standar deviasi kelas eksperimen, SD_2 adalah standar deviasi kelas kontrol, n_1 adalah jumlah sampel kelas eksperimen, dan n_2 adalah jumlah sampel kelas kontrol. Interpretasi *Cohen's d* ditetapkan sebagai berikut: $d \approx 0,20$ menunjukkan efek kecil, $d \approx 0,50$ menunjukkan efek sedang, dan $d \geq 0,80$ menunjukkan efek besar [23].

Efektivitas *Project Based Learning* ditentukan berdasarkan tiga indikator utama, yaitu nilai *N-Gain* kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol, hasil *independent sample t-test* yang signifikan, dan nilai *Cohen's d* yang menunjukkan kekuatan pengaruh. Kombinasi ketiga indikator tersebut digunakan agar efektivitas model tidak hanya ditentukan berdasarkan signifikansi statistik, tetapi juga berdasarkan besarnya peningkatan proporsional dan kekuatan efek perlakuan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguji adanya peningkatan skor, tetapi juga menilai besarnya dampak model *Project Based Learning* dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kreativitas dan karakter religius siswa pada mata pelajaran Fikih.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas dan karakter religius siswa pada mata pelajaran Fikih. Data diperoleh melalui pengukuran *pretest* dan *posttest* pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Jumlah siswa pada masing-masing kelas adalah 30 orang, sehingga total sampel penelitian berjumlah 60 siswa. Hasil penelitian disajikan melalui statistik deskriptif, *N-Gain*, uji beda peningkatan antarkelompok, dan ukuran efek.

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran awal mengenai perubahan skor kreativitas dan karakter religius siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Ringkasan statistik deskriptif ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Kreativitas dan Karakter Religius Siswa

Variabel	Kelas	Pengukuran	N	Mean	Std. Deviation	Min	Max
Kreativitas	Eksperimen	<i>Pretest</i>	30	19,73	1,574	17,00	24,00
Kreativitas	Eksperimen	<i>Posttest</i>	30	45,36	1,670	43,00	48,00
Kreativitas	Kontrol	<i>Pretest</i>	30	18,90	1,295	16,00	21,00
Kreativitas	Kontrol	<i>Posttest</i>	30	41,03	2,858	35,00	46,00
Karakter religius	Eksperimen	<i>Pretest</i>	30	21,40	2,372	15,00	26,00
Karakter religius	Eksperimen	<i>Posttest</i>	30	54,36	2,125	50,00	58,00
Karakter religius	Kontrol	<i>Pretest</i>	30	19,53	2,029	15,00	24,00
Karakter religius	Kontrol	<i>Posttest</i>	30	48,26	2,753	44,00	55,00

Berdasarkan Tabel 1, skor kreativitas siswa pada kelas eksperimen meningkat dari nilai rata-rata 19,73 pada *pretest* menjadi 45,36 pada *posttest*. Pada kelas kontrol, skor kreativitas meningkat dari 18,90 menjadi 41,03. Data ini menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan, tetapi capaian akhir kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Secara substantif, hasil ini menunjukkan bahwa kedua bentuk pembelajaran sama-sama berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas, tetapi kelas yang memperoleh *Project Based Learning* menunjukkan capaian akhir yang lebih kuat. Artinya, keunggulan kelas eksperimen tidak hanya terlihat pada skor *posttest*, tetapi juga pada pola peningkatan yang lebih besar setelah perlakuan diberikan.

Pola peningkatan juga terlihat pada variabel karakter religius. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata karakter religius meningkat dari 21,40 pada *pretest* menjadi 54,36 pada *posttest*. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata karakter religius meningkat dari 19,53 menjadi 48,26. Secara deskriptif, kelas eksperimen menunjukkan capaian *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, baik pada aspek kreativitas maupun karakter religius. Pola ini mengindikasikan bahwa *Project Based Learning* tidak hanya berkaitan dengan peningkatan capaian kreatif, tetapi juga menunjukkan kecenderungan positif terhadap penguatan aspek afektif-religius siswa. Dengan demikian, peningkatan yang muncul bersifat konsisten pada dua variabel utama penelitian.

