



Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMPTI Al-Hidayah Kutorejo

The Influence of Problem Based Learning (PBL) Learning Model with Quizizz Media to Improve Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education and Character Education Subjects at SMPTI Al-Hidayah Kutorejo

Nurul Komariah

Universitas KH. Abdul Chalim, Mojokerto, Indonesia

Email: nurulkomariah2109@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 26-06-2025

Revised : 27-06-2025

Accepted : 29-06-2025

Published : 01-07-2025

Abstract

his research aims to find out how the influence of the Problem Based Learning (PBL) learning model with Quizizz media is to improve student learning outcomes in PAI and Budi Pekerti subjects at SMPTI Al-Hidayah Kutorejo. This research uses a quantitative type of research. This research approach uses an experimental approach with a Pre-Experimental design with a One-Group Pretest-Posttest pattern. The test instrument used is multiple choice questions which have gone through validity and reliability tests. The sample in this research was class VIII students at SMPTI Al-Hidayah Kutorejo with a total of 30 students with a sampling technique using probability sampling technique with Simple Random Sampling type. Collecting data by means of observation, documentation and tests by giving a pretest before being given treatment to the class to be experimented with and giving a posttest after being treated with the Problem Based Learning (PBL) learning model with Quizizz media then carrying out a paired sample T-Test using the SPSS version of the application. 25. The results of the research show that there is a significant influence on student learning outcomes seen from the average pretest score before being given the Problem Based Learning (PBL) learning model with Quizizz media and the average posttest score after being given the Problem Based Learning (PBL) learning model with media Quizizz in class VIII SMPTI Al-Hidayah Kutorejo on Islamic Education and Character subjects. This is based on the results of hypothesis testing using the paired simple T-Test showing $t_{count} > t_{table}$, namely $5,373 > 2.045$ and a significant result was obtained by the Sig value. (2-tailed) of $0.000 > 0.05$. Which means H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: Learning Model, PBL, Quizizz, Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPTI Al-Hidayah Kutorejo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan bentuk desain *Pre-Experimental* dengan pola *One-Group Pretest-Posttest*. Instrumen tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda yang telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII di SMPTI Al-Hidayah Kutorejo dengan jumlah 30 peserta didik dengan teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik *probability sampling* dengan jenis *Simple Random Sampling*. Pengambilan data dengan cara observasi, dokumentasi serta tes dengan memberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan



terhadap kelas yang akan dieksperimen dan memberikan *posttest* setelah diberi perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz lalu dilakukan uji paired sample T-Test dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebelum diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz dan nilai rata-rata *posttest* setelah diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz di kelas VIII SMPTI Al-Hidayah Kutorejo pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Hal ini berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji paired simple T-Test menunjukkan thitung > ttabel yaitu $5.373 > 2,045$ serta hasil yang signifikan dipeloreh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 > 0,05$. Yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: Model Pembelajaran, PBL, Quizizz, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan diselenggarakan dengan melibatkan pendidik sebagai pengajar serta peserta didik sebagai pelajar. Pendidik merupakan sosok yang tiada henti memberikan kasih sayang kepada peserta didiknya. Tanpa pendidik belum tentu peserta didik dapat membaca, menggambar, menghitung dan menulis, serta minat dan bakat peserta didik tidak dapat berkembang dengan baik tanpa bantuan dari seorang pendidik (Putri, dkk., 2018). Pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai pergantian kurikulum, salah satunya adalah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan upaya perbaikan pendidikan di Indonesia dan sebagai bentuk penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter. Peserta didik dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun juga disiplin yang tinggi. Kurikulum 2013 menerapkan pendekatan saintifik yang mengacu pada penemuan konsep dasar yang melandasi penerapan model pembelajaran dengan menanamkan sikap ilmiah pada diri peserta didik dimana menyentuh tiga ranah yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang sesuai dengan penilaian dalam kurikulum 2013. Proses pembelajaran pada hakikatnya berguna untuk mengembangkan keterampilan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Pembelajaran dapat dilakukan dengan pemberian masalah nyata, langsung, serta relevan dengan kebutuhan peserta didik tersebut, sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi yang relevan untuk setiap masalah tertentu dalam suatu pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan bagi para peserta didik melakukan eksplorasi sederhana sehingga mereka tidak hanya sekedar menerima dan menghafal. Komponen pembelajaran itu meliputi kurikulum, tujuan pembelajaran metode pembelajaran, media pembelajaran pendidik, peserta didik. Komponen-komponen ini sangat berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran, Ketika salah satu dari komponen ini tidak dilaksanakan maka dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Anggun Safitri, 2022). Hal ini dibuktikan dengan studi yang dilakukan oleh Triono Djononiarjo pada tahun 2018, yang menunjukkan bahwa Proses pembelajaran dengan model konvensional ceramah masih belum cukup memberikan kesan yang mendalam pada peserta didik, karena peran pendidik dalam menyampaikan materi lebih dominan dibandingkan keaktifan peserta didik sendiri. Pendidik lebih banyak memberikan penjelasan dari pada memperhatikan respon peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, pendidik harus mempunyai kreativitas tinggi dalam memilih model pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar



