

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Materi Zakat, Infaq, Sedekah, dan Wakaf terhadap Hasil belajar pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Gorontalo

Kholid Mootalu
Agil Bahsoan
Muhammad Fakhri Mudi
Universitas Negeri Gorontalo
Pos-el: agil@ung.ac.id

DOI: 10.32884/ideas.v12i2.2421

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan berbasis proyek pada topik Zakat, Infaq, Sedekah, dan Wakaf (ZISWAF) dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D), yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan perangkat, validasi oleh ahli, revisi produk, uji coba terbatas, serta implementasi dalam skala kecil. Hasil penelitian diperoleh validitas perangkat pembelajaran diperoleh melalui penilaian para ahli, menghasilkan presentase kevalidan sebesar 88,26% dengan kriteria "Valid". Kepraktisan perangkat pembelajaran dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang mencapai 90% serta mendapatkan respons positif dari mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, efektivitas perangkat diukur melalui peningkatan hasil belajar mahasiswa yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai mahasiswa pada pre test dan post test. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, perangkat pembelajaran berbasis proyek ini terbukti efektif dalam mendorong terciptanya pembelajaran yang bermakna, kolaboratif, dan kontekstual di tingkat pendidikan tinggi.

Kata Kunci

Zakat, infaq, sedekah, wakaf, project-based learning, perangkat pembelajaran, 4 D

Abstract

This study aims to develop a learning device that integrates a project-based approach on the topic of Zakat, Infaq, Sedekah, and Wakaf (ZISWAF) in the Islamic Education. The method used in this study is Research and Development (R&D) analysis, which includes the stages of needs, device design, validation by experts, product revision, limited trials, and small-scale implementation. The results of the study obtained The validity of the learning device was obtained through expert assessment, resulting in a validity percentage of 88.26% with the criteria "Valid". The practicality of the learning device is seen from the implementation of learning which reaches 90% and gets a positive response from students during the learning process. Meanwhile, the effectiveness of the device is measured through the increase in student learning outcomes as indicated by the increase in student Pre-test and Post-test scores. These results indicate that the developed learning device meets the criteria of valid, practical, and effective for use in the learning process. Thus, this project-based learning device has proven effective in encouraging the creation of meaningful, collaborative, and contextual learning at the higher education level.

Keywords

Zakat, infaq, alms, waqf, project-based learning, learning tools, 4 D

Pendahuluan

Pendidikan tinggi memegang peranan strategis dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga berkarakter kuat dengan landasan moral dan spiritual. Salah satu pendekatan untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui penyelenggaraan pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan konteks kehidupan, khususnya pada mata kuliah yang sarat dengan nilai-nilai keislaman seperti mata kuliah pendidikan agama Islam. Di antara topik sentral dalam mata kuliah ini adalah Zakat, Infaq, Sedekah, dan Wakaf (ZISWAF) sebagai bagian dari materi sistem ekonomi Islam, yang berfungsi sebagai instrumen utama dalam mewujudkan distribusi kekayaan yang adil serta dalam upaya pemberantasan kemiskinan dan pengurangan kesenjangan ekonomi dalam masyarakat Islam. Dengan demikian, penguasaan konsep ZISWAF secara mendalam dan aplikatif menjadi hal yang krusial dalam mata kuliah pendidikan agama Islam, khususnya di program studi Pendidikan Ekonomi. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran materi ZISWAF di Jurusan Pendidikan Ekonomi masih didominasi oleh pendekatan yang bersifat teoritis, tanpa keterkaitan yang kuat dengan realitas kehidupan mahasiswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif, lemahnya pemahaman yang kontekstual, serta minimnya keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran secara menyeluruh. Mahasiswa lebih sering terfokus pada penghafalan konsep zakat, infaq, sedekah, dan wakaf, namun belum mampu menerapkannya secara nyata dalam konteks sosial dan ekonomi masa kini. Padahal, internalisasi dan implementasi nilai-nilai ZISWAF memiliki relevansi yang tinggi dalam pembentukan karakter, penguatan kepedulian sosial, serta upaya pemberdayaan masyarakat, aspek-aspek penting yang sejalan dengan profil lulusan yang diharapkan oleh program studi Pendidikan Ekonomi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) diposisikan sebagai solusi strategis yang relevan. PjBL memberikan peluang bagi mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas proyek yang autentik dan bermakna, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan aplikatif. Model pembelajaran ini mendorong mahasiswa untuk menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif selama proses pembelajaran berlangsung, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan pengembangan kompetensi yang lebih holistik. (Ratnawati et al., 2024). Melalui keterlibatan dalam proyek yang dirancang secara sistematis, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep ZISWAF, tetapi juga terfasilitasi dalam pengembangan berbagai keterampilan esensial abad ke-21, seperti kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. Dalam konteks ini, pendekatan berbasis proyek tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran yang inovatif, tetapi juga menjadi media efektif untuk menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai sistem ekonomi berlandaskan syariah secara nyata dalam kehidupan sosial-ekonomi mahasiswa.

