

Penerapan Pembelajaran Projek Bermain Peran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kurikulum Merdeka

Sri Wulan Sari¹, Zayadi², Vera Wahyuni³

¹srwulansari@gmail.com

²zayadi@iainsasbabel.ac.id

³verawahyuni@iainsasbabel.ac.id

Info Artikel :

Diterima 11 maret 2024

Direvisi 20 maret , 2024

Dipublikasikan 30 April 2024

Kata Kunci:

Projek Bermain Peran, Kegiatan P5, Motivasi Belajar

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah pada saat pembelajaran pendidik masih menggunakan metode ceramah dan penugasan, serta adanya kegiatan P5 pada kurikulum merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan proyek bermain peran pendidikan agama Islam dan budi pekerti untuk meningkatkan motivasi belajar materi toleransi kelas XI 10 di SMAN 1 Sungailiat.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimental menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan model desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI 10 SMAN 1 Sungailiat. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner atau angket. Data dalam penelitian ini analisis uji instrument dan analisis keabsahan objek penelitian.

Hasil penelitian dapat peneliti simpulkan bahwa skor yang diperoleh dari hasil pre-test sebelum diberikan perlakuan/treatment yaitu dengan nilai rata-rata 69,03 dan *post-test* diperoleh skor dengan nilai rata-rata 81,94. Perolehan nilai mean *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan setelah diberikannya proyek bermain peran. Kesimpulan ini juga dibuktikan dengan uji hipotesis t-tes dengan rumus uji *paired sample test*, didapatkan hasil nilai signifikan sebesar $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $13,555 > 2,045$ dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian disimpulkan terdapat perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen.

ABSTRACT

The background of this research is when educators are still learning using lecture and assignment methods, as well as P5 activities on independent curriculum. This research aims to determine the implementation of the project play the role of Islamic religious education and character to improve motivation to learn tolerance material for class XI 10 at SMAN 1 Sungailiat.

This research is a type of experimental research using PreExperimental Design with a One-Group Pretest-Posttest design model Design. The sample in this research was students of class XI 10 at SMAN 1 Sungailiat. Data collection was carried out using a questionnaire or questionnaire. The data in this research is instrument test analysis and analysis validity of the research object.

The research results can be concluded by researchers that the scores obtained from the results pre-test before being given treatment, namely with an average value of 69.03 and the post-test obtained a score with an average value of 81.94. Obtained mean value The pre-test and post-test showed that there was an increase after being given it role playing project. This conclusion is also proven by the t-test hypothesis test using the paired sample test formula, a significant value of $t_{count} > t_{table}$, namely $13.555 > 2.045$ and the Sig value. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ then it can be said that H_0 is rejected and H_a is accepted, thus it is concluded there are differences in the results of the pre-test and post-test in the experimental class.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Sri Wulan Sari, Zayadi, Vera Wahyuni

Email: srwulansari11@gmail.com

Pendahuluan

Dalam peraturan Permendikbudristek No. 262/M/2022 yang berisi perubahan atas keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 56/M/2022 yang membahas tentang pedoman penerapan Kurikulum Merdeka Belajar guna memulihkan pembelajaran usai *learning loss* selama pandemi. Sehingga pemerintah akhirnya merilis Kurikulum Merdeka Belajar serta berusaha untuk memenuhi kebutuhan perangkat kurikulum dengan memuat beberapa struktur Kurikulum Merdeka, diantaranya adalah aturan terkait pembelajaran dan asesmen (penilaian), Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), serta beban kerja pendidik.

Kurikulum merdeka atau kurikulum sekolah penggerak mencoba mengembalikan peran pendidik sebagai pemimpin dalam pembelajaran. Pendidik diberikan kebebasan untuk mengembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Salah satu bagian yang tidak terpisahkan dalam kurikulum merdeka adalah keterkaitannya dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, penerapan kurikulum merdeka mengedepankan proses belajar yang menyenangkan dan relevan sehingga peserta didik dapat memahami cara mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari.

