

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Menurut Tan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan masalah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Selanjutnya menurut Hosnan model *Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry*, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.⁷

Model Problem Based Learning (PBL) menurut Erwin merupakan urutan kegiatan belajar mengajar dengan memfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Model belajar “berbasis” masalah berkaitan erat pada kenyataan dalam keseharian siswa, jadi siswa dalam belajar merasakan langsung mengenai masalah yang dipelajari dan pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya tergantung dari guru.⁸

⁷ Novianti, Ade, Alwen Bentri, and Ahmad Zikri, *Pengaruh penerapan model problem based learning (PBL) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar*, (Jurnal Basicedu 4. 1 2020), h. 194-202.

⁸Handayani, Anik, and Henny Dewi Koeswanti, *Meta-analisis model pembelajaran problem based learning (pbl) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif*, (Jurnal basicedu 5.

a. Karakteristik Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Tujuan dari *Problem Based Learning* bukan pada penguasaan penguasaan pengetahuan peserta didik yang seluas luasnya akan tetapi peserta didik akan mampu berfikir kritis dan memiliki kemampuan pemecahan masalah serta sekaligus mengembangkan kemampuan mereka untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri. Dan siswa dituntut untuk bisa berpikir kritis dan memecahkan masalah-masalah yang ada dengan ditentukannya waktu dengan begitu siswa juga membangun karakter sikap disiplin dan kerja keras.⁹ Majed Saleem Aziz mendefinisikan model *PBL* adalah metode pembelajaran berpusat pada siswa yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah, menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam pembelajaran, bekerja dalam tim pada pemecahan masalah atau proyek, dan lebih banyak tanggung jawab untuk belajar mandiri. Dengan demikian, penerapan model *PBL* pada proses pembelajaran selain dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menyelesaikan masalah juga dapat mengembangkan karakter siswa seperti teliti, kreatif, percaya diri, tanggung jawab dan menghargai pendapat orang lain.¹⁰

Sesuai dengan karakteristik yang dimiliki model *Problem Based Learning* (*PBL*) yaitu permasalahan yang digunakan adalah masalah dalam kehidupan sehari-hari yang dialami siswa (masalah nyata), penyelesaian masalah membuat siswa memperoleh pengetahuan siswa lebih aktif belajar,

3 2021), h. 1349-1355.

⁹Ramadhani, Diva, Balqis Mutiara Hanifah, Diyan Triyani, And Hidayatu Munawaroh., *Pengaruh Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Problem Based Learning Terhadap Pembentukan Karakteristik Pada Anak Sekolah Dasar*, (Merdeka: Jurnal Ilmiah Multidisiplin 1. 6 2024), h. 25-32.

¹⁰Susriyati, Dwi, And Siti Yurida, *Peningkatan Hasil Belajar Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbasis Karakter*, (Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan Jartika 2. 1 2019), h. 272-280

sumber belajar yang digunakan sangat bervariasi sehingga guru harus kreatif, suasana belajar menyenangkan, nyaman, dan siswa bisa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui penyelesaian masalah yang digunakan.¹¹

b. Langkah-langkah Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan ketrampilan berpikir dan mengatasi masalah, dan menjadi mandiri dalam pembelajaran dimana peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah menyodorkan masalah autentik, memfasilitasi penyelidikan dan mendukung pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dimana model pembelajaran ini pengembangan atas dasar teori Piaget dalam konstruktivisme.¹²

Langkah-langkah pemecahan masalah menurut Polya yakni:¹³ memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah, dan melakukan pengecekan kembali semua langkah yang telah dikerjakan. Pada fase memahami masalah siswa tidak mungkin menyelesaikan masalah dengan benar tanpa adanya pemahaman terhadap masalah yang diberikan, selanjutnya siswa harus mampu menyusun rencana atau strategi. Penyelesaian masalah dalam fase ini sangat tergantung pada pengalaman siswa yang kreatif dalam menyusun penyelesaian suatu masalah. Langkah selanjutnya adalah siswa

¹¹Handayani, Anik, and Henny Dewi Koeswanti, *Meta-analisis model pembelajaran problem based learning (pbl) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif*, (Jurnal basicedu 5. 3 2021), h. 1349-1355

¹²Tiyasrini, Waslyanti Adi, *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Negara Asean Pada Siswa Kelas VI SDN Dawuhansengon II Tahun 2020*, (Educatif Journal of Education Research 3. 1 2021), h. 208-217

