

Pengembangan Model Pembelajaran *Case Method-Team Based Project* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Hidayati¹, Khalilah Ramadhani^{2*}

¹MTs Muhammad Abduh, Indonesia

²Sekolah Tinggi Agama Islam Tuanku Tambusai

Email: hidayati.hasbiabduh@gmail.com, ramadhani.khalilah22@gmail.com

Article History	Abstract
<p>Received : 24 April 2025 Revised : 12 Juli 2025 Accepted : 10 Agustus 2025</p>	<p><i>This study aims to determine the implementation of case method-team based project learning in Islamic religious education and character education subjects for students at SMKN 1 Rambah. The research method used is Research and Development. The research sample was 38 experimental class students to implement the Case Method-Team Based Project model, and 36 control class students from the Accounting department, grade XI. The research instrument was used to measure students' cognitive and psychomotor skills. The results showed that the case method-team based project learning model was more effective than the lecture learning model to support students' cognitive and psychomotor development. Islamic religious education and character education learning must be understood by students so that it can be implemented in the world of work. Which began with measuring students' cognitive and psychomotor skills in the case method-team based project learning model.</i></p> <p>Keywords: <i>Learning Model; Case Method-Team Based Project; Islamic Religious Education; Character Education</i></p>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran *case method-team based project* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada siswa di SMKN 1 Rambah. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Sampel penelitian kelas eksperimen sebanyak 38 orang untuk diimplementasikan model *Case Method-Team Based Project*, dan kelas kontrol sebanyak 36 orang dari jurusan Akuntansi kelas XI. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur kognitif dan psikomotorik siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *case method-team based project* lebih efektif digunakan dibandingkan model pembelajaran ceramah untuk mendukung peningkatan kognitif dan psikomotorik siswa. Pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti wajib dipahami siswa agar terimplementasi dalam dunia kerja. Yang diawali dengan pengukuran kognitif dan psikomotorik siswa dalam model pembelajaran *case method-team based project*.

Kata Kunci: Model Pembelajaran; *Case Method-Team Based Project*; Pendidikan Agama Islam; Budi Pekerti

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tentang mempersiapkan generasi penerus untuk kehidupan

dimasa depan. Dalam upaya menyiapkan manusia Indonesia memiliki karakter sesuai dengan ajaran agama, serta agar bisa menyiapkan generasi dalam menghadapi kehidupan masyarakat dalam segala kebaikan dan kejahatan. Peranan penting pendidikan agama Islam khususnya diharapkan dapat merespon dan menjawab berbagai tantangan perkembangan revolusi industri ini (Novi, 2019).

Menyadari bahwa perkembangan revolusi industri syarat akan perubahan dan tantangan, menjadi peluang bagi yang sanggup mengikutinya dan namun bagi yang tidak mampu mengikuti perkembangannya, hal tersebut akan menjadi ancaman (ramadhani et al., 2025). Demikian juga bagi dunia pendidikan. Agar tidak tertinggal pada kondisi abad 21, bidang pendidikan perlu bersiap untuk berbenah dalam segala hal, dan yang paling pasti adalah dalam proses belajar. Sebagaimana yang disebutkan oleh Ramadhani & Febriani (2022) bidang pendidikan harus segera berbenah diri dalam merancang ulang kembali pembelajaran di berbagai aspek.

Termasuk pendidik harus memiliki keahlian dibidang teknologi dan mampu dalam penggunaan aplikasi-aplikasi pembelajaran dan pengembangan model pembelajaran berbasis digital. Sehingga dampak dari revolusi industri 4.0 tidak mengakibatkan manusia diabaikan sebagai makhluk ciptaan Allah dapat menghasilkan karya. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) merupakan fondasi dalam menanamkan nilai-nilai luhur yang diinternalisasikan kedalam individu siswa melalui proses pendidikan (Cottrell, 2023).

Salah satu bagian penting dalam system pendidikan di Indonesia adalah Pembelajaran PAI-BP. Dalam buku Kemendikbudristek BSKAP (2022) disebutkan bahwa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara bertahap dan holistik diarahkan untuk menyiapkan peserta didik agar mantap secara spiritual, berakhlak mulia, dan memiliki pemahaman akan dasar-dasar agama Islam serta cara penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan mata pelajaran PAI di sekolah .

Pembelajaransaat ini diharapkan tidak lagi mengikuti paradigma lama, dimana siswa terbiasa menjadi penonton saat proses belajar berlangsung. Yang dikhawatirkan dengan kondisi tersebut adalah siswa merasa *enjoy* dengan kondisi menerima dan tidak terbiasa memberi pandangan, pendapat, ide dan gagasan. Saat ini pemerintah memiliki harapan besar kepada peserta didik agar bisa mencapai berbagai kompetensi, dengan penerapan *High Order Thinking Skills* (HOTS) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi, yaitu berpikir kritis, kreatif dan inovasi, kemampuan berkomunikasi serta kemampuan bekerja sama dan memiliki kepercayaan diri (Dolipas & Villamor, 2018).