Tersusunnya Kurikulum Merdeka bertujuan dapat menguatkan tidak hanya aspek pengetahuan, tapi juga aspek keterampilan peserta didik. Hal ini kemudian diaplikasikan dengan memperbanyak praktik berbasis proyek. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka adalah Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*). *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Dalam penerapan kurikulum merdeka belajar ini, pendidik dapat memanfaatkan *Project Based Learning* (PjBL) sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan, kreatif dan memunculkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan tinggi rendahnya motivasi belajar dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sehingga dampak buruk dari rendahnya motivasi belajar berpengaruh terhadap kualitas diri peserta didik.

Motivasi belajar yang rendah akan menyebabkan peserta didik tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran dan menghabiskan waktu belajar dengan hal-hal yang tidak produktif. Motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang. Dengan adanya motivasi dapat mendorong semangat belajar peserta didik sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Dengan adanya implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) menjadikan peserta didik lebih semangat dalam menuntut ilmu, sehingga akan lebih menerima materi serta menguasai materi yang sedang ditelaah dengan maksimal. Tujuan diterapkannya model PjBL adalah untuk menanamkan rasa senang dalam belajar pada peserta didik sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu, PjBL merupakan bagian program Kurikulum Merdeka yang harus diterapkan oleh Sekolah Penggerak. Dalam kurikulum merdeka, pendidik haruslah dapat mengemas materi pembelajaran agar menarik dan mudah difahami peserta didik. Pemilihan *Project Based Learning* (PjBL) dalam bentuk proyek bermain peran dirasa cukup efektif apabila dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode ini juga dilatarbelakangi dengan adanya kegiatan P5 yang dilaksanakan di SMAN 1 Sungailiat. Kegiatan P5 ini menciptakan peserta didik lebih aktif lantaran mereka akan melakukan diskusi bersama teman-temannya tentang proyek yang akan di pertunjukkan. Tujuan P5 ini dilaksanakan menjadi upaya untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membuat proyek yang diadaptasi menggunakan Profil Pelajar Pancasila.

Dalam penelitian ini, SMAN 1 Sungailiat dipilih sebagai objek penelitian, karena SMAN 1 Sungailiat merupakan salah satu SMA yang ditunjuk sebagai sekolah penggerak angkatan pertama di Kabupaten Bangka. Sehingga sebagai sekolah penggerak, SMAN 1 Sungailiat telah menggunakan Kurikulum Merdeka sebagai acuan yang sudah diterapkan selama dua tahun.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimental. Menurut Gay, metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab-akibat). Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan model desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi *pre-test* (O_1), diberi *treatment* (X) dan diberi *post-test* (O_2). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Sumber data penelitian ini diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik kelas XI 10 SMAN 1

Sungailiat. Dalam penelitian ini yang menjadi pertimbangan dalam *purposive sampling* yaitu kelas yang memiliki motivasi belajar yang rendah dilihat dari nilai rata-rata hasil ulangan Pendidikan Agama Islam (PAI) pada semester ganjil 2022/2023 dan hasil observasi pra penelitian yang telah dilakukan, sehingga terpilihlah 1 kelas yaitu XI.10 dengan jumlah sampel sebanyak 31 peserta didik. Teknik analisis uji instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reabilitas. Analisis keabsahan objek penelitian dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Sungailiat. SMAN 1 Sungailiat adalah salah satu SMAN yang terdapat di kota Sungailiat provinsi Bangka Belitung yang berdiri sejak 22 Februari 1978. SMAN 1 Sungailiat beralamat di Jalan Pemda Komplek Perkantoran Pemda Bangka. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan model desain *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan memberikan angket pretest terlebih dahulu sebelum peserta didik yang menjadi sampel mendapatkan perlakuan. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan, sampel diberikan posttest. Hal ini dilakukan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

1. Efektifitas Penerapan Pembelajaran Proyek Bermain Peran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kurikulum Merdeka di SMAN 1 Sungailiat