Agar implementasi pembelajaran berbasis proyek dapat terlaksana secara efektif dan sistematis, diperlukan pengembangan perangkat pembelajaran yang dirancang secara ilmiah



dan terstruktur. Perangkat tersebut mencakup Rencana Pembelajaran Semester (RPS), modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta instrumen evaluasi yang disesuaikan dengan karakteristik pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL). Pengembangan perangkat ini memerlukan suatu model yang sistematis dan telah teruji efektivitasnya. Salah satu model yang relevan dan banyak digunakan dalam pengembangan pembelajaran adalah Model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ini menekankan pentingnya pengembangan yang berbasis pada kebutuhan pengguna, desain instruksional yang tepat, validasi oleh para ahli, serta pengujian kelayakan melalui implementasi di lapangan. Keempat tahap dalam model ini saling terintegrasi dan dirancang untuk memastikan bahwa produk pembelajaran yang dihasilkan relevan, valid, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. (Batubara et al., 2022; Hariyanto et al., 2022).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis proyek pada materi ZISWAF dengan menerapkan model pengembangan 4D. Secara khusus, penelitian ini memiliki dua tujuan utama, yaitu: (1) mendeskripsikan tahapan-tahapan dalam proses pengembangan perangkat pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan model 4D, serta (2) mengidentifikasi tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan perangkat yang dihasilkan dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembelajaran materi ZISWAF. Diharapkan, temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam mendorong inovasi pembelajaran khususnya di Jurusan Pendidikan Ekonomi, terutama dalam memperkuat internalisasi nilai-nilai sistem ekonomi Islam pada mata kuliah pendidikan agama Islam secara kontekstual dan aplikatif.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran berbasis proyek pada topik Zakat, Infaq, Sedekah, dan Wakaf (ZISWAF) dalam mata kuliah pendidikan agama Islam. Model pengembangan yang digunakan merujuk pada Model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Pemilihan model 4D didasarkan pada kemampuannya dalam memfasilitasi proses pengembangan perangkat pembelajaran secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga tahap uji coba terbatas dan diseminasi. Penelitian ini mengadopsi pendekatan campuran, yakni deskriptif kuantitatif dan kualitatif, yang digunakan untuk menganalisis data terkait validitas, kepraktisan, dan efektivitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Model 4D telah terbukti memiliki fleksibilitas tinggi dan dapat diterapkan di berbagai konteks pendidikan, serta mendukung pengembangan produk pembelajaran yang efektif dan efisien. Keunggulan utama model ini terletak pada pendekatan metodologisnya yang sistematis dan interaktif, yang memungkinkan proses perbaikan berkelanjutan sepanjang tahapan pengembangan guna memastikan kualitas produk akhir yang optimal. (Hakim et al., 2024; Munawaroh et al., 2023; Sarjana et al., 2024).

Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Tahap Define

Tahap *define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* (PjBL). Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran materi ZISWAF masih didominasi metode ceramah dan diskusi terbatas. Kondisi ini menyebabkan pemahaman mahasiswa cenderung bersifat teoritis dan kurang memberikan pengalaman praktik. Oleh karena itu, diperlukan perangkat pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa melalui aktivitas yang lebih kontekstual dan aplikatif.

Analisis terhadap RPS, CPL, dan CPMK menunjukkan bahwa pembelajaran ZISWAF tidak hanya menuntut penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan menganalisis dan merancang solusi terkait pengelolaan ZISWAF. Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan konsep ZISWAF, menganalisis kontribusinya terhadap pemberdayaan umat, serta merancang strategi pengelolaan yang inovatif. Hasil ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan aspek teoritis dan praktik secara seimbang.

Hasil identifikasi karakteristik mahasiswa menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa berasal dari latar belakang sosial ekonomi menengah ke bawah dan memiliki pengalaman terbatas dalam praktik ZISWAF. Namun, mereka memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan sosial-keagamaan dan teknologi digital. Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan tujuan pembelajaran yang mencakup pemahaman konsep ZISWAF, identifikasi masalah sosial-ekonomi, perancangan proyek sosial berbasis ZISWAF, dan kemampuan mempresentasikan hasil proyek secara argumentatif.

2. Tahap Design

Pada tahap *design*, dilakukan penyusunan rancangan perangkat pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) yang meliputi Rencana Pembelajaran Semester (RPS), modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan instrumen evaluasi. Penyusunan perangkat didasarkan pada hasil analisis kebutuhan pada tahap *define* serta mengacu pada CPMK, sub-CPMK, indikator pembelajaran, dan alokasi waktu perkuliahan. RPS yang dikembangkan telah mengintegrasikan sintaks PjBL secara sistematis mulai dari tahap orientasi masalah, perencanaan proyek, pelaksanaan dan monitoring proyek, hingga evaluasi dan refleksi hasil proyek.

3. Tahap Develop

Tahap *develop* merupakan fase krusial dalam model pengembangan 4D, karena pada tahap ini perangkat pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya dievaluasi kelayakannya melalui serangkaian proses, yakni validasi oleh para ahli, revisi berdasarkan masukan, serta uji coba terbatas di lapangan. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa perangkat yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas isi, kepraktisan penggunaan serta efektifitas.



A. Validitas

Hasil analisis persentase validasi perangkat pembelajarn *Project-Based Learning* disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1
Hasil validasi Perakat oleh Validator

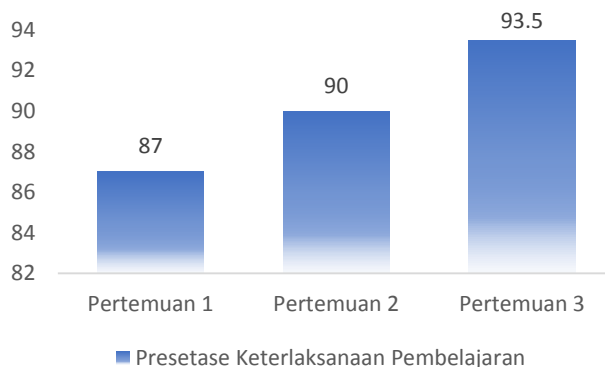
Validator	Jumlah Skor Penilaian Perangkat Pembelajaran Berbasis <i>Project-Based Learning</i>				
	RPS	Modul Ajar	LKPD	Observasi Berbasis Proyek	Tes
Validator 1	85	88	92	88,2	85,4
Validator 2	90,2	90	87	89	86,7
Jumlah	175,2	178	179	177,2	172,1
Skor Maksimum	200,0	200	200,0	200,0	200,0
Presentase %	87,5	89	89,5	88,6	86,7
Presentase Rata-Rata Keseluruhan %			88,26		
Kriteria Kelayakan			VALID		