¹³Inderwati, Desi, Wahyudi Wahyudi, and Novisita Ratu, *Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui penerapan problem based learning untuk siswa kelas V SD*, Satya Widya 30. 1 (2014), h. 17-27

mampu menyelesaikan masalah sesuai dengan rencana yang telah disusun dan dianggap tepat.

c. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran PBL

Kelebihan *Problem Based Learning* menurut para ahli adalah sebagai berikut:

1. *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, memotivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.
2. Siswa belajar memecahkan suatu masalah maka siswa akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan.
3. Membuat siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan bebas.¹⁴

Adapun kekurangan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) menurut para ahli adalah sebagai berikut.

1. Jika siswa tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka siswa akan merasa enggan untuk mencoba
2. Perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran
3. Pembelajaran model *Problem Based Learning (PBL)* membutuhkan waktu yang lama.¹⁵

¹⁴Widayat, Agung, *Peningkatan minat belajar matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe problem-based learning*, (Annals of Mathematical Modeling 1. 1 2021), h. 1-7

¹⁵Cahyandani, Nurul, *Implementation of The Problem-Based Learning Model to Improve*

2. Media Pembelajaran *Quizizz*

a. Pengertian *Quizizz*

Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran digital yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas, yang memungkinkan siswa dapat berlatih bersama dengan menggunakan alat elektronik seperti smartphone, komputer, iPad dan tablet.¹⁶ Setiap gaya belajar mendominasi cara belajar, pelajar visual belajar melalui sesuatu yang mereka lihat, auditorial belajar dengan cara mendengar dan kinestetik belajar dengan gerak, bekerja dan menyentuh¹⁷

b. Pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran

Setiap media dalam hal ini untuk menunjang proses pembelajaran, mempunyai kelemahan dan keunggulan dalam penggunaannya. Beberapa keunggulan media *quizizz* sebagai alat untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. Keunggulannya:

1. Bagi guru, mudah untuk membuat soal, artinya soal yang telah dibuat oleh guru dalam bentuk arsip soal tinggal memindahkan saja.
2. Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa point yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapatkan ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
3. Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar

The Learning Outcomes of Class IV Students of Jatisobo 4 Elementary School." In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES), (Conference Series. 5), h. 20-27

¹⁶Lokot Halimah, "*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Man 1 Mandailing Natal*", Vol 7 No 2 Tahun 2023

¹⁷Ghufron, Wildan, Asep Purwo Yudi Utomo, Martina Puspita Rakhmi, Iwan Hardi Saputro, Durratus Sa'diyah, and Meilia Meilia, *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Peserta Didik Kinestetik di Kelas VII E SMP Negeri 2 Sewon Tahun Ajaran 2022/2023*, Jurnal Sadewa, (Publikasi Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sosial 2. 4 2024), h. 1-12

Sebelum menggunakan *quizizz* kita diwajibkan untuk membuat akun. Langkah-langkah pembuatan *quizizz* sebenarnya cukup mudah dilakukan. Langkah-langkah pembuatan akun *quizizz* sebagai berikut:

1. Silahkan buka alamat web [https// quizizz com](https://quizizz.com) pada web *browser*.
2. Kemudian klik *icon sign up* yang berada di kanan atas, atau langsung klik pada tombol *Get Started*.
3. Pada tampilan berikutnya, silahkan pilih metode registrasinya, pada tutorial yang memilih untuk mendaftar menggunakan google yang digunakan untuk *google classroom*.
4. Pilih akun google yang akan digunakan untuk mendaftar jika belum login bisa klik *use another account*. Kemudian masukkan gmail dan passwordnya
5. Pilih tujuan penggunaan *quizizz*. Jika untuk pendidikan, maka pilih *at a school*
6. Pilih apakah guru atau siswa jika guru klik *teacher*.
7. Akun *quizizz* telah berhasil dibuat dan dapat menggunakannya untuk membuat kuis dan media presentasi interaktif secara gratis.¹⁸

Faktor Penghambat dan Pendukung Penggunaan Media *Quizizz*

Menurut Yulia Isratul A, aplikasi *quizizz* bersifat inovatif, kreatif, dan menghibur, sehingga mampu menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran berbasis *quizizz* ini bisa diterapkan untuk mengajarkan berbagai topik. Implementasi menggunakan *Game quizizz* siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat

¹⁸Lokot Halimah, "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Man 1 Mandailing Natal", Vol 7 No 2 Tahun 2023

elektronik mereka. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat.¹⁹ Penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon siswa seluler ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Selain itu fitur yang tersedia dalam *quizizz* juga dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan tugas.²⁰

Menurut penelitian Unik Hanifah Salsabila, Leifone Shiflana Habibana menyatakan bahwasanya aplikasi *quizizz* dapat mendorong motivasi belajar siswa sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar.²¹

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemian ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat.

Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa.²²

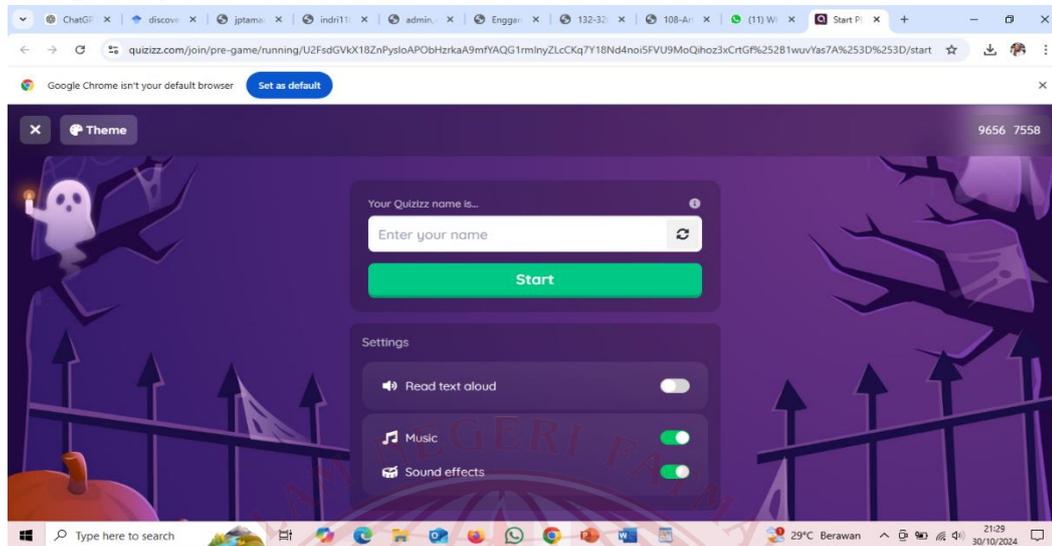
¹⁹ Candrasari, P. and Munandar, K, *Pemanfaatan Media Quizizz pada Asesmen Sumatif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Gaya Belajar Peserta Didik*. (Jurnal Biologi 1. 2 2024), h. 1-10

²⁰ Haris, A, *Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ipa Peserta Didik Smp*, (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran 6 2. 2024), h. 1237-1244

²¹ Saepumilah, Isep, Roro Suci Nurdianti, and Yoni Hermawan, *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Bantuan Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi*, (Journal Sains Student Research 2, No. 6 2024), h. 166-176

²² Mulyati, Sri, and Hanif Evendi, *Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP*, (GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika 3. 1

4. Tampilan Quizizz



Gambar 2.1 Tampilan Awal Quizizz

Agar pengalaman pengguna tetap lancar, berikut adalah spesifikasi minimum dan rekomendasi untuk mengakses situs web *quizizz*:

Spesifikasi Minimum HP untuk Akses Quizizz, Sistem Operasinya Android 7.0 (Nougat) atau iOS 12 ke atas. RAM Minimal 2 GB, Browser Google Chrome, Firefox, atau browser bawaan yang mendukung HTML5 dan JavaScript. Koneksi Internet harus Stabil minimal 1 Mbps (lebih cepat lebih baik), Layar Resolusi minimal 720p (HD) agar tampilan tidak terpotong. Spesifikasi Rekomendasi (Agar Lebih Lancar, Sistem Operasi Android 10+ atau iOS 14+ RAM 3 GB atau lebih. Browser Google Chrome versi terbaru. Koneksi Internet Wi-Fi atau jaringan 4G/5G yang stabil. Prosesor Minimal quad-core 1.5 GHz. Contoh HP yang bisa akses *quizizz* dengan baik seperti Samsung Galaxy A03, A12, A14, Xiaomi Redmi 9A/9C/1, OPPO A16, A17, Vivo Y12, Y20, iPhone 7 ke atas.²³