Sampel dalam penelitian ini yakni peserta didik XI 10 SMAN 1 Sungailiat yang berjumlah 31 peserta didik. Dalam penelitian ini, peserta didik kelas XI 10 akan diberikan perlakuan dengan menerapkan proyek bermain peran dalam materi toleransi. Hasil penelitian ini diperoleh dari kelas eksperimen (XI 10) yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Motivasi Belajar *Pretest dan Posttest*

NO	NAMA	PRE TEST	POST TEST
1	Akmal Hamdallah	66	80
2	Amiroh Angel Kurniawan	66	83
3	Chesya Alkhalifah	71	84
4	Daffa Fadhel Sulistyio	65	87
5	Dhaif Al Fakhri	69	81
6	Fathin Azka Afallah	69	80
7	Fatoer Rediyansah	58	78
8	Fitri Dwi Ramadhani	69	81
9	Galang Fikri Zamzami	73	84
10	Golun	72	79
11	Hazani Saputra	79	82
12	Jehan Ardiansyah	67	78
13	Jenny Angelica	70	84
14	Jihan Putri Ramadhania	64	78
15	Kikania A.P.P	70	78
16	Kirana Putri Surga	66	85
17	Lathifa Dira Aura	74	85
18	Malikdewa B.W	74	77
19	Marissa Rahma Ekasanti	58	82
20	Meza Nirmala Suri	67	85
21	Nadinda Puteri Fajriana	68	84
22	Nafisya Ramadhani	65	82

23	Naila Sanel	68	82
24	Najwa Amanta Ravelia	74	88
25	Nazla Fricila Alfani	60	80
26	Rizky Ramadhan	76	82
27	Selly Oktaviani	70	84
28	Syifa Alya Putri	69	82
29	Tiara Azzahra	72	78
30	Qeren Utama A.I.W	75	81
31	Yudrian Revalza	76	86
Rata-Rata		69.032	81.935

Tabel 2. Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen

Data	Pre-Test	Post-Test
Jumah Peserta Didik	31	31
Nilai Tertinggi	79	88
Nilai Terendah	58	77
Rata-Rata	69.032	81.935

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa ada 31 responden dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Untuk jumlah nilai skor terendah pada hasil *pretest* kelas eksperimen yakni 58 dan untuk jumlah nilai skor tertinggi pada hasil *pretest* kelas eksperimen yakni 79. Sedangkan untuk jumlah nilai skor terendah pada hasil *posttest* kelas eksperimen adalah 77 dan untuk jumlah nilai skor tertinggi pada hasil *posttest* kelas eksperimen adalah 88.

2. Hasil Analisis Data Pengaruh Penerapan Pembelajaran Proyek Bermain Peran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kurikulum Merdeka di SMAN 1 Sungailiat

A. Analisis Uji Instrumen

- a. Uji Validitas Instrumen. Pengujian validitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah tes yang digunakan dalam penelitian tersebut dapat atau tidak mengukur tingkat ketepatan tes yaitu mengukur apa yang seharusnya diukur, maka dilakukanlah uji validitas soal. Angket dikatakan valid jika memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($N=31$, r_{tabel} taraf signifikan 5% sebesar 0,0355. Hasil pengujian validitas angket motivasi belajar (*pre-test*) terangkum pada penjelasan sebagai berikut:

Tabel 3. Pengujian Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar (Pre-Test)

Pernyataan	r – Hitung	r – Tabel	P (Sig.)	Kesimpulan	Ket
P1	0,457	0,355	0,011	Valid	Digunakan
P2	0,373	0,355	0,042	Valid	Digunakan
P3	0,557	0,355	0,001	Valid	Digunakan
P4	0,493	0,355	0,006	Valid	Digunakan
P5	0,384	0,355	0,036	Valid	Digunakan
P6	0,382	0,355	0,037	Valid	Digunakan
P7	0,386	0,355	0,035	Valid	Digunakan
P8	0,473	0,355	0,008	Valid	Digunakan
P9	0,482	0,355	0,007	Valid	Digunakan
P10	0,421	0,355	0,020	Valid	Digunakan
P11	0,439	0,355	0,015	Valid	Digunakan
P12	0,413	0,355	0,023	Valid	Digunakan