Untuk mengetahui tingkat peningkatan secara proporsional, dilakukan analisis *N-Gain*. Analisis *N-Gain* digunakan karena dapat menunjukkan peningkatan skor siswa dari *pretest* ke *posttest* dengan mempertimbangkan skor maksimum ideal yang mungkin dicapai [21], [22]. Hasil *N-Gain* kreativitas dan karakter religius siswa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *N-Gain* Kreativitas dan Karakter Religius Siswa

Variabel	Kelas	N	Mean Pretest	Mean Posttest	N-Gain	Kategori
Kreativitas	Eksperimen	30	19,73	45,36	0,846	Tinggi
Kreativitas	Kontrol	30	18,90	41,03	0,710	Tinggi
Karakter religius	Eksperimen	30	21,40	54,36	0,854	Tinggi
Karakter religius	Kontrol	30	19,53	48,26	0,709	Tinggi

Tabel 2 menunjukkan bahwa *N-Gain* kreativitas pada kelas eksperimen sebesar 0,846, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,710. Kedua nilai tersebut berada pada kategori tinggi. Namun, *N-Gain* kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol, sehingga peningkatan kreativitas siswa pada kelas yang menggunakan *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Makna dari hasil ini adalah bahwa pembelajaran konvensional tetap menghasilkan peningkatan, tetapi *Project Based Learning* memberikan peningkatan proporsional yang lebih besar. Dengan kata lain, efektivitas *Project Based Learning* terlihat dari tambahan keuntungan belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pada variabel karakter religius, *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,854, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,709. Kedua nilai tersebut juga berada pada kategori tinggi. Namun, kelas eksperimen kembali menunjukkan nilai *N-Gain* yang lebih tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa *Project Based Learning* tidak hanya berdampak pada peningkatan kreativitas, tetapi juga memberikan peningkatan yang lebih besar terhadap karakter religius siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Konsistensi hasil *N-Gain* pada kedua variabel menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak multidimensional, yaitu mendukung peningkatan kreativitas sekaligus memperkuat karakter religius siswa.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data diuji melalui uji prasyarat. Hasil uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas karena nilai signifikansi berada di atas 0,05. Hasil uji homogenitas dengan *Levene's Test* juga menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan *independent sample t-test*. Terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa perbandingan peningkatan skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilakukan menggunakan uji parametrik. Hal ini memperkuat dasar statistik dalam pengambilan keputusan hipotesis penelitian.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan peningkatan skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji yang digunakan adalah *independent sample t-test* terhadap skor peningkatan/*N-Gain*. Selain itu, ukuran efek dihitung menggunakan *Cohen's d* untuk mengetahui besar dampak model *Project Based Learning*. Penggunaan ukuran efek penting karena signifikansi statistik perlu dilengkapi dengan informasi mengenai kekuatan dampak perlakuan [22], [23]. Hasil uji beda dan ukuran efek disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Beda *N-Gain* dan Ukuran Efek

Variabel	<i>N-Gain</i> Eksperimen	<i>N-Gain</i> Kontrol	t	p	<i>Cohen's d</i>	Interpretasi Efek
Kreativitas	0,846	0,710	4,543	< 0,001	1,173	Besar
Karakter religius	0,854	0,709	5,226	< 0,001	1,349	Besar

Berdasarkan Tabel 3, hasil *independent sample t-test* menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai $t = 4,543$ dan $p < 0,001$. Hasil ini menegaskan bahwa perbedaan peningkatan kreativitas antara kedua kelompok tidak hanya tampak secara deskriptif, tetapi juga terbukti secara inferensial. Nilai *Cohen's d* sebesar 1,173 menunjukkan bahwa pengaruh *Project Based Learning* terhadap peningkatan kreativitas berada pada kategori efek besar. Ukuran efek yang besar

menunjukkan bahwa perbedaan tersebut memiliki makna praktis yang kuat bagi pembelajaran, bukan hanya signifikan secara statistik. Dengan demikian, model *Project Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Fikih.