peserta didik kelas X semester Genap sebagai berikut, kelas X ATPH (Agri Bisnis Pangan dan Hartikultura) nilai rata-rata 65,04 dengan KKM 70, kelas X AP (Administrasi Perkantoran) nilai rata-rata 66,90 dengan KKM 70 dan kelas X MP (Manajemen Perkantoran) nilai rata-rata 60,20 dengan KKM 70 (Triono Djonomiarjo, 2018). Rendahnya hasil belajar peserta didik merupakan masalah yang ingin pendidik perbaiki, untuk itu dibutuhkan model pembelajaran agar meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang relevan oleh Eko Surahman yang berjudul “Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Materi Perilaku Penyayang Terhadap Lingkungan Di Kelas III SDN 3 Larangan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga”. Kesimpulan dari penelitian Eko adalah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD NEGERI 3 Larangan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata posttest siklus I yaitu 70 dengan nilai ketuntasan mencapai 63,6%. Sedangkan nilai rata-rata posttest siklus II yaitu 80 dengan nilai ketuntasan mencapai 82%. Dengan demikian penerapan model PBL dianggap berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi penyayang terhadap lingkungan karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75% dengan menggunakan metode PTK atau dalam Bahasa Inggris disebut *Classroom Active Research* (Eko Surahman, 2019). Sedangkan penelitian yang akan dilakukan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMPTI Al-Hidayah Kutorejo”. Penelitian ini akan membahas tentang pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan metode kuantitatif jenis *Pre-Eksperimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Dengan ini diharapkan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMPTI Al-Hidayah Kutorejo. Berdasarkan hasil observasi pada saat PPL peneliti dengan pendidik PAI dan Budi Pekerti di SMPTI Al-Hidayah Kutorejo diperoleh bahwa kegiatan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti selama ini kurang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Peranan pendidik masih sangat dominan dan kurang optimal dalam menggunakan pendekatan pembelajaran disebabkan model pembelajaran yang digunakan pendidik masih konvensional, sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Selain itu tidak adanya kedisiplinan dalam menjawab soal-soal PAI dan Budi Pekerti, sehingga memicu peserta didik beranggapan bahwa pelajaran PAI dan Budi Pekerti kurang menarik, dan rendahnya motivasi belajar peserta didik sehingga mengakibatkan kualitas belajar peserta didik menjadi rendah, beberapa peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti tersebut akan menyebabkan konsep-konsep PAI dan Budi Pekerti tidak bermakna dan selanjutnya tidak dapat dipahami dengan baik. Permasalahan tersebut selaras dengan hasil observasi PPL dan wawancara di SMPTI Al-Hidayah bahwa pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang dilakukan pendidik di kelas masih didominasi dengan model ceramah, belum menggunakan variasi model pembelajaran lainnya serta kurang memberikan gambaran yang nyata kepada peserta didik terkait materi yang sedang diajarkan sehingga peserta didik kurang antusias. Hal tersebut mengakibatkan



peserta didik tidak memperhatikan pendidik dan sibuk dengan temannya sendiri sehingga kelas menjadi gaduh. Peserta didik juga belum dilatih dengan pemberian masalah terkait materi.