P13	0,386	0,355	0,035	Valid	Digunakan
P14	0,430	0,355	0,018	Valid	Digunakan
P15	0,528	0,355	0,003	Valid	Digunakan
P16	0,452	0,355	0,012	Valid	Digunakan
P17	0,428	0,355	0,018	Valid	Digunakan
P18	0,384	0,355	0,036	Valid	Digunakan
P19	0,409	0,355	0,025	Valid	Digunakan
P20	0,426	0,355	0,019	Valid	Digunakan
P21	0,446	0,355	0,013	Valid	Digunakan
P22	0,380	0,355	0,039	Valid	Digunakan
P23	0,436	0,355	0,016	Valid	Digunakan
P24	0,386	0,355	0,035	Valid	Digunakan

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 24 item pernyataan tentang motivasi belajar (*pre-test*), semua item memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga semua item dinyatakan valid. Sehingga seluruh item yang dapat digunakan sebagai item pernyataan dalam pengumpulan data tentang motivasi belajar (*pre-test*) adalah sebanyak 24 item.

Hasil pengujian validitas angket motivasi belajar (*post-test*) terangkum pada penjelasan sebagai berikut:

Tabel 4. Pengujian Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar (*Post-Test*)

Pernyataan	r - Hitung	r – Tabel	P (Sig.)	Kesimpulan	Ket
P1	0,479	0,355	0,007	Valid	Digunakan
P2	0,429	0,355	0,018	Valid	Digunakan
P3	0,395	0,355	0,031	Valid	Digunakan
P4	0,409	0,355	0,025	Valid	Digunakan
P5	0,390	0,355	0,033	Valid	Digunakan
P6	0,465	0,355	0,010	Valid	Digunakan
P7	0,375	0,355	0,041	Valid	Digunakan
P8	0,567	0,355	0,001	Valid	Digunakan
P9	0,505	0,355	0,004	Valid	Digunakan
P10	0,413	0,355	0,023	Valid	Digunakan
P11	0,490	0,355	0,006	Valid	Digunakan
P12	0,368	0,355	0,045	Valid	Digunakan
P13	0,534	0,355	0,002	Valid	Digunakan
P14	0,644	0,355	0,000	Valid	Digunakan
P15	0,508	0,355	0,004	Valid	Digunakan
P16	0,550	0,355	0,002	Valid	Digunakan
P17	0,370	0,355	0,044	Valid	Digunakan
P18	0,581	0,355	0,001	Valid	Digunakan
P19	0,567	0,355	0,001	Valid	Digunakan
P20	0,368	0,355	0,045	Valid	Digunakan
P21	0,434	0,355	0,17	Valid	Digunakan
P22	0,386	0,355	0,035	Valid	Digunakan
P23	0,390	0,355	0,033	Valid	Digunakan

P24	0,456	0,355	0,011	Valid	Digunakan
-----	-------	-------	-------	-------	-----------

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 24 item pernyataan tentang motivasi belajar (*post test*), semua item memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga semua item dinyatakan valid. Sehingga seluruh item yang dapat digunakan sebagai item pernyataan dalam pengumpulan data tentang motivasi belajar (*post test*) adalah sebanyak 24 item.

- b. Uji Reabilitas Instrumen. Reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Menurut Sekaran dalam Duwi Prayitno, reabilitas kurang dari 0,5 adalah kurang baik, sedangkan diatas 0,6 dapat diterima dan diatas 0,7 adalah baik. Berdasarkan analisa yang dilakukan diperoleh hasil perhitungan reabilitas dari tabel berikut:

Tabel 1. Pengujian Reabilitas Instrumen Angket Motivasi Belajar (*Pre Test dan Post Test*)

No	Angket	Jumlah Angket	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	Pre Test	24	0,809	Reliabel
2	Post Test	24	0,834	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai koefisien alpha hitung angket motivasi belajar *pre test* adalah sebesar 0,809 > 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa instrument atau alat ukur data tersebut bersifat reliabel. Hasil yang sama juga diperoleh pada angket motivasi belajar *post test* dengan nilai koefisien alpha sebesar 0,834 > 0,6. Jadi intrumen angket motivasi belajar (*pre-test* dan *post-test*) tersebut dapat digunakan untuk mengumpulkan data di lapangan.