Hasil serupa ditemukan pada variabel karakter religius. Peningkatan karakter religius siswa pada kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai $t = 5,226$ dan $p < 0,001$. Temuan ini menunjukkan bahwa penguatan karakter religius pada kelas eksperimen secara statistik lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai *Cohen's d* sebesar 1,349 menunjukkan bahwa pengaruh *Project Based Learning* terhadap karakter religius juga berada pada kategori efek besar. Besarnya efek tersebut memperlihatkan bahwa *Project Based Learning* memiliki relevansi pedagogis yang kuat dalam pembelajaran Fikih karena mampu mendukung capaian afektif-religius secara nyata.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Project Based Learning* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kreativitas dan karakter religius siswa pada mata pelajaran Fikih. Hal ini dibuktikan melalui tiga indikator utama, yaitu nilai *N-Gain* kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol, hasil *independent sample t-test* yang signifikan, dan nilai *Cohen's d* yang menunjukkan efek besar pada kedua variabel. Konsistensi antara hasil deskriptif, *N-Gain*, uji beda, dan ukuran efek menunjukkan bahwa efektivitas *Project Based Learning* didukung oleh bukti statistik yang saling melengkapi. Temuan ini memberikan dasar empiris bahwa *Project Based Learning* dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas dan karakter religius secara simultan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas dan karakter religius siswa dapat diterima.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Fikih. Keunggulan tersebut tidak hanya ditunjukkan oleh perbedaan statistik, tetapi juga oleh besarnya dampak perlakuan terhadap perubahan kreativitas siswa. Dengan demikian, temuan ini memiliki makna praktis karena menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu mendorong peningkatan kreativitas secara lebih kuat dibandingkan pembelajaran konvensional [22], [23].

Peningkatan kreativitas pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik utama *Project Based Learning* yang memberi ruang kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi terlibat dalam proses mengidentifikasi masalah, merancang kegiatan, mengumpulkan informasi, menyusun produk, mempresentasikan hasil, dan melakukan refleksi. Rangkaian aktivitas tersebut secara langsung melatih kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, orisinalitas, elaborasi, dan kemampuan mengevaluasi hasil kerja. Kajian sistematis dan meta-analisis menunjukkan bahwa *Project Based Learning* berkontribusi positif terhadap hasil belajar, kreativitas, keterampilan berpikir, kolaborasi, dan keterlibatan siswa karena pembelajaran dilakukan melalui pengalaman yang aktif dan bermakna [3], [4].

Dalam konteks pembelajaran Fikih, peningkatan kreativitas memiliki arti penting karena Fikih tidak hanya menuntut pemahaman hukum Islam, tetapi juga kemampuan menerapkan nilai hukum tersebut dalam kehidupan. Apabila pembelajaran hanya berlangsung secara tekstual dan berpusat pada guru, siswa cenderung memahami Fikih sebagai pengetahuan normatif yang harus dihafal. Sebaliknya, melalui *Project Based Learning*, materi Fikih dapat diubah menjadi pengalaman belajar yang lebih kontekstual, misalnya melalui proyek media edukatif, simulasi muamalah, kampanye kejujuran, atau kegiatan sosial-keagamaan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami konsep Fikih, tetapi juga belajar menerapkan nilai kejujuran, tanggung jawab, amanah, dan kepedulian sosial dalam aktivitas nyata [1], [2], [13].

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif, interaksi sosial, dan refleksi. *Project Based Learning* menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui kegiatan yang mereka rancang, kerjakan, diskusikan, dan evaluasi bersama. Dalam perspektif ini, kreativitas berkembang karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengonstruksi makna, menguji gagasan, membuat keputusan, dan menghasilkan solusi melalui pengalaman langsung. Proses ini sesuai dengan pandangan konstruktivistik bahwa perkembangan kognitif dan pemahaman siswa dipengaruhi oleh aktivitas sosial, bahasa, interaksi, dan pengalaman belajar yang bermakna [12].

Temuan ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *Project Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan keterampilan abad ke-21. Anggraini dan Wulandari [19] menunjukkan bahwa penggunaan *Project Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa karena peserta didik diberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hanan dan Abidin [7] menemukan

bahwa integrasi *Project Based Learning* dalam Pendidikan Agama Islam dapat mendorong kreativitas siswa melalui aktivitas belajar yang aktif dan produktif. Pangestu et al. [8] juga menunjukkan bahwa *Project Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar, kreativitas, dan motivasi siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga memperluas penerapan *Project Based Learning* ke dalam pembelajaran Fikih yang memiliki karakter normatif, praktis, dan pembentukan nilai.