2020), h. 64-73

²³<https://bpmpriau.kemendikbud.go.id/artikel>, diakses pada 8 Juni 2025, pukul 15.00

B. Penelitian Relevan

Pada penelitian ini, dikemukakan beberapa penelitian sebelumnya, antara lain sebagai berikut:

1. Karya Ilmiah yang sudah ada berkaitan dengan penelitian tersebut yaitu karya ilmiah Sajidan, Suranto, I. R. W. Atmojo, D. Y. Saputri, R. Etviana yang berjudul “Problem-Based Learning-Collaboration (Pbl-C) Model In Elementary School Science Learning In The Industrial Revolution Era 4.0 And Indonesia Society 5.0”. Secara kajian penelitian ini mengarah pada model pembelajaran berbasis masalah-kolaborasi (PBL-C) adalah pengembangan pembelajaran berbasis masalah model yang dilengkapi dengan indikator kolaboratif keterampilan dari aspek Revolusi Industri 4.0 dan indikator koordinasi dengan berbagai pihak dari aspek Indonesia Society 5.0. Itu kolaborasi pembelajaran berbasis masalah (PBL-C) desain model memiliki enam langkah: (1) orientasi ke permasalahan, (2) pengorganisasian siswa untuk belajar dan pembagian tugas, (3) membimbing penyidikan terhadap tokoh masyarakat setempat, (4) membuktikan hasil penyelidikan, (5) mengembangkan dan menyajikan pekerjaan, dan (6) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Perkembangan dari model pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan keterampilan kolaboratif yang dibutuhkan dalam Revolusi Industri era 4.0 dan Masyarakat Indonesia 5.0. Selain itu, memang demikian berharap penelitian ini dapat memunculkan model-model lain yang mengikuti abad ke-21. Oleh karena itu, guru harus menciptakan pembelajaran sistem yang mencakup model penemuan

pembelajaran menjadi pembelajaran abad ke-21. Selain itu, sistem pendidikan harus membantu siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sifat-sifat yang akan membantu mereka menjadi sukses individu, anggota masyarakat yang produktif, dan warga negara yang terlibat. itu, kompetensi Guru abad ke-21 menuntut bahwa profesional guru bukan lagi hanya mereka yang bisa menginstruksikan secara efektif; mereka juga yang bisa belajar dari siswa mereka, bertindak sebagai pemimpin perubahan di sekolah mereka. Persamaan dengan penelitian saya adalah model pembelajaran yang digunakan untuk membentuk keaktifan belajar siswa. Perbedaan yang digunakan terletak pada metode penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif.²⁴

2. Karya ilmiah yang sudah ada berkaitan dengan penelitian tersebut yaitu tesis Hamidatur Rizqi program studi pendidikan agama islam pascasarjana iain jember, 2021 dengan judul "Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Plus Darus Sholah Jember Tahun Pelajaran 2020/2021 " Secara kajian penelitian ini mengarah pada Dalam perencanaan penerapan model problem based learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan hasil belajar di SMP Plus Darus Sholah hal yang perlu dipersiapkan adalah RPP, materi dan media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa. Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan adalah Pada pelaksanaan penerapan model problem based learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan

²⁴ Sajidan, dkk, *Problem-Based Learning-Collaboration (Pbl-C) Model In Elementary School Science Learning In The Industrial Revolution Era 4.0 And Indonesia Society 5.0*, (Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, JPII 11 3 (2022), h. 477-488

Budi Pekerti untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Plus Darus Sholah Jember melalui tiga tahap. Pertama, pembukaan yang berisikan salam, berdoa dan apersepsi. Kedua, kegiatan inti yang diawali dengan penjelasan materi oleh guru, orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah. ketiga, penutup yang berisi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, guru memberi beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi, berdoa dan ditutup dengan salam. Sedangkan penelitian saya membahas tentang upaya membentuk keaktifan belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *PBL* melalui penerapan disiplin positif berbasis media *quizziz*. Persamaan dengan penelitian saya adalah penggunaan model pembelajaran *PBL* guna untuk membentuk karakter siswa supaya lebih aktif dalam belajar.²⁵