B. Analisis Uji Asumsi Klasik (Prasyarat)

- a. Uji Normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Data yang diperoleh melalui angket *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan SPSS 26 yang menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Data yang dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig. yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar dari alpha (α) Sig > 0,05. Dan sebaliknya jika nilai Sig. yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih kecil dari alpha (α) Sig < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 6. Output Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Motivasi Belajar	.084	31	.200*	.969	31	.503
Posttest Motivasi Belajar	.116	31	.200*	.961	31	.317

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil dari pengujian normalitas *pretest* pada kelas eksperimen diketahui memiliki Sig. sebesar 0,503, yang artinya 0,503 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Pada hasil uji normalitas *posttest* kelas eksperimen diperoleh Sig. sebesar 0,317 yang artinya 0,317 lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

- b. Uji Homogenitas. Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya data dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan dan keadaan populasi. Uji ini biasanya dilakukan sebagai prasyarat analisis data atau analisis statistik. Untuk mengetahui data *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini homogen atau tidak, dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene* yang dibantu dengan program SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 26 dengan nilai signifikan > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data homogen. Sedangkan jika nilai signifikan < 0,05 maka data tidak homogen. Data hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Homogenitas Pre-Test dan Post-Test

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Pretest	Based on Mean	2.162	1	60	.147
Posttest	Based on Median	2.124	1	60	.150
	Based on Median and with adjusted df	2.124	1	50.493	.151
	Based on trimmed mean	2.120	1	60	.151

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil dari pengujian homogenitas data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh bahwa $0,147 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen adalah homogen.

C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji paired sampel test dengan menggunakan SPSS Versi 26 dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pada *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen. Dalam melakukan pengujian diajukan hipotesis berikut ini:
 Ha : Terdapat perbedaan pada *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen.
 Ho : Tidak terdapat perbedaan pada *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen.

Dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika apabila nilai Sig $> 0,05$ maka Ho diterima dan Ha ditolak. Sedangkan jika apabila nilai Sig $< 0,05$ maka Ha diterima dan Ho ditolak. Adapun uji hipotesis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Paired Sampel Test Pre-Test dan Post-Test

Paired Samples Test		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Motivasi Belajar - Posttest Motivasi Belajar	-12.903	5.300	.952	-14.847	-10.959	-13.555	30	.000

Berdasarkan tabel 8 output hasil uji t, diperoleh nilai sig = 0.000 yang berarti lebih kecil dari $\alpha 0,05$. Dengan demikian, Ho ditolak dan Ha diterima.

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sampel Statistics Pre-Test dan Post-Test

Paired Samples Statistics		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Motivasi Belajar	69.03	31	5.056	.908
	Posttest Motivasi Belajar	81.94	31	2.909	.522

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata pretest motivasi belajar sebesar 69,03 dan pada posttest motivasi belajar sebesar 81,94. Ini berarti terjadi peningkatan motivasi peserta didik setelah mendapatkan penerapan proyek bermain peran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian proyek bermain peran memberikan peningkatan secara signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

B. Pembahasan

Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji paired sampel test *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yaitu diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -13,555. Nilai t_{hitung} yang negatif bisa berubah menjadi positif yaitu 13,555 dan t_{tabel} sebesar 2,045, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $13,555 > 2,045$ dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Bila dilihat dari hasil rata-rata *pre-test* sebesar 69,03 dan pada hasil rata-rata *post-test* sebesar 81,94. Terlihat adanya perbedaan yang cukup signifikan didasarkan dari penerapan proyek bermain peran pada pembelajaran PAI dan budi pekerti. Dalam demikian ada pengaruh penerapan proyek bermain peran terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi toleransi kelas XI 10 di SMAN 1 Sungailiat. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari beberapa penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Mulyeni dan Fadriati.

