



Model Project Based Learning Berbasis Video Digital untuk Mengembangkan Kreativitas dan Psikomotorik Ibadah Siswa MTs Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan

Ririn Afidatul Muniroh¹, Yuli Ani Setyo Dewi²

^{1,2}Institut Agama Islam Sunan Giri Ponorogo

CORRESPONDENCE: ririnafidatul1606@gmail.com

Article Info

Article History

Received : 30-11-2025

Revised : 18-12-2025

Accepted : 24-12-2025

Keywords:

Project Based Learning,
Digital Video, Creativity,
Worship Psychomotor,
MTs Pembangunan kikil
Arjosari Pacitan.

Abstract

This study aims to describe the implementation of the Digital Video-Based Project Based Learning (PjBL) model in an effort to enhance creativity and worship psychomotor skills among students in Madrasah Tsanawiyah (MTs) Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan. The primary issue in worship learning within madrasahs is the dominance of conventional methods, leading to low student engagement. This research employs a descriptive qualitative approach, with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The results indicate that the digital video-based PjBL model provides students with the space to explore creativity in presenting dawah content while improving the accuracy of worship movements (psychomotor) through a video production process that requires conscious repetition. The project stages encompassing scenario planning, filming, and video reflection are highly effective in forming students' muscle memory regarding worship procedures in accordance with Fiqh principles.

PENDAHULUAN

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran transformatif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui serangkaian kegiatan proyek yang menantang dan bermakna. Jika merujuk pada prinsip dasarnya, PjBL menekankan pada pembelajaran kontekstual, kolaboratif, dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata yang ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari (Hakim, 2019). Dalam kerangka PjBL siswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan dilatih untuk merencanakan, melaksanakan, hingga mempresentasikan hasil proyek secara mandiri maupun berkelompok. Model ini sangat efektif untuk membangun kemandirian belajar (*self-regulated learning*) karena siswa memiliki tanggung jawab penuh atas keberhasilan proyek yang mereka kerjakan, mulai dari tahap inisiasi hingga evaluasi akhir (Maghfiroh, 2023).

Model Project Based Learning Berbasis Video Digital

Video digital dalam konteks pendidikan modern merupakan media audio-visual yang mampu menyajikan informasi secara dinamis, multisensori, dan menarik. Dalam pembelajaran PAI, khususnya materi Fikih, video digital berfungsi sebagai jembatan kognitif yang menampilkan tata cara ibadah secara runtut, visual, dan akurat (Hikmah, 2021). Keunggulan utama video digital terletak pada kemampuannya untuk diputar berulang kali (*replayability*), yang memungkinkan siswa untuk mengamati detail gerakan ibadah yang kompleks seperti rukun-rukun salat atau tata cara penyembelihan hewan secara lebih mendalam (Fauzi, 2022). Integrasi video digital dalam kelas bukan hanya sekadar alat bantu visual, melainkan instrumen yang mampu menstimulasi retensi memori siswa terhadap prosedur ibadah yang sesuai dengan tuntunan syariat (Amalia, 2020).

Kreativitas dalam pembelajaran tercermin dari kemampuan siswa dalam menghasilkan ide, gagasan, dan karya orisinal sebagai respons terhadap tantangan instruksional. Dalam proyek video digital, kreativitas siswa diasah melalui proses penyusunan skenario (*storyboarding*) dan pemilihan teknik visualisasi dakwah yang menarik (Taufiqurrahman, 2022). Di sisi lain, kemampuan psikomotorik ibadah berkaitan erat dengan keterampilan fisik dalam melakukan gerakan ibadah dengan tepat sesuai dengan ketentuan syariat Islam. Pengembangan aspek psikomotorik ini memerlukan latihan yang berkesinambungan dan umpan balik yang cepat. Pembelajaran yang melibatkan praktik langsung dan proyek nyata dinilai jauh lebih efektif untuk menyelaraskan antara kecerdasan kreatif (estetika video) dengan kecakapan motorik (kebenaran gerakan), sehingga ibadah tidak hanya dilakukan secara benar tetapi juga dipahami secara mendalam konsepnya (Hasan, 2021).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Madrasah Tsanawiyah (MTs) mengemban misi besar dalam membentuk karakter dan kompetensi religius siswa yang komprehensif. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada penguasaan aspek kognitif semata, tetapi juga harus menyentuh aspek afektif sebagai landasan moral dan aspek psikomotorik sebagai wujud nyata dalam praktik ibadah (Muzzakir, 2021). Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran ibadah sering kali terjebak dalam pola konvensional yang monoton. Strategi pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) cenderung mendominasi, sehingga membatasi ruang gerak siswa untuk bereksplorasi, berkreasi, dan mempraktikkan gerakan ibadah secara aktif dan presisi (Nurhasanah, 2020). Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan emosional dan motorik siswa dalam menghayati setiap gerakan wudhu, sholat, maupun ibadah lainnya.