Selain meningkatkan kreativitas, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Project Based Learning* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam memperkuat karakter religius siswa. Temuan ini penting karena memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya berdampak pada aspek kognitif-kreatif, tetapi juga memberikan pengaruh kuat terhadap aspek afektif-religius siswa. Dengan demikian, proyek pembelajaran dapat berfungsi sebagai ruang pedagogis untuk melatih nilai religius melalui tanggung jawab, kerja sama, kedisiplinan, kejujuran, dan refleksi.

Peningkatan karakter religius pada kelas eksperimen dapat dipahami karena *Project Based Learning* menempatkan nilai-nilai religius dalam pengalaman belajar yang nyata. Dalam kegiatan proyek, siswa dituntut untuk bertanggung jawab terhadap tugas, disiplin mengikuti jadwal, jujur dalam menyelesaikan pekerjaan, amanah terhadap peran kelompok, bekerja sama dengan teman, dan peduli terhadap proses maupun hasil belajar bersama. Nilai-nilai tersebut tidak hanya diajarkan sebagai konsep, tetapi dilatih melalui aktivitas belajar yang menuntut tindakan dan pembiasaan. Penelitian tentang pendidikan karakter menunjukkan bahwa karakter lebih efektif dikembangkan ketika siswa mengalami proses belajar yang memberi ruang pada tindakan, refleksi, dan pembiasaan nilai [9], [10], [11].

Dalam pembelajaran Fikih, penguatan karakter religius melalui proyek memiliki relevansi yang kuat karena Fikih tidak hanya memuat aturan hukum Islam, tetapi juga mengandung nilai moral dan sosial yang harus diamalkan. Ketika siswa belajar Fikih melalui proyek, mereka memperoleh kesempatan untuk menghubungkan materi dengan perilaku nyata. Misalnya, tanggung jawab dilatih melalui penyelesaian tugas kelompok, kejujuran dilatih melalui penyusunan laporan atau presentasi, kedisiplinan dilatih melalui kepatuhan terhadap jadwal proyek, dan kepedulian dilatih melalui kerja sama dengan teman. Dengan demikian, pembelajaran Fikih berbasis proyek menjadikan nilai agama lebih operasional dalam pengalaman belajar siswa [13], [15].

Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian dalam konteks Pendidikan Agama Islam dan pendidikan karakter. Iman et al. [17] menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap peningkatan karakter religius siswa. Madania dan Yusuf [14] menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dalam Pendidikan Agama Islam dapat memperkuat dimensi kreatif dan karakter siswa karena model ini menekankan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Cahyono et al. [15] juga menunjukkan relevansi *Project Based Learning* dalam penguatan kompetensi spiritual pada Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi penelitian sebelumnya, tetapi juga memperjelas bahwa karakter religius dapat diperkuat ketika nilai-nilai agama diintegrasikan ke dalam aktivitas proyek yang konkret, kolaboratif, dan reflektif.

Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, *Project Based Learning* memiliki keunggulan pada aspek keterlibatan siswa. Pembelajaran konvensional tetap dapat meningkatkan kreativitas dan karakter religius karena materi Fikih pada dasarnya mengandung nilai moral dan keagamaan. Namun, peningkatan pada kelas kontrol lebih rendah karena pembelajaran konvensional cenderung memberi ruang yang lebih terbatas bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan, membuat keputusan, menyelesaikan masalah, dan mempraktikkan nilai religius dalam kegiatan kolaboratif. Sebaliknya, *Project Based Learning* menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan partisipatif. Perbandingan ini menunjukkan bahwa efektivitas *Project Based Learning* terutama terletak pada kemampuannya mengubah posisi siswa dari penerima materi menjadi pelaku aktif yang membangun pengetahuan dan mempraktikkan nilai. Penelitian tentang pembelajaran berpusat pada siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan, keterampilan belajar, dan pengalaman belajar siswa dibandingkan pendekatan yang lebih pasif [24].