Untuk mengatasi permasalahan di bawah diperlukan inovasi pendidik untuk mengemas pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Salah satu inovasi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar PAI dan Budi Pekerti peserta didik. Model pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran menarik dan menyenangkan, serta memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep yang dapat menunjang dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga memberikan dampak positif bagi peserta didik berupa pengetahuan yang diterima juga membantu keterbatasan pendidik dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan pendidik di dalam kelas.

Jadi, masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik sehingga mereka memiliki semangat untuk belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya model dan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbasis masalah juga mendorong peserta didik untuk dapat menyusun pengetahuan sendiri, menumbuhkan keterampilan yang lebih tinggi, melatih kemandirian peserta didik, dan dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) selama kegiatan pembelajaran membuat peserta didik lebih berpikir daripada menghafal, memahami pelajaran yang lebih baik melalui diskusi dan bisa menerima model pembelajaran, juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, mendorong demokrasi dalam efektivitas belajar dan dapat mengembangkan kreativitas (Eka Yulianti and Indra Gunawan, 2019). Menurut Rusman mengutip dari Boud dan Feletti (1997) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Bahwa *Problem Based Learning* (PBL) membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, refleksi, kritis, dan belajar aktif. Model *Problem Based Learning* (PBL) memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik dibanding pendekatan yang lain (Rusman, 2011). Demikianlah alasan secara teoritik dalam pemilihan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk pemecahan masalah terhadap nilai hasil pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Model *Problem Based Learning* (PBL) dapat dimodifikasi dengan menggunakan media pembelajaran dalam penerapannya. Penggunaan media pembelajaran tentu dapat mempermudah pemahaman peserta didik dalam proses belajar-mengajar. Seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini, dimana salah satunya adalah inovasi media pembelajaran berbasis



website yang dinilai efektif dan menarik apalagi hasil evaluasi diperoleh ketika siap melaksanakan ujian. Salah satu media pembelajaran yang menarik berbasis web adalah Quizizz. Media Quizizz merupakan sebuah aplikasi permainan (game) dalam pembelajaran berbasis web yang sifatnya naratif dan fleksibel. Quizizz biasanya digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi maupun sebagai evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik seperti pelaksanaan dalam pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial dan pengayaan. Mulyati, dan Efendi, mengatakan bahwa dalam permainan aplikasi Quizizz terdapat berbagai fitur menarik seperti avatar, tema, dan musik. Quizizz juga memiliki papan peringkat yang dapat digunakan untuk melihat peringkat peserta didik yang tergabung selama permainan. Fitur-fitur ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar dan mengerjakan soal dengan tepat (Sri Mulyati dan Haniv Efendi, 2020).

Berdasarkan peraturan pemerintah memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz perlu dirancang sebagai alternatif pembelajaran inovatif pada proses pembelajaran saat ini.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPTI Al-Hidayah Kutorejo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif ialah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019). Jadi, digunakan pendekatan kuantitatif karena untuk mengukur data peningkatan hasil belajar peserta didik berupa nilai dalam bentuk angka.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Tujuan dari penelitian eksperimen ini adalah untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan terhadap perubahan kondisi tertentu. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk desain *Pre-Experimental*, disebut *Pre-Experimental* karena belum eksperimen sesungguhnya, masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2019). Dengan pola desain *One-Group Pretest-Posttest* karena penelitian ini hanya menggunakan satu kelas. Dengan cara memberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan terhadap kelas yang akan di eksperimen. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*Treatment*). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Probability Sampling* dengan jenis *Simple Random Sampling*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data primer. Sumber data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau kepada pengumpul data yang memerlukannya (Sugiyono, 2019).



1. Observasi

Observasi adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Abdurrahmat Fathoni, 2011). Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengikuti serta mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran dikelas secara langsung untuk melihat kebutuhan peserta didik di lapangan sebelum memakai model dan media pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti, penelitian ini juga melakukan observasi dengan melihat proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VIII SMPTI Al-Hidayah Kutorejo.