Seiring dengan pesatnya transformasi teknologi digital di dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran berbasis video muncul sebagai solusi inovatif untuk menjawab tantangan tersebut. Video digital menawarkan fleksibilitas dalam menyajikan materi ibadah secara visual, kontekstual, dan menarik, yang mampu melampaui batas ruang kelas tradisional (Hidayat, 2019). Media ini memungkinkan siswa mengamati detail gerakan yang sulit dijelaskan hanya melalui kata-kata. Apabila pemanfaatan teknologi ini dipadukan dengan model *Project Based Learning* (PjBL), maka paradigma pembelajaran akan bergeser dari sekadar menghafal menjadi melakukan (*learning by doing*). Fokus pembelajaran tidak lagi hanya terpaku pada hasil akhir (nilai), melainkan pada proses berpikir kreatif dalam mengonsep konten dan pengasahan keterampilan psikomotorik melalui repetisi gerakan saat proses produksi video (Afifuddin, 2018).

Model PjBL berbasis video digital memberikan platform bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui perancangan skenario, pengambilan gambar, hingga penyuntingan karya digital bertema ibadah (Safitri, 2023). Melalui proses kolaboratif ini, siswa dituntut untuk memvalidasi setiap gerakan ibadah mereka agar sesuai dengan kaidah syariat sebelum dipublikasikan. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk membedah secara mendalam mengenai implementasi model *Project Based Learning* berbasis video digital dalam upaya mengembangkan kreativitas dan ketepatan psikomotorik ibadah siswa pada jenjang Madrasah Tsanawiyah Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Pemilihan pendekatan kualitatif didasari oleh kebutuhan untuk mengeksplorasi fenomena secara alamiah serta memahami secara mendalam dinamika proses penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis video digital (Sugiyono, 2019). Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk memotret realitas di lapangan mengenai bagaimana kolaborasi teknologi dan pedagogi proyek mampu mentransformasi kreativitas serta keterampilan psikomotorik ibadah siswa di lingkungan Madrasah Tsanawiyah Pembangunan Kikil Arjosari.

Subjek penelitian adalah siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs) Pembangunan Kikil Arjosari Pacitan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Fikih) khususnya pada materi praktik ibadah yang menuntut ketangkasan motorik tinggi. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive untuk mendapatkan data yang kaya dari kelas yang menerapkan inovasi digital (Moleong, 2018). Adapun objek penelitian ini adalah integrasi model PjBL dengan media video

Model Project Based Learning Berbasis Video Digital

digital serta manifestasi dampaknya terhadap perkembangan aspek kreatif dan psikomotorik siswa.

Untuk memperoleh data yang komprehensif, peneliti menggunakan teknik triangulasi pengumpulan data sebagai berikut:

- kerja kelompok sebagai bukti otentik perkembangan kreativitas siswa (Syafaruddin, 2020). Observasi terstruktur yang bertujuan untuk mengamati secara langsung keterlibatan siswa, interaksi sosial dalam kelompok, serta akurasi gerakan fisik (*psikomotorik*) siswa selama proses syuting dan simulasi ibadah (Gunawan, 2022).
- Wawancara Mendalam: Dilakukan terhadap guru PAI dan perwakilan siswa untuk menggali persepsi subjektif, kendala teknis dalam penggunaan aplikasi penyuntingan video, serta kebermaknaan pembelajaran yang mereka rasakan (Nugrahani, 2014).
- Studi Dokumentasi: Meliputi analisis terhadap produk akhir berupa video digital karya siswa, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta rekaman proses.