Hasil analisis validitas setiap nomor butir penilaian yang dihitung menggunakan formula indeks validitas dengan jumlah panelis/validator sebanyak 2 orang dan banyaknya skor maksimum tiap butir pilihan penilaian adalah 4 yang dimulai dari 1 (skor terendah) sampai 4 (skor tertinggi), diperoleh bahwa penilaian oleh validator 1 dan validator 2 terhadap instrument LKPD memperoleh nilai tertinggi yaitu 89,5 % dengan kriteria valid, sedangkang intrumen Tes memiliki nilai terendah yaitu 86,7 % dengan kriteria valid. Namun secara keseluruhan penilaian validitas ahli terhadap perangkat pembelajaran pendekatan *Project-Based Learn*i pada Zakat Infak dan Sedekah dengan nilai rata-rata persentasi 88,26 % dengan kriteria “Valid”.

B. Kepraktisan

1) Keterlaksanaan Pembelajaran

Untuk mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* dapat dilihat melalui hasil pengamatan keterlaksanaan proses pembelajaran. Pengamatan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup sesuai dengan tahapan pembelajaran berbasis *Project-Based Learning*.

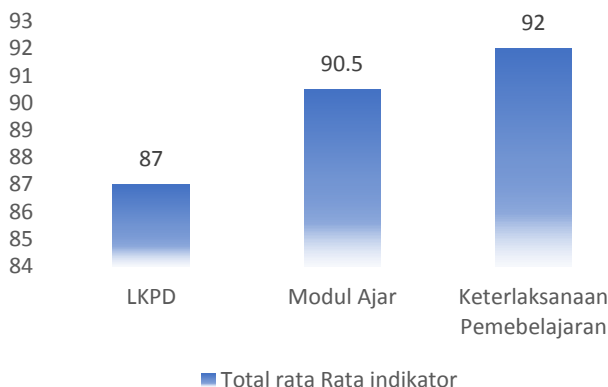


Gambar 1. Grafik Keterlaksanaan Pembelajaran
Sumber: Data Penulis

Grafik 1 menunjukkan persentase keterlaksanaan pembelajaran pendekatan *Project-Based Learning* pada materi Zakat, Infak, dan Sedekah. Pertemuan 1 Tingkat keterlaksanaan pembelajaran mencapai 87%. Pertemuan 2 terjadi peningkatan keterlaksanaan pembelajaran menjadi 90%. Pertemuan 3 Keterlaksanaan pembelajaran kembali meningkat menjadi 93,5%. data ini mengindikasikan adanya peningkatan keterlaksanaan pembelajaran pendekatan *Project-Based Learning* pada materi Zakat, Infak, dan Sedekah dari Pertemuan 1 hingga Pertemuan 3

2) Respon Mahasiswa

Dalam melihat keterlaksanaan proses pembelajaran selain keterlaksanaan proses pembelajaran dapat dilihat juga pada respon Mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran proses pembelajaran dengan menerapkan perangkat pembelajaran dengan pendekatan *Project-Based Learning*. Mahasiswa yang mengikuti pembelajaran mengisi angket respon terhadap perangkat pembelajaran yang meliputi penggunaan LKPD, Bahan ajar dan pelaksanaan pembelajaran. Hasil persentase respon mahasiswa terhadap perangkat pembelajaran *Project-Based Learning* pada Materi Zakat Infak dan Sedekah dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 2. Grafik Respon Mahasiswa
Sumber: Data Penulis

Secara keseluruhan, data ini mengindikasikan bahwa respons mahasiswa terhadap pengembangan perangkat pembelajaran pendekatan *Project-Based*

Learning adalah positif dan cenderung meningkat pada setiap aspek yang dievaluasi. Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan perangkat ini mendapatkan respons yang paling baik dari mahasiswa, diikuti oleh Modul Ajar, dan kemudian LKPD.