2. Tes

Tes adalah pengumpulan data dengan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada sumber data atau orang yang ditanya dengan maksud untuk menguji kemampuannya (Mundir, 2013). Berdasarkan pengertian di bawah dapat disimpulkan bahwa peneliti ini menggunakan tes dengan menggunakan *pretest dan posttest* untuk mengukur kemampuan kognitif setiap peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *one group pretest-posttest design* dimana hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan sebelum diberi perlakuan. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik. Sementara soal *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah penggunaan model dan media pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal setelah divalidasi oleh para ahli.

3. Dokumentasi

Untuk mendukung dan melengkapi data yang dibutuhkan, harus ada suatu dokumentasi, terutama bentuk foto atau video. Sebagai bukti yang nyata, telah dilakukan penelitian oleh peneliti di SMPTI Al-Hidayah Kutorejo. Dalam penelitian ini dokumentasi berupa lembaran *pretest* dan *posttest* peserta didik, foto-foto kegiatan penelitian, RPP dan lembaran lainnya yang akan di lampirkan dalam penelitian ini nantinya.

1. Uji Instrumen

Penelitian ini telah melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap data (skor) dari setiap item instrument yang digunakan. Uji yang pertama terhadap soal tes telah dilakukan kepada responden, dan data yang diperoleh kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrument yang digunakan dapat dipertanggungjawabkan dalam mengukur variabel-variabel yang diteliti.

a. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel (Sugiyono, 2019). Untuk menguji hasil tes, maka dibuktikan dari validitas (r_{hitung}) akan dibandingkan dengan (r_{tabel}) dengan tingkat signifikan 0,05. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka penelitian tersebut akan dinyatakan valid. Sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut dinyatakan tidak valid. Dalam penentuan validitas butir soal digunakan perhitungan dengan korelasi *Product Moment*.



Peneliti melakukan validitas kepada siswa SMPTI Al-Hidayah Kutorejo dengan menggunakan 26 responden. Pada penelitian ini menggunakan nilai rtabel dengan menggunakan rumus:

$$DF=(n-2)$$

Keterangan:

DF: Degree of Freedom

n: Banyaknya responden

Uji instrumen pada penelitian ini menggunakan 30 responden dengan hasil perhitungan rtabel yaitu $DF=(26-2)=24$, sehingga diketahui nilai rtabel yaitu 0,388.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas yakni mengukur soal yang akan diujikan reliabel atau tidak reliabel. Analisis ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25 dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Semakin tinggi nilai Cronbach Alpha, semakin tinggi reliabilitas instrumen tersebut. Dengan rumus sebagai berikut (Elis Ratnawulan, dkk., 2015):

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

n = Jumlah butir soal

σ_t^2 = Varians total

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap butir soal

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrument

Dari hasil hitung r_{11} yang didapat, kemudian dikonsultasikan dengan derajat kebebasan (dk) = $N-2$ (N = banyaknya peserta didik). Instrumen dikatakan reliabel jika $r_{hit} > r_{tab}$.

Rumus *Alpha Cronbach* cara mengambil keputusannya sebagai berikut.

Jika nilai *Alpha Cronbach* $> 0,60$: Reliabel

Jika nilai *Alpha Cronbach* $< 0,60$: Tidak Reliabel

c. Analisis Butir Soal

1) Uji Taraf Kesukaran

Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar tingkat kesukaran dalam soal tersebut (Zainal Arifin, 2009). Kategori perangkat yang baik yaitu memilih butir soal tes yang tingkat kesukarannya seimbang. Analisis indeks kesukaran (*difficully index*) diperlukan untuk mengetahui sulit atau tidak dari suatu instrumen soal (Ida Farida, 2017). Untuk menentukan tingkat kesukaran pada butir soal tes dapat dihitung dengan rumus yaitu:



Menghitung tingkat kesukaran soal objektif.

$$P = \frac{N_p}{N}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

N_p = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

N = Jumlah keseluruhan peserta didik yang menjawab

Apabila sudah menghitung tingkat kesukaran dengan menggunakan rumus, maka kriteria tingkat kesukaran akan dinyatakan sebagai berikut (Ida Farida, 2017):

Tabel . 1 Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal Pilihan Ganda

Indeks Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00-0,30	Sulit
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

2) Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan bisa atau tidaknya suatu butir soal dalam membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan yang tinggi, sedang atau rendah (Nurmawati, 2014). Berikut ini rumus untuk mengukur daya pembeda pada butir soal yaitu:

Rumus menghitung daya pembeda soal objektif:

$$DP = PA - PB = \frac{BA - BB}{JA - JB}$$

Keterangan:

DP : Daya pembeda soal

BA : Peserta didik yang menjawab benar dari kelompok atas

BB : Peserta didik yang menjawab benar dari kelompok bawah

JA : Jumlah peserta didik kelompok atas

JB : Jumlah peserta didik kelompok bawah

PA : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Setelah menghitung daya pembeda menggunakan rumus, maka akan diperoleh kriteria dari masing-masing daya pembeda (Elis Ratnawulan., dkk, 2015).

Tabel . 2 Kriteria Uji Daya Pembeda Pilihan Ganda

Interval Daya Pembeda	Kategori
0,00 - 0,19	Buruk
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 - 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Sangat Baik

2. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data, Teknik analisis data merupakan proses terakhir dari kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan, membuktikan hipotesis, dan menjelaskan fenomena yang menjadi latar belakang penelitian (Graika dan darmanah, 2019).

a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui hasil analisis yang telah dilakukan, dari uji tersebut apakah dapat menggeneralisasikan hipotesisnya atau tidak. Tahap pertama yang dilakukan adalah mengoreksi jawaban dari *pretest* dan *posttest* sesuai kunci jawaban dan pedoman penskoran. Menggunakan analisis deskriptif dapat melihat gambaran seputar topik dalam bentuk yang jelas dan terperinci. Untuk menjawab gambaran rinci dari analisis deskriptif peneliti akan menggunakan aplikasi SPSS *statistic* 25 dengan cara berikut (Purwanto, 2002).

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang diharapkan (dicari)

R = Jumlah skor (didapat dari skor jawaban benar)

N = Skor maksimum

b. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu uji statistik yang dipergunakan untuk mengetahui apakah sampel data yang dimiliki berasal dari populasi yang distribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2022).

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Karena itu, akan diuji normalitas data menggunakan metode *liliefors* melalui aplikasi SPSS Statistik 25 dalam uji normalitas suatu data kaidah pengambilan keputusannya adalah:

- 1) Jika nilai signifikan < 0,05 dapat dikatakan bahwa data berdistribusi tidak normal.
- 2) Jika nilai signifikan > 0,05 dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.



c. Uji Paired Sample T-Test

Guna menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum memakai model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan media Quizizz dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan media Quizizz maka pengujian digunakan uji Paired Sample T-Test.

Uji ini hanya berlaku untuk satu kelompok sampel saja. Berdasarkan rumus di atas, perhitungan uji paired sample T-Test dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Apabila thitung dibandingkan dengan ttabel dengan nilai ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 dan df (derajat kebebasan) = n-1. Jika thitung > ttabel maka H₀ ditolak dan H_a diterima dan jika thitung < ttabel maka H₀ diterima dan H_a ditolak. Kaidah keputusan juga dapat dilakukan dengan melihat nilai Sig. (2-tailed) dibandingkan dengan taraf signifikan yang sudah ditentukan yaitu 0,05, yang akan dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima
- 2) Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak (Suharsimi Arikunto, 2002).

Peneliti merumuskan hipotesisnya sebagai berikut.

H_a : Ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPTI Al-Hidayah Kutorejo, tahun pelajaran 2023/2024.

H₀ : Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest* yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPTI Al-Hidayah Kutorejo, tahun Pelajaran 2023/2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajar *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPTI Al-Hidayah Kutorejo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis *Pre-Eksperimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz yang menjadi variabel bebas (Variabel X) dan hasil belajar peserta didik sebagai variabel terikat (Variabel Y). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMPTI Al-Hidayah Kutorejo lalu sampel diambil menggunakan teknik *Probability Sampling* dengan jenis *Simple Random Sampling* dengan jumlah sampel 30 peserta didik yang diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz.

Pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yang dilaksanakan dalam 4 hari. Pada pertemuan pertama diawali dengan mengucapkan salam dan mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas setelah itu dilanjutkan perkenalan dan menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik lalu menyampaikan tujuan pembelajaran.