Proses analisis data dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan dengan merujuk pada model analisis data kualitatif yang terdiri dari tiga tahapan utama:

- Reduksi Data: Proses merangkum, memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan data pada hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas dan psikomotorik ibadah.
- Penyajian Data (Data Display): Mengorganisasikan data ke dalam pola hubungan atau narasi singkat sehingga mudah dipahami.
- Penarikan Kesimpulan (Conclusion Drawing/Verification): Menemukan makna dari data yang telah dikumpulkan dan melakukan verifikasi untuk memastikan validitas temuan (Miles & Huberman, 2018).

Keabsahan data dalam penelitian ini dijamin melalui uji kredibilitas dengan menggunakan triangulasi teknik (membandingkan data observasi dengan wawancara) dan triangulasi sumber (menggali data dari perspektif guru, siswa, dan pakar materi) (Bungin, 2020). Hal ini dilakukan agar hasil penelitian memiliki tingkat validitas yang tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi PjBL Berbasis Video Digital dalam Pembelajaran Ibadah

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis video digital pada pembelajaran Fikih ibadah di Madrasah Tsanawiyah (MTs) merupakan strategi jitu untuk membumikan teks keagamaan ke dalam praktik nyata. Proses ini dimulai dengan tahap inisiasi dan perencanaan, di mana guru menetapkan tema proyek yang krusial, seperti tata cara wudhu, tata cara salat wajib, hingga manasik haji sesuai dengan panduan fikih (Mansur, 2020). Siswa kemudian berkelompok untuk menyusun naskah (*scripting*) dan skenario visual (*storyboarding*). Tahap ini sangat vital karena memaksa siswa melakukan riset literatur keagamaan agar substansi dalam video tidak menyimpang dari dalil yang sahih (Nurhaliza, 2021).

Pada tahap pelaksanaan, aktivitas syuting menjadi laboratorium praktik bagi siswa. Proses perekaman video digital menuntut akurasi motorik yang tinggi sehingga siswa harus melakukan gerakan ibadah secara berulang (*repetition*) untuk mendapatkan hasil rekaman yang sempurna. Secara pedagogis, pengulangan ini berfungsi sebagai metode drill yang memperkuat memori prosedural siswa mengenai urutan ibadah. Disaat yang sama, kreativitas siswa distimulasi melalui pemilihan sudut pengambilan gambar (*camera angle*), pencahayaan, dan penggunaan aplikasi penyuntingan sederhana untuk menyisipkan teks dalil atau instruksi penting dalam video.

Tahap akhir adalah presentasi, evaluasi, dan refleksi. Produk video diputar di hadapan kelas untuk mendapatkan kritik membangun dari guru dan teman sejawat (*peer-review*). Refleksi kolektif ini memungkinkan siswa untuk menyadari kesalahan kecil dalam gerakan ibadah seperti posisi jemari saat sujud atau urutan rukun wudhu yang mungkin terlewatkan dalam praktek biasa tanpa rekaman. Dengan melihat diri mereka sendiri di layar, siswa melakukan evaluasi diri (*self-assessment*) yang objektif demi menyempurnakan kualitas ibadah mereka di masa depan.

Dampak terhadap Kreativitas dan Psikomotorik

Model PjBL berbasis video digital memberikan dampak signifikan terhadap kreativitas siswa karena adanya otonomi belajar. Kebebasan berinovasi dalam memadukan unsur audio, visual, dan narasi dakwah mendorong siswa untuk berpikir "out of the box" dalam menyajikan konten yang edukatif namun tetap menarik (Setiawan, 2019). Inovasi ini mengubah persepsi siswa bahwa materi agama tidak selamanya kaku dan membosankan.