Kontribusi ilmiah utama penelitian ini terletak pada pembuktian bahwa *Project Based Learning* dapat meningkatkan dua capaian pembelajaran secara simultan, yaitu kreativitas dan karakter religius. Sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak menempatkan *Project Based Learning* sebagai model untuk meningkatkan hasil belajar, keaktifan, kreativitas, atau keterampilan abad ke-21 secara terpisah [4], [6], [8], [19]. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa model yang sama juga dapat digunakan untuk mengintegrasikan capaian kreatif dan afektif-religius dalam pembelajaran Fikih. Dengan demikian, *novelty* penelitian ini terletak pada integrasi antara pembelajaran berbasis proyek, pengembangan kreativitas, dan penguatan karakter religius dalam konteks Madrasah Aliyah.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran Fikih tidak harus dipertahankan dalam pola normatif-konvensional. Fikih dapat dikembangkan menjadi pembelajaran yang aktif, produktif, dan kontekstual tanpa kehilangan nilai keagamaannya. Melalui proyek, nilai-nilai Fikih dapat dipahami sebagai prinsip yang diterapkan dalam tindakan, bukan hanya sebagai konsep yang dihafal. Pembelajaran berbasis proyek dalam Pendidikan Agama Islam juga dipandang relevan karena dapat menghubungkan pemahaman keagamaan dengan aktivitas

kolaboratif, pengalaman sosial, dan refleksi nilai [9], [14], [18]. Dengan demikian, *Project Based Learning* dapat menjadi jembatan antara pemahaman hukum Islam dan pembentukan perilaku religius.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah guru Fikih perlu merancang pembelajaran yang memberi ruang lebih besar bagi aktivitas siswa. Guru dapat menggunakan *Project Based Learning* dalam bentuk proyek sederhana, seperti pembuatan media edukatif tentang ibadah, simulasi praktik muamalah, kampanye kejujuran, proyek kepedulian sosial, atau presentasi berbasis masalah keagamaan. Agar efektif, proyek perlu dirancang dengan tujuan yang jelas, tahapan kerja yang sistematis, pembagian tugas yang proporsional, rubrik penilaian yang terukur, serta refleksi di akhir pembelajaran. Refleksi penting agar siswa tidak hanya menyelesaikan produk, tetapi juga memahami nilai Fikih yang dipraktikkan selama proses proyek. Prinsip tersebut sejalan dengan temuan literatur bahwa keberhasilan *Project Based Learning* dipengaruhi oleh perencanaan proyek, kejelasan tujuan, bimbingan guru, kolaborasi siswa, dan evaluasi berkelanjutan [3], [6].

Bagi madrasah, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya dukungan kelembagaan terhadap pembelajaran inovatif. Madrasah perlu mendorong guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis proyek, menyediakan fasilitas yang mendukung kerja kelompok, serta membangun budaya belajar yang aktif dan kolaboratif. Penerapan *Project Based Learning* juga dapat diintegrasikan dengan program penguatan pendidikan karakter sehingga nilai religius tidak hanya menjadi muatan mata pelajaran Fikih, tetapi juga menjadi bagian dari budaya belajar madrasah. Dalam konteks pendidikan agama, pembentukan religiusitas dan karakter peserta didik memerlukan dukungan ekosistem pendidikan yang menghubungkan pembelajaran, praktik sosial, dan pembiasaan nilai [10], [11].

Meskipun hasil penelitian menunjukkan efek yang besar, temuan ini tetap perlu dibaca secara proporsional. Penelitian dilakukan pada satu madrasah dengan jumlah sampel terbatas, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, kreativitas dan karakter religius diukur menggunakan angket, sehingga hasilnya masih bergantung pada respons siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu melibatkan lebih banyak madrasah dan menambahkan sumber data lain, seperti observasi perilaku, penilaian produk, portofolio proyek, atau wawancara, agar dampak *Project Based Learning* terhadap kreativitas dan karakter religius dapat dipahami secara lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan pada mata pelajaran Fikih. Model ini mampu meningkatkan kreativitas karena memberi ruang kepada siswa untuk berpikir, merancang, mengeksplorasi, berkolaborasi, dan menghasilkan karya. Pada saat yang sama, model ini juga memperkuat karakter religius karena proses proyek menuntut siswa untuk mempraktikkan nilai tanggung jawab, kejujuran, disiplin, amanah, kerja sama, dan kepedulian. Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini adalah menunjukkan bahwa pembelajaran Fikih berbasis proyek dapat menjadi strategi integratif untuk mengembangkan kreativitas dan karakter religius secara simultan dalam konteks Madrasah Aliyah.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Project Based Learning* efektif meningkatkan kreativitas dan karakter religius siswa pada mata pelajaran Fikih. Hal ini dibuktikan oleh nilai *N-Gain* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, serta hasil *independent sample t-test* yang signifikan ($p < 0,001$) dengan ukuran efek besar (*Cohen's d* > 1). Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sekaligus memperkuat nilai-nilai religius melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Dengan demikian, *Project Based Learning* tidak hanya berfungsi sebagai model pembelajaran aktif, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu mengintegrasikan capaian kreatif dan afektif-religius dalam pembelajaran Fikih.