Menurut Jalinus et al., (2017) terjadinya ledakan informasi di abad 21, dibidang pendidikan hal ini mengakibatkan guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang mampu memberikan pengalaman otentik yang melibatkan siswa, sehingga bisa mencapai peningkatan pengetahuan dan keterampilan terhadap apa yang mereka pelajari.

Penting bagi guru untuk memastikan bahwa peserta didik dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk itu diperlukan ketelitian pendidik dalam merencanakan dan mengelola komponen lingkungan belajar. Sehingga lulusan dapat siap menghadapi masa depan dalam persaingan global.

Lembaga pendidikan harus menyesuaikan perkembangan zaman termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK memiliki peran yang penting dalam persiapan siswa untuk memasuki dunia profesi. Melalui program-program pendidikan yang terarah, SMK memberikan siswa pengetahuan dan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri dan pasar kerja. Hal ini sejalan dengan tujuan SMK sebagai lembaga pendidikan yang bertujuan untuk melatih siswa agar siap terjun langsung ke dunia kerja setelah lulus. Melalui program keahlian dan pelatihan yang disediakan, SMK memberikan landasan yang kuat bagi siswa untuk memilih dan mengembangkan karier profesional yang sesuai dengan minat, bakat, dan potensi mereka (Shulman, 2013).

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) untuk siswa SMK memiliki keterkaitan yang erat dengan perspektif profesi dalam Islam. Dalam Islam, sebuah profesi tidak hanya dianggap sebagai sekadar mencari nafkah atau keuntungan duniawi semata, tetapi juga sebagai bentuk ibadah yang harus dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab dan integritas (Penn et al., 2016).

Dengan demikian, model pembelajaran tersebut tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang mata pelajaran agama dan budi pekerti, tetapi juga untuk membentuk karakter yang profesional dan bertanggung jawab dalam menjalankan profesi di masa depan. SMKN 1 Rambah dalam mata pelajaran PAI-BP masih dominan dengan metode ceramah. Kemudian mencari sumber pembelajaran lain dari internet, model ini memberikan dampak belum optimalnya pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran dan kurangnya interaksi antara siswa dengan siswa atau pun dengan guru. Hal ini berdampak pada tidak dapat dicapai dengan baik aspek kompetensi sikap, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan kajian literature beberapa kendala yang menyebabkan kurang tercapainya kompetensi dari mata pelajaran PAI-BP adalah kesulitan guru dalam melatih kemampuan siswa dalam kemampuan berpikir dan hasil yang masih rendah pada evaluasi ranah kognitif (Washull, 2006). Disisi lain kendala dalam pembelajaran PAI-BP adalah lingkungan belajar yang kurang kondusif (Peng et al., 2017). Selain lingkungan belajar yang kondusif, harus adanya kesadaran guru dalam membangun hubungan interaktif ketika kegiatan belajar mengajar terjadi, sehingga sistem pengajaran di sekolah tidak lagi menekankan pada sistem komunikasi satu arah, yang mengakibatkan kebosanan bagi siswa dan cenderung monoton.

Masalah lain yang dihadapi dalam pembelajaran PAI-BP adalah penggunaan model atau metode pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar mata pelajaran, masih banyak guru agama yang belum menguasai berbagai metode pembelajaran aktif yang sebenarnya dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran yang terjadi

tidak monoton.

Telah banyak riset menunjukkan bahwa kesenjangan teori-praktik dalam pendidikan ada karena terlalu banyak fokus pada teori dan terlalu sedikit praktik (Lavery, 2006). Dalam penelitian yang dilakukan Shulman (2013) mengatakan kebanyakan guru dan sekolah profesional merekomendasikan dan menggunakan *Case Method* (CM), karena mampu untuk membantu menjembatani kesenjangan teori-praktik dengan mendorong dan merangsang pembelajaran yang terlibat dan intensif. Membantu guru mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang kompleksitas situasi kehidupan nyata, dan memberdayakan siswa-guru untuk menerapkan keahlian dan pengetahuan teoritis untuk masalah praktis. Pembelajaran case method dan team-based merupakan salah satu Indikator Kinerja Utama (IKU) yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 3/M/2021.

Case Method (CM) adalah cara belajar yang interaktif, partisipatif, dan berbasis diskusi, yang memungkinkan guru dan siswa untuk mengalami kompleksitas, ambiguitas, dan ketidakpastian protagonist dari kasus ini. Guru mengarahkan diskusi, dan siswa menilai dilema dalam kasus bisnis kehidupan nyata, menganalisis, sampai pada solusi masalah, dan akhirnya mendiskusikannya. Metode ini membantu siswa mendapatkan 360 derajat perspektif masalah melalui pemikiran kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Dalam pendidikan bisnis, metode kasus memainkan peran penting yang dapat membantu siswa mempersiapkan diri dan meningkatkan *softskills* siswa (Liang & Wang, 2004).