Dari sisi psikomotorik, model ini terbukti meningkatkan ketangkasan dan ketepatan gerakan ibadah. Keterlibatan langsung dalam proyek membuat siswa melakukan gerakan ibadah secara

Model Project Based Learning Berbasis Video Digital

sadar (conscious practice) dan terarah. Jika pada pembelajaran konvensional siswa hanya mempraktikkan gerakan sekali, dalam proyek video mereka bisa melakukannya berkali-kali hingga mencapai standar estetika dan syariat yang ditetapkan. Integrasi teknologi ini pada akhirnya menciptakan sinkronisasi antara pemahaman kognitif tentang hukum ibadah dengan kemahiran fisik dalam melaksanakannya.

KESIMPULAN

Implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis video digital terbukti menjadi strategi pembelajaran inovatif yang secara signifikan mampu mengintegrasikan pengembangan kreativitas dan ketangkasan psikomotorik ibadah siswa pada jenjang Madrasah Tsanawiyah. Melalui siklus proyek yang dimulai dari perencanaan ide hingga produksi konten, siswa tidak hanya terjebak pada pemahaman konseptual-teoretis, tetapi mampu mentransformasi pemahaman tersebut ke dalam praktik ibadah yang presisi dan estetis. Media video digital berfungsi sebagai alat refleksi kritis yang memungkinkan siswa mendeteksi dan memperbaiki kesalahan gerakan ibadah secara mandiri melalui proses pengulangan (*drill*) yang sadar. Dengan demikian, kolaborasi antara pedagogi berbasis proyek dan teknologi digital berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, di mana penguasaan syariat berjalan beriringan dengan kemahiran literasi digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifuddin, M. (2018). Project Based Learning dalam Pembelajaran PAI: Mengembangkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Islam Tadris*, 13(1), 78.
- Amalia, R. (2020). Pengaruh Media Video Tutorial terhadap Keterampilan Ibadah Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Bangsa*, 4(2), 56.
- Amalia, R. (2024). Integrasi Kognitif dan Psikomotorik dalam Kurikulum Merdeka PAI. *Jurnal Pendidikan Islam Modern*, 10(2), 198.
- Bungin, B. (2020). *Post-Qualitative Social Research Methods*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fauzi, A. (2022). *Strategi Pembelajaran Digital di Madrasah*. Jakarta: Kencana.
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hakim, L. (2019). Efektivitas Project Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah. *Jurnal Kependidikan Islam*, 7(2), 142.
- Hasan, R. (2021). Analisis Psikomotorik Siswa Melalui Metode Drill Berbasis Video Tutorial. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(2), 167.
- Hidayat, R. (2019). Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Digital Indonesia*, 2(3), 45.
- Hidayat, R. (2023). Kreativitas Digital Siswa dalam Proyek Video Pembelajaran di Era Society 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 110.
- Hikmah, N. (2021). Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Fikih: Sebuah Inovasi Pedagogis. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 25.
- Maghfiroh, S. (2023). Kemandirian Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 88.
- Mansur, M. (2020). Inovasi Pembelajaran Fikih Melalui Media Audio-Visual di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 5(2), 145.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Arizona State University: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muzakkir, A. (2021). Integrasi Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 4(1), 15.
- Nugrahani, F. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Nurhaliza, S. (2021). Peran Storyboarding dalam Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa pada Materi PAI. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 3(1), 22.
- Nurhasanah, S. (2020). Inovasi Metode Pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama*, 8(2), 112.
- Nurhayati. (2022). Pengaruh Video Tutorial terhadap Ketepatan Gerakan Salat Siswa Madrasah. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 12(1), 55.

Model Project Based Learning Berbasis Video Digital

Safitri, L. (2023). Digitalisasi Tugas Sekolah: Pengaruh Pembuatan Konten Video terhadap Kreativitas Siswa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 11(2), 201.

Safitri, L. (2024). Video-Based Reflection: Strategi Evaluasi Praktik Ibadah Siswa MTs. *Jurnal Analisis Pendidikan Islam*, 11(3), 289.