Secara teoretis, hasil ini mendukung pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran Fikih. Kontribusi teoretis penelitian ini terletak pada penguatan argumentasi bahwa pembelajaran Fikih dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar aktif, kolaboratif, dan reflektif, bukan hanya melalui penyampaian materi secara normatif. Secara praktis, *Project Based Learning* dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada pengembangan karakter melalui berbagai kegiatan proyek yang relevan. Guru Fikih dapat merancang proyek yang menghubungkan materi ibadah, muamalah, dan nilai moral dengan aktivitas nyata siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Namun, penelitian ini terbatas pada satu madrasah dengan jumlah sampel terbatas dan penggunaan angket sebagai instrumen utama. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas serta menggunakan metode pengukuran yang lebih beragam agar hasilnya lebih komprehensif. Penelitian lanjutan juga perlu menambahkan observasi perilaku, penilaian produk proyek, portofolio, atau wawancara agar perubahan kreativitas dan karakter religius siswa dapat dipahami secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. I. N. Effendi, "Integrasi Materi Fikih Jual Beli dalam Pembelajaran Fikih untuk Membentuk Kesadaran Ekonomi Siswa Madrasah Aliyah," *J. Manaj. dan Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 6, pp. 48–58, 2023, doi: 10.61132/jmpai.v1i6.1108.
- [2] M. Holil, "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Discovery Learning, Problem Based Learning, dan *Project Based Learning*," *LISAN AL-HAL J. Pengemb. Pemikir. dan Kebud.*, vol. 17, no. 1, pp. 124–138, 2023, doi: 10.35316/lisanalhal.v17i1.124-138.
- [3] F. Al-Kamzari and N. Alias, "A systematic literature review of project-based learning in secondary school physics: theoretical foundations, design principles, and implementation strategies," *Humanit. Soc. Sci. Commun.*, vol. 12, no. 1, p. 286, 2025, doi: 10.1057/s41599-025-04579-4.
- [4] N. Rehman, W. Zhang, A. Mahmood, M. Z. Fareed, and S. Batool, "Fostering twenty-first century skills among primary school students through math project-based learning," *Humanit. Soc. Sci. Commun.*, vol. 10, no. 1, p. 424, 2023, doi: 10.1057/s41599-023-01914-5.
- [5] L. Uden, F. Sulaiman, G. S. Ching, and J. J. Rosales Jr., "Integrated science, technology, engineering, and mathematics project-based learning for physics learning from neuroscience perspectives," *Front. Psychol.*, vol. 14, p. 1136246, 2023, doi: 10.3389/fpsyg.2023.1136246.
- [6] L. Zhang and Y. Ma, "A study of the impact of project-based learning on student learning effects: a meta-analysis study," *Front. Psychol.*, vol. 14, p. 1202728, 2023, doi: 10.3389/fpsyg.2023.1202728.
- [7] M. F. Hanan and Z. Abidin, "Revitalizing Islamic Religious Education: Integration of Project-Based Learning to Generate Student Creativity," *J. At-Tarbiyat J. Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 1, 2024, doi: 10.37758/jat.v7i1.957.
- [8] K. Pangestu, Y. Malagola, I. Robbaniyah, and D. Rahajeng, "The Influence of *Project Based Learning* on Learning Outcomes, Creativity and Student Motivation in Science Learning at Elementary Schools," *J. Prima Edukasia*, vol. 12, no. 2, pp. 194–203, 2024, doi: 10.21831/jpe.v12i2.63208.