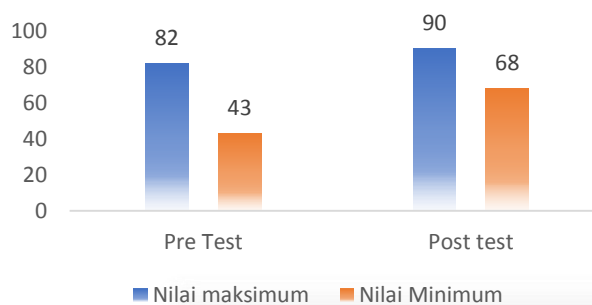
C. Keefektifan

Keefektifan perangkat pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* Pada Materi Zakat, Infak dan Sedekah ditinjau dari dua aspek yaitu; 1) aktivitas mahasiswa saat pembelajaran berlangsung dan 2) hasil tes mahasiswa. Data hasil aktivitas mahasiswa untuk melihat keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan bisa dilihat pada Tabel 2 Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa aktivitas mahasiswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga cenderung makin meningkat untuk keseluruhan tahapan pembelajaran baik pada kegiatan awal maupun sampai kegiatan akhir pembelajaran.

Tabel 2
Aktivitas Mahasiswa

No	Indicator KPS	Presentase Pertemuan (%)			Rata-rata (%)
		1	2	3	
1	Menentukan Pertanyaan mendasar	82	88	89	86.3
2	Menghasilkan Desain Proyek	85	84	83	84
3	Merancang Jadwal	80	87	90	85.6
4	Perkembangan kemajuan Proyek	83.5	84,5	87	85.2
5	Hasil Proyek	80	89	87	85.3
6	Evaluasi pengalaman	80	90	90	86.6
Rata-rata pada setiap pertemuan		81.7	87.6	87.6	85.6

Selain aktivitas Mahasiswa dalam mengikuti Proses Pembelajaran, indikator untuk menentukan keefektifan perangkat pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* adalah Tes yang dikembangkan berupa soal dalam bentuk essay dengan jumlah soal 10 butir. Tes ini dilakukan dalam dua tahapan yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada mahasiswa sebelum pembelajaran dilaksanakan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal *Project-Based Learning* tentang materi Zakat, Infak dan sedekah . Berikut merupakan Hasil Pre test dan Post test.



Gambar 3. Hasil Pre test dan Post test
Sumber: Data Penulis

Grafik 3 menyajikan perbandingan antara nilai maksimum dan nilai minimum yang diperoleh mahasiswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *Project-Based Learning* pada materi Zakat, Infak, dan Sedekah. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan adanya dampak positif dari penerapan pendekatan *Project-Based Learning* terhadap pemahaman mahasiswa pada materi Zakat, Infak, dan Sedekah. Baik nilai tertinggi maupun nilai terendah peserta didik mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran dengan melakukan pendekatan berbasis *Project-Based Learning*.

4. Tahap Disseminate

Pada tahap *disseminate*, perangkat pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) yang telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif disebarluaskan melalui beberapa kegiatan, yaitu sosialisasi kepada dosen pengampu mata kuliah sejenis, penyusunan panduan penggunaan perangkat, publikasi artikel ilmiah, serta perencanaan presentasi pada seminar pendidikan. Upaya ini dilakukan untuk memperluas pemanfaatan perangkat pembelajaran pada lingkungan Program Studi Pendidikan Ekonomi maupun institusi pendidikan tinggi lainnya.

Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan perlunya transformasi pembelajaran ZISWAF dari pendekatan yang berpusat pada dosen menuju pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual. Pembelajaran yang masih didominasi ceramah belum mampu memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa dalam menerapkan konsep ZISWAF. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan praktik pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menghubungkan teori dengan realitas sosial.