Setelah itu dilakukan *pretest* sebelum pembelajaran dengan instrumen soal yang telah diuji serta dianalisis validitas dan reliabilitasnya menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Setelah dilakukan *pretest* dan pengambilan data yang dilakukan, didapatkan data berupa skor *pretest*. Selanjutnya diberikan perlakuan pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz. Adanya penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz dapat mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik. Menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz ini peserta didik dapat menyampaikan gagasan ide dan bertukar pikiran serta konsep pembelajaran yang aktif, tidak membosankan dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pembelajaran yang pertama dihari kedua diawali dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz pada materi Adab kepada orang tua dan pendidik dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, setiap peserta didik antusias serta berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang pertama dalam penelitian ini adalah dengan bertanya pengalaman dikehidupan sehari-hari mereka terkait dengan materi yang akan dipelajari. Memberikan pertanyaan pancingan tersebut terkait materi yang akan diajarkan kepada peserta didik bertujuan untuk merangsang rasa ingin tahu dan keaktifan peserta didik, selanjutnya peserta didik diarahkan untuk membuat beberapa kelompok, lalu peserta didik disuruh untuk membuka android atau laptop dari peserta didik setelah itu para peserta didik di suruh untuk mencari aplikasi Quizizz dan masuk kedalam aplikasi Quizizz menggunakan kode yang ditulis dipapan tulis. Setelah itu muncul kuis berupa soal essay yang harus dikerjakan oleh setiap kelompok. Dilanjutkan dengan diskusi setiap peserta didik berperan aktif dalam menyampaikan gagasan ide, bertukar pikiran serta ada peserta didik yang melihat jawaban di buku LKS dan internet. Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz ini tidak membuat peserta didik bosan maupun mengantuk didalam kelas.

Setelah peserta didik menyelesaikan tugas berupa pertanyaan (masalah) dalam bentuk soal essay diaplikasi Quizizz, setiap kelompok disuruh kedepan kelas untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok mereka.

Begitupun pembelajaran kedua pada hari ketiga peserta didik diberikan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan dari media Quizizz, sehingga menciptakan suasana kelas yang aktif, tidak membosankan serta kelas yang kondusif ketika belajar materi adab kepada orang tua dan pendidik. kemudian dilanjutkan dengan mengevaluasi pembelajaran, menjelaskan kembali kepada peserta didik materi yang belum jelas dan yang belum paham terkait materi yang dipelajari serta memberikan kesimpulan dari materi yang diberikan.

Setelah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz dilakukan *posttest* dengan instrumen soal yang telah diuji dan dianalisis validitas dan reliabilitasnya. Sehingga dari pembelajaran dan pengambilan data yang dilakukan mendapatkan skor nilai *posttest*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz disebut pembelajaran yang inovatif sebab dianggap baru dan berbeda dengan model pembelajaran sebelumnya yang konservatif, konvensional, dan semuanya berbasis pendidik. model dengan bantuan media yang diterapkan dalam proses pembelajaran ini untuk mengajarkan peserta didik kebebasan untuk memecahkan masalah yang diberikan, berlatih bagaimana cara berpikir kritis,



menuangkan gagasan serta bertukar pikiran melalui pertanyaan (masalah) yang telah dimuat dalam aplikasi Quizizz. Menggunakan cara ini, peserta didik dapat memperbaiki kemampuan belajarnya dengan tetap memiliki pengalaman yang menyenangkan serta tertarik dengan buku pelajaran, sehingga rasa bosan, mengantuk dalam proses pembelajaran dapat dihindari.

Senada dengan pendapat Selanjutnya Ibrahim, M, M. Nur dan Yackel, E., mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang di dalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah sehingga siswa diharapkan mampu untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. *Problem Based Learning* (PBL) sebuah pendekatan pembelajaran yang berusaha menerapkan masalah yang terjadi dalam dunia nyata, sebagai sebuah konteks bagi peserta didik untuk berlatih bagaimana cara berpikir kritis dan mendapatkan keterampilan untuk memecahkan masalah (Syamsidah dan Hamidah Suryan, 2018).

Berdasar pada beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) bukan saja dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir ilmiah (logis dan empiris) peserta didik.