Dengan guru yang berpengalaman, metode kasus mampu memberdayakan siswa dengan kemampuan membayangkan, menyelidiki, menghubungkan, menalar dan lebih baik dalam memahami berbagai hal dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Metode kasus mencoba untuk membawa 'sepotong realitas', ke dalam kelas, yang kompleks dan rumit (Peng et al., 2017). Model CM memfasilitasi pembelajaran yang terlibat, mendorong analitis dan pemikiran reflektif, dan meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa (Liang & Wang, 2004).

Model pembelajaran saat ini sangat berkembang dalam memberikan solusi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Joyce & Weil (2015) model pembelajaran merupakan usaha untuk membangun ekosistem yang memelihara dan merangsang siswa untuk belajar dan berinteraksi dengan seluruh komponen pembelajaran. Tersedia berbagai model pembelajaran yang dapat dipakai oleh guru dalam pembelajaran, diantaranya adalah model *project-based learning* yang lebih dikenal dengan pembelajaran yang berbasis proyek, dengan tujuan agar siswa dapat menemukan cara untuk memecahkan masalah. Sehingga keterampilan yang ditetapkan juga sebagai sikap dan kemampuan bekerja yang mampu kooperatif dan berkolaborasi dengan orang lain (Kong, 2022).

Sonmez & Lee (2003) juga mengamati bahwa kesempatan belajar berdasarkan pengalaman yang dapat memfasilitasi siswa untuk memiliki kesempatan belajar secara

mandiri dan mengembangkan pemikiran kritis keterampilan. Artinya pembelajaran dengan menyajikan proyek ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak lagi bpusat pada guru.

Dalam penerapan *Project Based Learning* dapat dipadukan dengan model pembelajaran *Case Method*. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Mahdi et al., (2020) penelitian menunjukkan bahwa pengajaran berbasis kasus akan membantu siswa secara tidak langsung memahami hal dan prinsip yang dibahas. Proyek utama dibagi menjadi beberapa sub proyek kemudian ditugaskan kepada siswa untuk meningkatkan pengalaman praktis siswa dalam merancang kompuler. Model menggunakan kasus-kasus yang didasarkan pada pemberian masalah praktis siswa memiliki pengalaman langsung dalam memecahkan dunia nyata yang kompleks masalah. Dapat disimpulkan bahwa dengan pengajaran berbasis kasus, siswa mengembangkan keterampilan dalam berpikir analitis dan penilaian reflektif dengan membaca dan mendiskusikan skenario kehidupan nyata yang kompleks.

Dengan adanya pengembangan model pembelajaran *Case Method-Team Based Project* yang terintegrasi *e-learning* pada Sekolah Menengah Kejuruan khususnya pada mata pelajaran PAI-BP, dalam pengamatan langsung dan wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa dan guru di SMKN 1 Rambah Pasir Pangaraian. Informasi yang didapatkan adalah bahwa *e-learning* belum digunakan oleh sekolah dalam proses pembelajaran, sehingga hal ini akan mendukung proses pembelajaran dan menjadi menarik untuk diterapkan di SMKN 1 Rambah. Pendokumentasian dapat dilakukan dengan baik dan didistribusikan kepada semua guru dengan tepat dan cepat.

Pada akhirnya kombinasi kedua model ini disebut sebagai model *Case Method-Team Based Project* yang terintegrasi *e-learning* pada Sekolah Menengah Kejuruan khususnya pada mata pelajaran PAI-BP dapat menjadi solusi dari permasalahan diantaranya, belum mampu mencapai tujuan pembelajaran, kemampuan komunikasi siswa dan penerapan dukungan teknologi informasi melalui penerapan *e-learning* dan implementasinya di dunia industri atau dunia kerja.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode campuran dengan data kualitatif dan kuantitatif. Untuk subjek uji coba penelitian pengembangan model *Case Method-Team Based Project* pada mata pelajaran PAI-BP dilakukan pada siswa XI jurusan akuntansi SMKN 1 Rambah.

Pelaksanaan uji coba pada kelompok kecil model *Case Method-Team Based Project* pada Mata Pelajaran PAI-BP yaitu pada guru yang pengampu mata pelajaran PAI-BP dan untuk siswa sebanyak 5 (lima) orang yang mengikuti pelajaran. Subjek uji coba kelompok besar ini terdiri dari 2 (dua) kelassiswa kelas XI jurusan Akuntansi pada SMKN 1 Rambah sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengambilan sampel

dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Kelas eksperimen sebanyak 38 orang untuk diimplementasikan model *Case Method-Team Based Project*, dan kelas kontrol sebanyak 36 orang.