- [9] N. N. Rediani, I. D. Palittin, and B. R. Kaize, "*Project Based Learning*: Enhancing Character and Creative Thinking Skills through Activity-Based Projects in Numeracy Literacy Courses," *Indones. Values Character Educ. J.*, vol. 7, no. 1, pp. 88–100, 2024, doi: 10.23887/ivcej.v7i1.80139.
- [10] P. Oldham and S. McLoughlin, "Character Education Research: A Scoping Review," *Br. J. Educ. Stud.*, vol. 74, no. 2, pp. 169–192, 2026, doi: 10.1080/00071005.2025.2557208.
- [11] J. Kolb, "Muslim diversity, religious formation and Islamic religious education. Everyday practical insights into Muslim parents' concepts of religious education in Austria," *Br. J. Relig. Educ.*, vol. 45, no. 2, pp. 172–185, 2023, doi: 10.1080/01416200.2021.1911787.
- [12] L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.
- [13] L. Rachman and N. Nurhanifansyah, "Integrasi Project-Based Learning dalam Pendidikan Agama Islam: Strategi, Tantangan, dan Efektivitas," *Adab. J. Pendidik. dan Pemikir.*, vol. 4, no. 1, pp. 23–34, 2024, doi: 10.38073/adabuna.v4i1.2027.
- [14] S. M. Madania and W. F. Yusuf, "Strengthening the Creative Dimension in Learning Islamic Religious Education and Character Through *Project Based Learning* Model," *Al-Fikru J. Ilm.*, vol. 19, no. 1, pp. 81–93, 2025, doi: 10.51672/alfikru.v19i1.646.
- [15] P. R. Cahyono, R. S. El Syam, and M. S. Hidayat, "Project-Based Learning for Spiritual Competence in Islamic Religious Education," *Urwatul Wutsqo J. Stud. Kependidikan dan Keislam.*, vol. 15, no. 01, pp. 151–160, 2026, doi: 10.54437/urwatulwutsqo.v15i01.2705.
- [16] F. A. Yusuf, "Investigating the impact of augmented reality-integrated project-based learning on university students' creative innovation, computational thinking, and academic resilience," *J. Pedagog. Res.*, vol. 9, no. 4, pp. 241–258, 2025, doi: 10.33902/JPR.202537068.
- [17] A. N. Iman, S. Subakri, and N. Indrianto, "The Effect of Project-Based Learning Model on Improving Students' Religious Character," *Islam. Manag. J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 01, pp. 13–24, 2025, doi: 10.30868/im.v8i01.7723.
- [18] E. Gustina, Z. Sesmiarni, S. Margareta, D. Sartika, and S. Syafrudin, "*Project Based Learning* (PBL) in Islamic Religious Education: Implementing Religious Moderation Values Through Student Collaborative Projects," *Int. J. Islam. Educ. Res.*, vol. 2, no. 4, pp. 71–80, 2025, doi: 10.61132/ijier.v2i4.435.

- [19] P. D. Anggraini and S. S. Wulandari, "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Peningkatan Keaktifan Siswa," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 9, no. 2, pp. 292–299, 2021, doi: 10.26740/jpap.v9n2.p292-299.
- [20] J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2022.
- [21] R. R. Hake, "Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses," *Am. J. Phys.*, vol. 66, no. 1, pp. 64–74, 1998, doi: 10.1119/1.18809.
- [22] J. M. Nissen, R. M. Talbot, A. N. Thompson, and B. Van Dusen, "A comparison of *normalized gain* and *Cohen's d* for analyzing gains on concept inventories," *Phys. Rev. Phys. Educ. Res.*, vol. 14, no. 1, p. 10115, 2018, doi: 10.1103/PhysRevPhysEducRes.14.010115.
- [23] J. Cohen, *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*, 2nd ed. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1988.
- [24] L. Soubra, M. A. Al-Ghouti, M. Abu-Dieyeh, S. Crovella, and H. Abou-Saleh, "Impacts on Student Learning and Skills and Implementation Challenges of Two Student-Centered Learning Methods Applied in Online Education," *Sustainability*, vol. 14, no. 15, p. 9625, 2022, doi: 10.3390/su14159625.