Dari pembelajaran yang dilakukan, mendapatkan data berupa skor *pretest* dan *posttest*, yang kemudia dihitung dan disajikan dengan analisis deskriptif. Hasil dari analisis deskriptif diketahui rata-rata nilai *pretest* adalah 74,53 sedangkan nilai *posttest* sebesar 85,07. Maka dari hasil yang didapat, dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata skor peserta didik meningkat setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz. Begitu pula dengan hasil uji *paired sample T-Test* pada tabel 4.14 *Uji Paired Simple T-Tes* berdasarkan nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini diperkuat berdasarkan penelitian yang relevan oleh Eko Surahman yang berjudul “Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Materi Perilaku Penyayang Terhadap Lingkungan Di Kelas III SDN 3 Larangan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Perbalingga”. Terdapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* siklus I yaitu 70 dengan nilai ketuntasan mencapai 63,6%. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* siklus II yaitu 80 dengan nilai ketuntasan mencapai 82%. Dengan demikian penerapan model PBL dianggap berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75% dengan menggunakan metode PTK atau dalam Bahasa Inggris disebut *Classroom Active Research* (Eko Surahman, 2019).

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz pada proses pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang belajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan peserta didik karena mereka dituntut untuk berfikir kritis untuk memecahkan suatu permasalahan dan peserta didik lebih dominan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dengan adanya media aplikasi Quizizz membantu pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak



membosankan. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz pada dasarnya membantu motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik mampu mencapai hasil belajar yang baik.

Hal ini disebabkan karena model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki ciri khusus yaitu, aktif berfikir, berkomunikasi, dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Sejalan dengan pernyataan Howard Barrows dan Kelson mengemukakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Kurikulum dirancang dalam berbagai masalah yang menuntut peserta didik mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim (Syamsidah dan Hamidah Suryan, 2018).

Serta penelitian ini menggunakan media yaitu aplikasi Quizizz, yang didalamnya sudah terdapat pertanyaan (masalah) berupa soal essay. Mengerjakan LKS ataupun tugas tertulis lainnya cenderung membuat peserta didik bosan. Penggunaan aplikasi Quizizz membuat para peserta didik tidak merasa bosan pada saat pembelajaran sehingga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Wibawa Astuti dan Pangestu menyatakan bahwa aplikasi Quizizz memiliki berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Menumpuknya pekerjaan rumah dan tugas tertulis lainnya membuat peserta didik bosan. Melalui kemudahan dalam mengakses aplikasi Quizizz, dapat memanfaatkan dan mengembangkan model evaluasi berbasis permainan gawai sehingga diharapkan peserta didik lebih termotivasi dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal (Susanto, 2022).

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, mendapatkan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dan dari hasil pemaparan pembahasan, mendapatkan hasil bahwa peserta didik sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz memiliki nilai rata-rata 74,53, sedangkan setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz memiliki nilai rata-rata 85,07. Begitu pula dengan hasil uji *paired sample T-Test* berdasarkan nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,356$ serta diperoleh nilai thitung $>$ ttabel yaitu $5,373 > 2,045$. Maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, diperoleh kesimpulan bahwasanya hasil belajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada bab materi adab kepada orang tua dan pendidik dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilllah, Syaik & Nurjanah, Ismi, Andini. Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Perkembangan Karakter Moral Peserta didik di Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) SMK Ciledug Al- Musaddadiyah Garut. Vol.1, No.1 (2022).
- Anwar, Chairul. *Teori-Teori Pendidikan Klasik Sehingga Kontemporer Formula Dan Penerapan Pembelajaran*. (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017).