Mulyelni dengan judul “Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti”. Menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* dapat meningkatkan daya ingat peserta didik. Hal ini terlihat pada hasil data-data yang telah diteliti bahwa nilai rata-rata sebelum diterapkannya model pembelajaran *project based learning* pada kelas 8 yaitu 87,7 dan setelah pendidik menerapkan model pembelajaran *project based learning* pada kelas 8 menjadi 89,4.

Fadriati dengan judul “Model Pembelajaran PAI dengan *Project Based Learning* Berbasis Ict untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA”. Menunjukkan bahwa *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik dapat dibuktikan dari hasil dengan kategori valid dan dapat digunakan pada mata pelajaran PAI di SMA. Penelitian ini memperoleh hasil dengan rincian pada aspek tujuan 0,806 dengan kategori valid, aspek rasional diperoleh hasil 0,722 dengan kategori valid, aspek isi model perangkat pembelajaran 0,781 dengan kategori valid, aspek karakteristik 0,792 dengan kategori valid, dan kesesuaian dan bahasa 0,750 dengan kategori valid.

Dengan demikian, temuan dari peneliti terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Project Based Learning* memiliki pengaruh signifikan dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini dianggap sebagai suatu alternatif yang dapat digunakan oleh pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada pertemuan pertama peneliti menjelaskan materi toleransi (bab II) dengan meringkas poin-poin penting agar materi tersebut mudah dipahami oleh peserta didik. Pada saat pembelajaran terlihat jelas antusias dari kelas eksperimen. Peneliti kemudian menjelaskan tugas yang akan mereka lakukan. Kemudian peneliti membagi setiap peserta didik keempat kelompok yang terdiri dari 8 sampai 9 peserta didik. Setelah pembagian kelompok, peserta didik duduk sesuai dengan anggota kelompoknya masing-masing. Setiap kelompok berdiskusi mengenai judul yang akan mereka mainkan dalam proyek bermain peran. Peneliti akan memonitoring setiap kelompok dalam pembuatan naskah. Setiap kelompok yang telah mendapatkan judul sesuai dengan tema toleransi, akan melanjutkan diskusi untuk membulat naskah. Pembuatan naskah dalam pertemuan pertama ini menggunakan kertas dan handphone sebagai mediana.

Pada pertemuan kedua, peserta didik berdiskusi mengenai naskah drama dengan peneliti. Dalam pertemuan kedua ini, peneliti membantu peserta didik untuk merevisi naskah drama setiap kelompok. Setelah naskah proyek sudah dikatakan baik, setiap kelompok melanjutkan diskusi sesuai dengan anggota masing-masing dan mencoba membaca dialog bersama-sama. Pada kegiatan ini, peserta didik terlihat antusias dan berpartisipasi dengan baik.

Pada pertemuan ketiga, setiap kelompok mencoba memainkan peran masing-masing sesuai dengan naskah. Pada pertemuan ketiga ini, setiap kelompok mencoba secara bergiliran untuk memainkan perannya di depan kelas. Selain itu setiap kelompok juga menyiapkan latar belakang drama mereka sesuai dengan naskah masing-masing. Dalam kegiatan ini, peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran. Beberapa peserta didik sibuk dengan membaca dialog dan mencoba melatih ekspresi wajah agar sesuai dengan naskah.