Temuan analisis CPL dan CPMK memperlihatkan bahwa kompetensi yang diharapkan mencakup kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan perancangan solusi. Karakteristik tersebut sejalan dengan prinsip *Project-Based Learning* yang menempatkan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran melalui penyelesaian proyek nyata. Melalui pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya memahami konsep ZISWAF, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks sosial dan ekonomi masyarakat.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Solissa et al., 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa. Karakteristik mahasiswa yang memiliki ketertarikan terhadap aktivitas sosial dan teknologi digital semakin mendukung penerapan PjBL. Dengan demikian, penggunaan PjBL dalam pembelajaran ZISWAF berpotensi menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, kolaboratif, dan aplikatif sesuai kebutuhan mahasiswa.

Pada tahap *design*, dilakukan penyusunan rancangan perangkat pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) yang meliputi Rencana Pembelajaran Semester (RPS), modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan instrumen evaluasi. Penyusunan perangkat didasarkan pada hasil analisis kebutuhan pada tahap *define* serta mengacu pada CPMK, sub-CPMK, indikator pembelajaran, dan alokasi waktu perkuliahan. RPS yang dikembangkan



telah mengintegrasikan sintaks PjBL secara sistematis mulai dari tahap orientasi masalah, perencanaan proyek, pelaksanaan dan monitoring proyek, hingga evaluasi dan refleksi hasil proyek.

Hasil validasi dengan rata-rata 88,26% menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) telah memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran materi Zakat, Infak, dan Sedekah. Tingginya nilai validitas mengindikasikan bahwa perangkat yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan mahasiswa.

Aspek kepraktisan terlihat dari meningkatnya keterlaksanaan pembelajaran dari 87% menjadi 93,5% serta respons positif mahasiswa terhadap penggunaan perangkat pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa perangkat yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran berbasis proyek.

Keefektifan perangkat ditunjukkan oleh meningkatnya aktivitas mahasiswa selama pembelajaran serta adanya peningkatan hasil belajar pada posttest dibandingkan pretest. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan PjBL mampu membantu mahasiswa memahami konsep ZIS secara lebih mendalam sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan pemecahan masalah.

Pada bagian akhir yaitu Tahap *disseminate* menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memiliki potensi untuk diadopsi secara lebih luas karena telah memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Kemampuan mahasiswa dalam merancang proyek kampanye edukatif ZISWAF melalui media sosial serta respons positif terhadap proses pembelajaran mengindikasikan bahwa PjBL mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Hasil ini memperkuat temuan yang dikemukakan oleh (Fadly, 2019; Kholijah et al., 2023; Nuraeni & Zahra, 2021) bahwa Keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis proyek sangat bergantung pada kualitas rancangan perangkat pembelajaran serta tingkat kesiapan instruksional dari dosen sebagai fasilitator. Lebih jauh, temuan ini turut memperkuat pandangan bahwa integrasi antara pendidikan agama Islam dengan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) memiliki potensi besar dalam mendukung pencapaian nilai-nilai keislaman yang bersifat aplikatif dan transformatif, khususnya dalam konteks kehidupan nyata dan penguatan peran mahasiswa sebagai agen perubahan sosial.

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba, diperoleh sejumlah kesimpulan sebagai berikut: Pada tahap *Define*, berhasil diidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang tinggi terhadap pendekatan yang kontekstual dan partisipatif dalam pengajaran materi ZISWAF. Hasil analisis terhadap kebutuhan, karakteristik mahasiswa, dan capaian pembelajaran mengindikasikan bahwa pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) sangat relevan untuk diterapkan. Tahap *Design* menghasilkan perangkat pembelajaran yang lengkap dan terstruktur, mencakup Rencana Pembelajaran Semester (RPS), modul ajar, LKPD berbasis proyek, serta instrumen penilaian autentik. Seluruh perangkat tersebut dirancang dengan