Bentuk data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif meliputi data validitas buku model *Case Method- Team Based Project* Pada Mata Pelajaran PAI-BP, 2) data validitas modul ajar, 3) data validitas panduan dosen, 4) data validitas panduan mahasiswa, 5) data validitas instrumen dan 6) data praktikalitas model *Case Method-Team Based Project* pada Mata Pelajaran PAI-BP serta 7) data efektivitas model *Case Method- Team Based Project* pada Mata Pelajaran PAI-BP.

Instrumen-instrumen pengumpul data pada penelitian ini berbentuk lembar observasi, lembar format validasi, angket dan lembar evaluasi hasil belajar. Instrumen digunakan untuk menilai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang telah dilakukan validasi terhadap instrumen yang akan digunakan dengan cara meminta pertimbangan ahli untuk memberikan penilaian dan memberikan saran perbaikan langsung pada teks instrumen.

Tahapan penelitian direduksi menjadi 5 tahapan, yaitu: a) melakukan analisis produk, b) melakukan pengembangan produk awal, c) validasi oleh para ahli dan melakukan revisi, d) uji coba terbatas dan revisi produk, dan e) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Sesuai kebutuhan pada penelitian pengembangan model *Case Method-Team Based Project* pada Mata Pelajaran PAI-BP. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, kualitatif serta kuantitatif pada hasil temuan yang diperoleh.

Uji coba pengembangan model *case method-team base project* pada mata pelajaran PAI-BP di jurusan akuntansi kelas X SMKN 1 Rambah yang memiliki tujuan untuk mengumpulkan data kelayakan, kelemahan dari produk yang dikembangkan. Penelitian ini diharapkan menghasilkan pengembangan model pembelajaran *Case Method-Team Based Project* Pada Mata Pelajaran PAI-BP untuk meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang menghubungkan, menjodohkan, melatih manusia agar memiliki kebiasaan bekerja untuk dapat memasuki dan berkembang pada dunia kerja (industri), sehingga dapat dipergunakan untuk memperbaiki kehidupannya. Kebiasaan positif saat memasuki dunia kerja telah diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 1 Rambah dengan berbagai model pembelajaran. Termasuk dengan adanya model pembelajaran *Case Method-Team Based Project* pada mata pelajaran PAI-BP untuk guru SMKN 1 Rambah, maka dapat meningkatkan pemahaman konsep, karena siswa akan lebih terlibat dalam analisis dan pemecahan masalah dalam konteks situasi dunia nyata/dalam kehidupan sehari-hari.

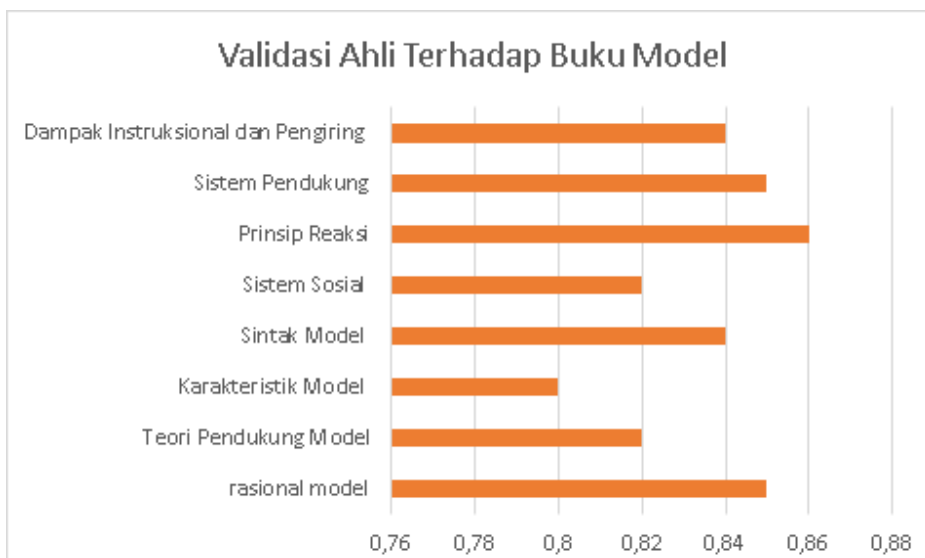
Model Pembelajaran *case method* dan *project base learning* ini juga bertujuan

untuk membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan serbagai subyek (materi) kurikulum, memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif (Vahlepi et al., 2021).

Pengembangan model pembelajaran *Case Method-Team Based Project* ini berangkat daristudi awal yang dilakukan di SMKN 1 Rambah menunjukkan bahwa selama ini model pembelajaran yang dilakukan sudah menggunakan model pembelajaran inovatif, seperti problem dan juga studi kasus namun secara parsial, belum menunjukkan keberlanjutan dan perlu ditingkatkan. Masih minimnya waktu pembelajaran PAI-BP sering menjadi penghambat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan pembentukan karakter yang baik. Permasalahan lainnya juga masih minimnya motivasi siswa untuk belajar mata pelajaran ini karena kurangnya pemahaman akan relevansi dan manfaatnya dalam kehidupan. Apalagi jika guru mengajar materinya dengan hanya konsep ceramah, sehingga kurangnya partisipasi siswa.