- Ardianti, R., dkk. Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*. Vol.3, No.1 (2022).
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Projeck*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002).
- Assegaf, Abdur, Rahman. *Filsafat Pendidikan Islam*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012).
- Citra, C., & Rosy, B. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol.8, No.2 (2020).
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).
- Dewi, Wike, Ariska. *Pengaruh Penggunaan Model Blended Learning Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil belajar Peserta didik Kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada Sub Tema 1 Keragaman Suku*. Bondowoso: Universitas Jember (2022).
- Djonomiarjo, Triono. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. Vol.5, No.1 (2018).
- Efendi, Mulyati, S. Pembelajaran Matematika Melalui Media quizizz untuk Meningkatkan hasil Belajar Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.3, No.1 (2020).
- FatHOni, Abdurrahmat. *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).
- Graika dan darmanah. *Metodologi Penelitian*. (Lampung : CV. HIRA TRCH, 2019).
- Gunawan, Heri. *Kurikulum dan Pembelajaran Agama Islam*. (Bandung: Alfabet, 2013).
- Indriani, Lina, dkk. Dampak Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahapeserta didik. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 6, No. 2 (2022).
- Khayi, Abdul. Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti dan Penilaian Kurtilas (Studi Kasus di SDN 2 Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon. *Jurnal OASIS : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*. Vol.3, No.2 (2019).
- Kusniyah, Nurul & Hakim, Lukman. Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan*. Vol.17, No.1 (2019).
- Lelamula, Magdalena, Diana, dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Berbasis Power Point di Masa Pandemi Covid 19 terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPA Biologi di SMP. *SCIENING: Science Learning Journal*. Vol. 3, No. 1 (2022).
- Mulyati ,S., & Efendi, H. Pembelajaran Matematika Melalui Media quizizz untuk Meningkatkan hasil Belajar Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.3, No.1 (2020).
- Mundir. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. (Jember: STAIN Jember Press, 2013)
- Nafisa, Elly, Zakiyatin. *Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi aPekerti di SD Muhammadiyah Unggulan Gubug*. Semarang: UIN Walisongo Semarang (2022).

- Octavia, Shilphy, A. *Model-Model Pembelajaran*. (Yogyakarta: Deepublish, 2020).
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011).
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013).
- Purwanto. *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007).
- Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta: Kalam Mulia, 2010).
- Ratnawulan, Elis., & dkk. *Evaluasi Pembelajaran*. (Bandung: Pustaka Setia, 2015).
- Rofiqoh, Almaytiya, Putri. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (PTK Online). Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri (2020).
- Rosiyanti, Hastri., & dkk. Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SMP Labschool FIP UMJ, *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (2020).
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Pendidik*. (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011).
- Rusmono. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015).
- Sadiman, Arif., & dkk. (2005) *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief., & dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006).
- Sadiman, Arif., & dkk. *Pengembangan Media Pendidikan: Pengertian, Dan Pemanfaatannya*. Cet. 4, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006)
- Safitri, Anggun. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Akidah Akhlaq*. Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung (2022).
- Sastrawati, E., & dkk. Problem Based Learning, Strategi Metakognisi, Dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta didik, *Jurnal Tekno-Pedagogi*. Vol.1, No. 2 (2011).
- Shoimin ,Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017).
- Siyoto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta : Literasi Media Publishing, (2015).
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. cetakan ke-16. (Bandung: remaja rosdakarya, 2011).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi*. (Bandung: Alfabeta, 2011).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: ALFABETA, 2019).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung : ALFABETA, 2019).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung : ALFABETA, 2021).



- Surahman, Eko. *Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Materi Perilaku Penyayang Terhadap Lingkungan Kelas III SD Negeri 3 Larangan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga Tahun Ajar 2018/2019*. Purwokerto: IAIN Purwokerto (2019).
- Susanto, Devinta, Agung. Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Peserta didik Kelas VI SDN 2 Tuko Cokroaminoto. *Juornal of Primary Education*. Vol.5, No.1 (2022).
- Sutirman. *Media dan Model- Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).
- Syamsidah. *100 Metode Pembelajaran*. (Yogyakarta: Deepublish, 2017).
- Syamsidah, & Suryan, H. (2018) *Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Panggabean, C., P., & Sinambela, P., N.J.M. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik SMP Swasta R.A Kartini Tebing Tinggi. *Journal on Education*. Vol.5, No.4 (2023).
- Putri, A., A., A., & dkk. Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas III SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*. Vol.1, No.1 (2018).
- Utami, Rezky, Putri. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Pangkalan Kerinci*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau (2022).
- Wahyuningsih, Endang, Sri. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik*. (Yogyakarta: Deepublish 2020).
- Yulianti, Y., & Gunawan, I. (2019) Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Kosep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science Mathematics Education*. Vol.2, No.3 2019).