mengintegrasikan prinsip-prinsip PjBL dan nilai-nilai dalam materi sistem ekonomi Islam. Pada tahap *Develop*, perangkat yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid, Praktis dan efektif berdasarkan hasil Pengukuran. Mahasiswa menunjukkan respon dan pemahaman yang baik terhadap materi serta keterlibatan aktif dalam pelaksanaan proyek. Sementara itu, tahap *Disseminate* menunjukkan bahwa perangkat ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar, mendorong partisipasi aktif mahasiswa, serta memperkuat kemampuan mereka dalam menerapkan nilai-nilai ZISWAF dalam konteks kehidupan nyata. Proyek-proyek yang dihasilkan mahasiswa tidak hanya memberikan dampak sosial, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep ekonomi Islam secara aplikatif.

Daftar Rujukan

- Al-Qoyyim, T. M., Saputri, B. A., Firdaus, F., Rahmatin, J. A., Marliani, N., & Gunada, I. W. (2022). HIMAFIS Mengabdikan : Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Di Yayasan Al-Isro' Desa Badrain, Lombok Barat. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan Ipa*, 5(4), 168–174. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v5i4.2266>
- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>
- Batubara, H. H., Sumantri, M. S., & Marini, A. (2022). Developing an Android-Based E-Textbook to Improve Learning Media Course Outcomes. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (Ijim)*, 16(17), 4–19. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i17.33137>
- Fadly, W. (2019). Validitas Model “Produksi” Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Untuk Mendukung Kurikulum 2013. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(2), 145. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i2.6594>
- Hakim, S., Wahyudi, W., Ayub, S., Harjono, A., & Susilawati, S. (2024). Effectiveness of Thermodynamics Textbooks Assisted by Heyzine Flipbook to Improve Students' Generic Science, Critical Thinking and Conceptual Understanding. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 10(10), 7839–7844. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.9091>
- Hariyanto, B., MZ, I., SU, W., & Rindawati. (2022). 4D Model Learning Device Development Method of the Physical Geography Field Work Guidance Book. *Matec Web of Conferences*, 372, 05008. <https://doi.org/10.1051/mateconf/202237205008>
- Kholijah, G., Rarasati, N., & Sormin, C. (2023). Optimalisasi Project Based Learning Mata Kuliah Pemograman Komputer Pada Mahasiswa Matematika. *Fibonacci Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 9(2), 197. <https://doi.org/10.24853/fbc.9.2.197-206>
- Munawaroh, S., Sunandar, A., & Qurbaniah, M. (2023). Developing E-Modules Based on Scientific Literacy in Bamboo Ethno-Taxonomy. *Jpbi (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 9(2). <https://doi.org/10.22219/jpbi.v9i2.24057>
- Nuraeni, F., & Zahra, Z. N. (2021). Proyek Desain Rekayasa Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Collaborative Problem Solving Dan Pemahaman Konsep. *Lensa (Lentera Sains) Jurnal Pendidikan Ipa*, 11(2), 47–59. <https://doi.org/10.24929/lensa.v11i2.162>



- Ratnawati, O. A., Haryani, D., Hasan, Q. A., Artuti, E., & Pancarita, P. (2024). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Materi Transformasi Geometri. *Jurnal Pendidikan*, 24(2), 138–146. <https://doi.org/10.52850/jpn.v24i2.12164>
- 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>
- Sarjana, K., Kurniawan, E., Lu'luilmaknun, U., & Kertiyani, N. M. I. (2024). Construction of Teaching Materials to Facilitate 21st Century Learning on Critical and Creative Thinking. *Jurnal Kependidikan Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan Pengajaran Dan Pembelajaran*, 10(1), 242. <https://doi.org/10.33394/jk.v10i1.9442>
- Solissa, E. M., Rakhmawati, E., Maulinda, R., Syamsuri, S., & Putri, I. D. A. (2024). Analisis Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 558. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3284>
- Sudirman, S., Hardianti, B. D., & Safitri, T. A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Proyek Kolaborasi Berbasis Potensi Lokal Pada Praktikum IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1556–1564. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2422>