Menyadari berbagai permasalahan tersebut, maka perlu adanya model pembelajaran yang bisa memberikan perbaikan dalam permasalahan tersebut (Ramadhani, 2024). Pengembangan model pembelajaran *Case Method-Team Based Project* ini didasarkan pada *model case method* yang terdiri dari 5 langkah yaitu: (a) merumuskan masalah, memilih kasus, (b) menentukan jumlah kasus, (c) mengumpulkan data, (d) melakukan review dan analisis, dan (e) menyiapkan laporan. Model *Case Method-Team Based Project* ini juga mengacu pada Sintaks *project based learning* yaitu: (a) perumusan hasil belajar yang diharapkan, (b) pemahaman konsep materi pengajaran, (c) pelatihan keterampilan, (d) perancangan tema proyek, (e) pembuatan proposal proyek, (f) pelaksanaan tugas proyek, (g) presentasi laporan proyek. Sintaks, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran (Jalinus et al., 2017). Selanjutnya model *Case Method-Team Based Project* yang telah dikembangkan akan diimplementasikan di kelas XI Jurusan Akuntansi.

Hasil uji validitas terhadap Model Pembelajaran *Case Method-Team Based Project* dari validator adalah: (1) Aspek Rasional Model memiliki skor rata-rata 0,85 dengan kategori valid, (2) Aspek Teori Pendukung Model memiliki skor rata-rata 0,825 dengan kategori valid, (3) Aspek Karakteristik Model memiliki skor rata-rata 0,80 dengan kategori valid, (4) Aspek Sintaks Model memiliki skor rata-rata 0,841 dengan kategori valid, (5) Aspek Sistem Sosial memiliki skor rata-rata 0,825 dengan kategori valid, (6) Aspek Prinsip Reaksi memiliki skor rata-rata 0,864 dengan kategori valid, (7) Aspek Sistem Pendukung memiliki skor rata-rata 0,85 dengan kategori valid dan 8) Aspek Dampak Instruksional dan Pengiring memiliki skor rata-rata 0,84 dengan kategori valid. Berikut ini gambar grafik dari validasi Model *Case Method-Team Based Project* pada Mata Pelajaran PAI-BP di SMKN Untuk Kelas XI



Gambar 1. Grafik Validasi Buku Model *Case Method-Team Based Project* pada Mata Pelajaran PAI-BP

Kelompok kelas kontrol terdiri 36 siswa yang merupakan siswa yang sedang belajar PAI-BP Kelas XI. Kelompok ini tidak diberi perlakuan. Tetap menggunakan model yang biasa digunakan di SMKN 1 Rambah. Sedangkan kelompok kedua yang merupakan kelas eksperimen terdiri dari 38 siswa. siswa ini diberikan pembelajaran sesuai dengan model yang sudah dikembangkan. Selain itu, data hasil tes masing-masing kelompok dianalisis menggunakan uji T atau uji mean untuk memastikan apakah terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok uji. Uji ini dilakukan dengan signifikansi 0,05 dan 0,01.

Hasil uji validitas terhadap buku Model Pembelajaran *Case Method-Team Based Project* pada mata pelajaran PAI-BP dari validator adalah: (a) Aspek Rasional Model memiliki skor rata-rata 0,85 dengan kategori valid, (b) Aspek Teori Pendukung Model memiliki skor rata-rata 0,81 dengan kategori valid, (c) Aspek Karakteristik Model memiliki skor rata-rata 0,78 dengan kategori valid, (d) Aspek Sintaks Model memiliki skor rata-rata 0,82 dengan kategori valid, (e) Aspek Sistem Sosial memiliki skor rata-rata 0,81 dengan kategori valid, (f) Aspek Prinsip Reaksi memiliki skor rata-rata 0,86 dengan kategori valid, (g) Aspek Sistem Pendukung memiliki skor rata-rata 0,83 dengan kategori valid dan (h) Aspek Dampak Instruksional dan Pengiring memiliki skor rata-rata 0,83 dengan kategori valid.

Hasil uji praktikalitas Buku Ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam persepsi peserta (Guru SMK Pengampu Mata Pelajaran PAI-BP) dengan nilai rata-rata 89,81% dengan kategori Praktis. Berikut adalah hasil belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan aspek kognitif.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Aspek Kognitif