Pada pertemuan terakhir (ke-empat), peserta didik sudah duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Setiap perwakilan kelompok memberikan naskah yang sudah diprintout sebagai bentuk hasil proyek. Kemudian peserta didik akan diberikan waktu 15 menit untuk berganti pakaian dan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proyek bermain peran. Setelah semua kelompok sudah siap untuk memaparkan hasil proyeknya, proyek bermain peran pun dilaksanakan sesuai dengan urutan kelompok. Peneliti dan pendidik (guru ajar) duduk dimeja paling depan untuk melihat dan menilai hasil kerja proyek setiap kelompok (sesuai dengan instrument penilaian proyek bermain peran). Setelah pemaparan proyek bermain peran telah selesai, peneliti memberikan angket *post-test* kepada peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tadi, dapat dilihat bahwa penelitian ini memberikan kontribusi bagi pendidik dan peserta didik untuk menjadikan proses belajar mengajar di sekolah bisa menjadi menyenangkan dengan menggunakan model-model pembelajaran yang interaktif seperti penerapan proyek bermain peran. Penerapan proyek bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik terbukti memberikan pengaruh dan efektif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Mc. Donald bahwa motivasi belajar adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Yang dimana setiap peserta didik bergerak aktif untuk membuat naskah drama dan turut serta memainkan perannya. Seluruh peserta didik juga diberikan kesempatan untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Peserta didik pun sangat antusias dalam pelaksanaan proyek bermain peran tersebut. Dengan adanya penerapan proyek bermain peran ini, peserta didik merasa tertarik pada kegiatan berupa pengalaman. Hal ini juga merupakan contoh dari ciri-ciri motivasi belajar yang baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti tentang penerapan proyek bermain peran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan motivasi belajar kurikulum merdeka di SMAN 1 Sungailiat dapat disimpulkan bahwa penerapan proyek bermain peran secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan skor *pre-test* dan *post-test*. Skor yang diperoleh dari hasil *pre-test* sebelum diberikan perlakuan/*treatment* yaitu dengan nilai rata-rata 69,03. Setelah perlakuan/*treatment* diberikan selama beberapa kali pertemuan, peserta didik kembali diberikan *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan proyek bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dari hasil *post-test* diperoleh skor dengan nilai rata-rata 81,94. Perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan setelah diberikannya proyek bermain peran. Kesimpulan ini juga dibuktikan dengan uji hipotesis t-tes dengan rumus uji paired sampel test, didapatkan hasil nilai signifikan sebesar $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $13,555 > 2,045$ dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian disimpulkan terdapat perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen.

Referensi

- Kemendikbudriset. 2022. Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
- Wahyuni, Vera. 2022. Evaluasi Kebijakan Pendidikan Karakter Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Prototipe untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal BRUE*. Vol. 8, No. 1
- Mujiburrahman. 2022. Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. Vol.2, No.2
- Fadriati. 2023. Model Pembelajaran PAI dengan Project Based Learning Berbasis Ict untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. Vol.5, No.1
- Mulyeni. 2023. Penerapan Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. Vol. 6, No. 4
- Nursalam. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Pembelajaran Berbasis Proyek pada Sekolah Penggerak Kelompok Bermain Terpadu Nurul Falah dan Ar-Rasyid Banda. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 8, No.1
- Majid, Abdul. 2017. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Rosda

- Marlina, Leny. 2017. Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol.1, No. 2
- Maulana, Rizal. 2021. *Merdeka Belajar*. Jakarta: Pemuda Pelajar Pancasila
- Ibrahum, Andi. 2018. *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu
- Sanaky, Musrifah Mardiani. 2023. "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*. Vol.11, No.1
- Anggraini, Fitria Dewi Puspita. 2022. Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reabilitas. *Jurnal Basicedu*. Vol.6, No.4
- Setiawan, Cruisietta Kaylana dan Sri Yanthy Yosepha. 2020. Pengaruh Green Marketing dan Brand Image terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*. Vol.10, No.1
- Pratama, Satria Artha dan Rita Intan Permatasari. 2021. Pengaruh Penerapan Standar Operasional, Prosedur dan Kompetensi terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor PT. Dua Kuda Indoensia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*. Vol.11, No.1
- Rosalina, Linda. 2023. *Buku Ajar Statistika*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah
- Rahman, Sunarti. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal UNG*. Vol.2, No.8