3. Karya ilmiah yang sudah ada berkaitan dengan penelitian tersebut yaitu jurnal Mamik Dwi Utami, dkk. (2023) dengan judul "Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V". Secara kajian, penelitian ini mengarah pada media game edukasi quiziz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS. Sementara itu hasil

²⁵ Hamidatur Rizqi, *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Plus Darus Sholah Jember*, (Jurusan program studi Pendidikan agama islam pascasarjana iain jember. 2021), h. 105

penelitian Pranoto (2020) juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gamebased learning *quizizz* terbukti meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran Sosiologi. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu model penelitian yang dikembangkan di kelas. Arikunto (2019) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Perbaikan dilakukan secara bertahap dan terus menerus, selama kegiatan penelitian dilakukan. Pada akhir penggunaan platform *Quizizz* dapat digunakan untuk pengambilan nilai formatif kepada siswa melalui video, atau game yang telah dipersiapkan. *Quizizz* mempunyai kelebihan yaitu soal-soal yang diberikan oleh guru memiliki batas waktu yang baik agar siswa dapat mengerjakan soal dengan baik, dan jawaban yang diberikan oleh siswa di tampilkan dengan warna yang interaktif sehingga dapat terlihat baik oleh guru ataupun siswa. Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan adalah, penelitian saya menggunakan metode kualitatif yang saya lakukan di sekolah bersama guru pendidikan agama Islam, sedangkan penelitian ini menggunakan metode PTK dan untuk pengambilan nilai formatif siswa. Persamaan dengan penelitian saya adalah pembahasan mengenai penggunaan media belajar *quizizz*.

guna untuk memperaktif di lakukan di dalam kelas.²⁶

4. Karya ilmiah yang sudah ada berkaitan dengan penelitian tersebut yaitu jurnal Balqista Yolanda Azizah (2023) dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Model dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang” secara kajian, penelitian mengarah pada peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang adalah digunakan sebagai media pembelajaran, tepatnya yaitu sebagai media evaluasi pembelajaran dan penguatan materi setelah pembelajaran selesai dengan mengukur peningkatan kompetensi peserta didik yang dihitung dari selisih *pre test dan post test*. Persamaan dengan penelitian saya adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini tidak menggunakan metode pembelajaran *PBL*.²⁷

Beberapa penelitian relevan yang telah di uraikan diatas, perbedaan dengan penelitian saya, terletak pada metode penelitian yang saya gunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, beberapa penelitian di atas menggunakan metode penelitian kuantitatif. Terletak pada tujuan penelitian kualitatif, penelitian saya bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena,

²⁶ Mamik Dwi Utami, *Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V*, (Jurnal of education research. 4. 4. 2023), h. 24-23

²⁷ Azizah, Balqista Yolanda, Iwan Hermawan, and Nur Aini Farida, *Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang*, (SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam 6. 2 2023), h. 281-300

perilaku, atau makna di balik suatu peristiwa dari perspektif subjek yang diteliti. Perbedaan antara metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini dan metode kuantitatif dalam penelitian relevan menunjukkan bahwa keduanya memiliki kekuatan masing-masing dalam menggali realitas sosial. Di sinilah letak kontribusi metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu memberikan pemahaman yang lebih holistik dan kontekstual terhadap dinamika yang terjadi di lapangan.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini berfokus pada penggunaan PBL oleh guru dengan berbantuan media *quizizz* dapat mempengaruhi proses belajar mengajar di kelas dan pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran Pendidikan agama. Metode dalam penelitian ini adalah desain penelitian jenis penelitian kualitatif melakukan observasi, wawancara dengan pihak guru yang sudah melakukan metode ini di dalam kelas. Objek penelitiannya adalah siswa SMPN 61, guru PAI, Waka kesiswaan, staf, dan kepala sekolah. Instrumen Penelitian Observasi dan wawancara. Selanjutnya hasil dan pembahasan analisis datanya adalah mengetahui penggunaan model pembelajaran pbl dengan berbantuan media *quizizz*. Selanjutnya ada kesimpulan dan saran rangkuman temuan hasil wawancara penelitian dan Implikasi penggunaan *PBL* dan *quizizz* dalam pembelajaran.

Berikut ini gambar kerangka berpikir dalam penelitian penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan berbantuan media *quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP 61 Kabupaten Bengkulu

Utara.