No.	Kelas Kontrol		Eksperimen	
	Pretes	Postes	Pretes	Postes
1	25,5	75	35	92
2	30	73,5	37,5	86,5
3	22,5	71,8	31,2	81
4	27	75,5	30,7	87
5	24	79	34	84
6	27,5	78,5	25,5	83
7	32	82	29,7	85,5
8	31	80	30,7	88,9
9	29,5	75	32	82,95
10	22,5	70,5	36,5	90
11	30	71	21,3	87,5
12	25,5	78	33,5	85
13	25,5	78,95	39	80
14	26	72,8	40	83
15	28	71	22,5	82
16	24,5	70,5	30,7	85,5
17	27,5	81,5	24	89,5
18	31	80	15,2	92
19	28	73,5	18,5	90,5
20	28,5	77,8	25,5	83
21	27,5	72,1	18,5	87,8
22	32	81	20,5	80
23	33,5	74	30,7	85
24	31,4	79,5	14,7	85
25	35,5	77	17,2	82
26	30	78,9	26,83	83
27	28	74	38,3	84
28	22,5	80,5	40	85,5
29	21,5	81,5	15,5	87
30	31,5	77,8	20,95	82
31	27,5	71,5	25	81,5
32	28,5	78,5	30,5	90,5
33	30	76,5	33	82,4
34	32	72,3	28,5	80
35	27	77,5	31,5	81,5
36	21	80	28,95	80
37			31,5	85
38			15	84
Jumlah	1014,9	2742,15	1057,13	3228,05
Rata-rata	28,19167	76,17083	27,81921	84,9487
Stdev	3,70516	3,732528	7,563911	3,50063

Hasil belajar siswa pada aspek kognitif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran yang sudah dikembangkan. Setelah pengamatan hasil belajar dari aspek kognitif, maka dilanjutkan dengan aspek psikomotor. Aspek psikomotor juga dilihat pada dua kelas berbeda yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar siswa Berdasarkan Aspek Psikomotor

No.	Kontrol		Eksperimen	
	projek 1	projek 2	projek 1	projek 2
1	72	75	82	86
2	71	78	77	85
3	75	80	78	85
4	73	79	80	87
5	78	85	82	88
6	80	87	81	92
7	77	82	82	86
8	73	79	85	95
9	70	78	79	85
10	71	80	82	90
11	75	84	80	86
12	78	83	85	91
13	81	85	87	95
14	72	78	79	82
15	79	85	84	90
16	80	85	84	90
17	81	87	80	88
18	75	79	91	95
19	75	82	80	89
20	74	80	82	86
21	72	81	85	88
22	78	80	81	85
23	79	83	87	92
24	80	82	87	95
25	73	78	80	88
26	71	75	82	86
27	76	80	86	95
28	79	82	89	92
29	81	85	82	93
30	80	83	83	90
31	82	85	80	85
32	75	79	85	95
33	70	76	87	95
34	70	78	80	90
35	75	79	82	89
36	78	82	87	92
37			88	94
38			89	95
Jumlah	2729	2919	3160	3408
Rata-rata	75,80556	81,08333	83,15789	89,68421
Standar deviasi	3,724969	3,210474	3,444748	3,742418

Selanjutnya dilakukan pengujian uji *independent sample t test/uji-t*, diperoleh sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji *Independent Samples Test*
Group Statistics

Kode	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest Kontrol	36	28.4722	3.69738	.61623
Eksperimen	38	30,7237	3.67184	.59565
PostTest Kontrol	36	74.7917	3.79732	.63289
Eksperimen	38	85.3289	4.86893	.78984

Berdasarkan Tabel 3 *output* di atas diketahui jumlah data hasil penilaian *pretest* dan *posttest* siswa untuk kelas kontrol berjumlah 36 siswa dan eksperimen berjumlah 38 siswa. Nilai rata-rata hasil penilaian *pretest* pada kelas kontrol dan eksperimen sebesar 28,47 dan 30,72 dan rata-rata hasil penilaian *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen sebesar 74,79 dan 85,32. Dengan demikian secara deskriptif statistik dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil penilaian siswa antara *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Selanjutnya membuktikan apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak, dapat dilihat pada *output Independent Sample Test* berikut ini.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	.094	.780	-2.627	72	.011	-2.25146	.85689	-3.95964	-.54328
	Equal variances not assumed			-2.627	71.726	.011	-2.25146	.85705	-3.96008	-.54285
Posttest	Equal variances assumed	3.112	.082	-10.342	72	.000	-10.53728	1.01890	-12.56843	-8.50613
	Equal variances not assumed			-10.411	69.484	.000	-10.53728	1.01213	-12.55617	-8.51840

Berdasarkan hasil pengujian uji *independent sample t test/uji-t*, diperoleh hasil pretest menunjukkan hasil t-hitung sebesar 2.627 dan posttest sebesar 10,342 jika dibandingkan dengan harga kritis t-tabel untuk df 72 pada signifikansi 0,05 yaitu 1.933, maka diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen diterapkannya model *Case Method-Team Based Project*, sedangkan pada kelas kontrol diterapkannya pada model pembelajaran konvensional, disimpulkan bahwa model yang dikembangkan efektif.

Sampai sejauh ini, pembelajaran PAI hanya fokus pada penyampaian materi tanpa banyak penerapan praktis. Pengalaman di lapangan juga menunjukkan bahwa metode ceramah masih menjadi pendekatan umum dalam proses pengajaran PAI. Namun, penerapan metode ceramah belum mampu menciptakan pembelajaran yang signifikan. Kesimpulannya didasarkan pada situasi kelas yang kurang mendukung dalam proses belajar-mengajar, siswa cenderung pasif, dan mereka tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga mengakibatkan kurangnya efektivitas dalam proses pengajaran.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Laverty (2006), terdapat pandangan bahwa pembelajaran PAI seharusnya memiliki tujuan untuk membimbing kearah masa depan dengan memfokuskan pada nilai-nilai agama dan karakter, bukan hanya sekadar pemahaman kognitif semata. Upaya pengembangan model pembelajaran untuk bisa fokus pada nilai agama dan karakter terus dilakukan, terdapat berbagai model pembelajaran yang telah dilakukan diantaranya adalah (Gandi et al., 2021) yang menerapkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* Pada

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Model Pembelajaran di SMK yang dianjurkan (diwajibkan) pada implementasi Kurikulum 2013 menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran utama (Permendikbud No. 103 Tahun 2014). Model Pembelajaran ini diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model pembelajaran tersebut adalah: model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), dan model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/ Penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*). Disamping model pembelajaran di atas dapat juga dikembangkan model pembelajaran *Production Based Education/Production Based Training* (PBE/PBT) sesuai dengan karakteristik pendidikan menengah kejuruan SMK.

Dalam mata pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti, penerapan model pembelajaran proyek telah terbukti efektif, termasuk PjBL khusus untuk PAI dalam konteks pembelajaran *online*. Hal ini dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan dan mengkomunikasikan karya mereka (Juwanti et al., 2020) di SMK Negeri 1 Berau, Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran PAI telah terbukti mampu meningkatkan semangat dan respons positif peserta didik terhadap tugas yang diberikan (Samsiadi & Romelah, 2022). Implementasi PjBL juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Islam mahasiswa terhadap materi hakikat manusia (Baedowi, 2020). Untuk capaian menghasilkan sebuah model *case method* dan model PjBL yang efektif dapat meningkatkan berpikir kritis dan HOTS siswa. Sedangkan pada dampak pengiringnya siswa dapat saling bekerjasama, tanggung jawab, disiplin, kompak dalam menganalisis untuk saling diskusi.

Namun, pada penerapannya beberapa siswa memiliki kesulitan menghubungkan teori dengan kehidupan nyata, praktis contoh, maka dengan *case method* dapat memperbaiki masalah. *Case method* juga disajikan untuk kelas *online* menyajikan situasi konkret yang dapat digunakan untuk merangsang analisis, mengharuskan siswa untuk memproyeksikan bagaimana mereka mungkin menanggapi serangkaian keadaan. Metode kasus dapat menjadi sarana yang baik untuk merangsang pemikiran siswa tentang perencanaan langkah demi langkah (Washull, 2006b).

Kelebihan dari model *Case Method-Team Based Project based learning* ini memberikan solusi pembelajaran dengan adanya studi kasus, analisis kasus, pemecahan masalah, pembuatan proyek, monitoring hingga presentasi proyek. Model Pembelajaran *Case Method-Team Based Project* ini mampu menyeimbangkan Penerapan Teori dalam konteks nyata, sehingga siswa akan terlatih untuk menghubungkan teori PAI-BP dengan situasi dan tantangan sehari-hari di industri. Mereka akan memiliki pengalaman praktis dalam menerapkan konsep-konsep yang mereka pelajari selama pembelajaran. Kasus-kasus yang digunakan dalam pembelajaran mencerminkan situasi yang sering terjadi di industri. Ini memungkinkan siswa untuk memahami dan mempersiapkan diri untuk tantangan yang mungkin mereka hadapi ketika bekerja di industri. Jadi, model pembelajaran ini memberikan siswa SMK keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman yang lebih mendekati lingkungan kerja di industri, mempersiapkan mereka dengan baik untuk menghadapi tuntutan dan ekspektasi industri saat mereka memasuki dunia kerja.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan Model Pembelajaran *Case Method-Team Based Project* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 1 Rambah menghasilkan Model Pembelajaran *Case Method-Team Based Project* dengan 7 (tujuh) Sintaks, yaitu: a) Merumuskan masalah dan memilih kasus, b) Mengumpulkan masalah tentang kasus, c) Melakukan review dan analisa kasus, d) Presentasi kasus, e) Mendesain proyek, f) Membuat proposal proyek dan monitoring *online*, g) Menyiapkan laporan dan presentasi proyek. Dihasilkan model Pembelajaran *Case Method-Team Based Project* yang valid dengan nilai rata-rata Aiken's V diatas 0,80. Model *Case Method-Team Based Project* yang praktis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, hal ini terbukti dari respon positif dari guru dan siswa. Dengan hasil respon guru sebesar 89,09% dan respon siswa sebesar 86,36%. Model Pembelajaran *Case Method-Team Based Project* yang terintegrasi *e-learning* pada mata pelajaran PAI-BP ini terbukti efektif untuk digunakan, khususnya pada SMKN 1 Rambah. Jadi Model Pembelajaran *Case Method-Team Based Project* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bukan hanya memberikan pendekatan pembelajaran yang inovatif, tetapi juga membawa dampak positif dalam peningkatan partisipasi siswa, pemahaman konsep, dan pengembangan kemampuan berpikir kritis serta kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Baedowi, S. (2020). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Islam Mahasiswa Pada Perkuliahan Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Prodi Pgsd Universitas Pgrri Semarang. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 9(2), 110–117. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v9i2.5075>
- Cottrell, S. (2023). *Critical thinking skills: Effective analysis, argument and reflection*. Bloomsbury Publishing.
- Dolipas, B. B., & Villamor, B. B. (2018). Higher Order Thinking Skills and Academic Performance in Physics of College Students: A Regression Analysis. *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, 4, 48–60.
- Gandi, S. K. A., Haryani, S., & Setiawan, D. (2021). The Effect of Project-Based Learning Integrated STEM Toward Critical Thinking Skill Article Info. *Journal of Primary Education*, 10(1), 18–23. <https://doi.org/https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/33825>
- Jalinus, N., Nabawi, R. A., & Mardin, A. (2017). *The Seven Steps of Project Based Learning Model to Enhance Productive Competences of Vocational Students BT - Proceedings of the International Conference on Technology and Vocational Teachers (ICTVT 2017)*. 251–256. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.43>
- Joyce, B., & Weil, M. (2015). *Models of Teaching Fifth Edition*.
- Juwanti, A. E., Salsabila, U. H., Putri, C. J., Nurany, A. L. D., & CHolifah, F. N. (2020). PROJECT-BASED LEARNING (PjBL) UNTUK PAI SELAMA PEMBELAJARAN DARING. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 3(2), 72–82. <https://doi.org/10.32529/al->

- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). *Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Kemendikbudristek BSKAP RI. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/capaian-pembelajaran#filter-cp>
- Kong, S. C. (2022). Problem formulation in computational thinking development for nurturing creative problem solvers in primary School. *Education and Information Technologies*.
- Laverty, M. (2006). Philosophy of Education: Overcoming the Theory-Practice Divide. *Paideusis*, 15(1), 31–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.7202/1072692ar>
- Liang, N., & Wang, J. (2004). Implicit Mental Models in Teaching Cases: An Empirical Study of Popular MBA Cases in the United States and China. *Perspectives, International Studies*, 1(1), 11–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/1528-3577.00002>
- Mahdi, O. R., Nassar, I. A., & Almuslamani, H. A. I. (2020). The role of using case studies method in improving students critical thinking skills in higher education. *International Journal of Higher Education*, 9(2), 297–308. <https://doi.org/https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n2p297>
- Novi, I. N. (2019). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 1(1), 74.
- Peng, J., Wang, M., & Sampson, D. (2017). Visualizing the complex process for deep learning with an authentic programming projec. *Educational Technology and Society*, 20(4), 275–287.
- Penn, M. L., Currie, C. S. M., Hoad, K. A., & O'Brien, F. A. (2016). The use of case studies in OR teaching. *Higher Education Pedagogies*, 1(1), 16–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/23752696.2015.1134201>
- Ramadhani, K. (2024). Peluang dan Tantangan Penggunaan Artificial Intelligence (Ai) dalam Proses Pembelajaran. *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 105-115.
- Ramadhani, K., Apsariningsih, K., & Mariati, S. (2025). Implementasi Metode Modeling The Way dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 131-142.
- Ramadhani, K., & Febriani, S. R. (2022). Opportunities and Challenges of Religious Character Education for Madrasah Ibtidayyah Students in The Era Of Society 5.0. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 9(No. 2), 122–123. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Samsiadi, S., & Romelah, R. (2022). MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMK NEGERI 1 BERAU KALTIM. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 363. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.12993>
- Shulman, L. S. (2013). Those who Understand: Knowledge Growth in Teaching. *Journal of Education*, 193(3), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/002205741319300302>
- Sonmez, D., & Lee, H. (2003). Problem-Based Learning in Science. ERIC Digest. *EIRC Clearinghouse for Science, Mathematics, and Environmental Education*, 1–7.
- Vahlepi, S., Helty, & Tersta, F. W. (2021). Implementasi Model Pembelajaran berbasis Case Method dan Project Based Learning dalam rangka mengakomodir Higher Order Thinking Skill mahasiswa dalam Mata Kuliah Psikologi Pendidikan Bahasa Arab di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tabusai*, 5(3), 10153–10159.

- Washull. (2006a). Using the Case Method to Teach Online Classes: Promoting Socratic Dialogue and Critical Thinking Skills. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 18(2), 142–149.
- Washull. (2006b). Using the Case Method to Teach Online Classes: Promoting Socratic Dialogue and Critical Thinking Skills. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 18(2), 142–149.