

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *GAME BLOOKET* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V SDN 111
MAIPI KEC. MASAMBA KAB. LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh

**MUHAMMAD ALFAJRI
2102010098**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) PALOPO
2025**

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *GAME BLOOKET* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V SDN 111
MAIPI KEC. MASAMBA KAB. LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh

**Muhammad Alfajri
2102010098**

Pembimbing :

- 1. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I**
- 2. Muh Yamin, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Alfajri
NIM : 2102010098
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang penulis akui sebagai tulisan atau pikiran penulis sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya penulis sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab penulis.

Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang penulis peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 08 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,


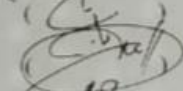

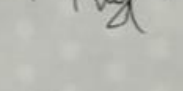
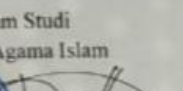

Muhammad Alfajri

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan media *Game Blooket* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara yang ditulis oleh Muhammad Alfajri Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010098, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, tanggal 24 Oktober 2025 M bertepatan dengan 21 Rabiul Akhir 1446 H telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 28 Oktober 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------------------------------------|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Hj. A. Riawarda, M.Ag. | Penguji I | () |
| 3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. | Pembimbing I | () |
| 5. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |


Mengetahui:

a.n. Rektor UTN Palopo

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi

Pendidikan Agama Islam


Prof. Dr. H. Sokirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002


Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19610608 201903 1 007

Dr. A. Riawarda, M.Ag.
Dr. Andi Arif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd.
Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.
Muh Yamin, S.Pd., M.Pd.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : -

Hal : skripsi an. Muhammad Alfajri

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

Assalamu'alaikum wr.wb.

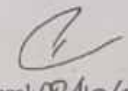


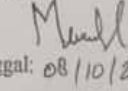
Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Alfajri
NIM : 2102010098
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Game Blooket* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munawasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

1. Dr. A. Riawarda, M.Ag. Penguji I	() Tanggal: 08/10/2025
2. Dr. Andi Arif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd. Penguji II	() Tanggal:
3. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. Pembimbing I/Penguji	() Tanggal:
4. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II/Penguji	() Tanggal: 08/10/2025

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Game Blooket* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara, yang ditulis oleh Muhammad Alfajri Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010098, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Selasa, tanggal 23 September 2025 bertepatan dengan 1 Rabiul Akhir 1447 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.

Ketua Sidang/Penguji

()

tanggal:

2. Dr. A. Riawarda, M.Ag.

Penguji I

()

tanggal: 08/10/2025

3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.

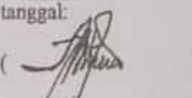
Penguji II

()

tanggal:

4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.

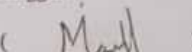
Pembimbing I/Penguji

()

tanggal:

5. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

()

tanggal: 08/10/2025

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ
وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Penerapan model *problem based learning* berbantuan media *game blooket* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas V SDN 111 maipi” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penelitian skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penelitian skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Sebagai Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf S. Ag., M.Pd. Sebagai Wakil rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. Sebagai Wakil rektor II Bidang Administrasi umum dan Perencanaan Keuangan, dan Dr. Takdir, S.H, MH. Sebagai Wakil rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., Sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. Sebagai Wakil Dekan I, Dr. Hj. Nursaeni S.Ag. Wakil Dekan II, dan Dr. H. Taqwa, M.Pd. I Sebagai Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah UIN Palopo.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. Sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. Sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, beserta staf Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. Sebagai pembimbing I dan Muh. Yamin, S. Pd., M.Pd. Sebagai Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Dr. Hj. A. Riawarda, M.Ag. Sebagai penguji I dan Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd. I., M. Pd. Sebagai penguji II
6. Hasriadi, S. Pd., M. Pd. Sebagai Dosen Penasehat Akademik.
7. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Zainuddin S, S.E., M.Ak. Sebagai Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup UIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

9. Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. dan Dr. Hj. Salmilah, M.T Sebagai validator instrumen penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh keluarga besar SDN 111 Maipi yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan membantu penulis dalam melakukan penelitian
11. Terhusus kepada kedua orang tua tercinta ibu Waki dan bapak Abu Bakar yang tak pernah mengenal kata lelah dalam mengasuh, mendidik, mendoakan, serta mengusahakan segalanya agar penulis bisa mengenyam pendidikan, dan saudari Nurul Ilahi yang selalu membantu dan mendoakan.
12. Kepada Sahabat penulis, saudara risone efendi, mikayla dan munalir yang telah membantu dalam suka dan duka
13. Kepada Muh. Afriansa dan seluruh *Family* PAI C 21 yang telah menemani selama 4 tahun ini.
14. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa tersusunnya karya ini tidak terlepas dari peran, dukungan, dan kontribusi berbagai pihak yang telah dengan tulus memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah swt membalasnya.

Palopo, 08 Agustus 2025

Penulis,

Muhammad Alfajri
NIM 2102010098

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	de
ذ	ḏal	ḏ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	ge
ف	Fa	F	ef

ق	Qaf	Q	qi
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	ha
ء	hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
آ	<i>fathah</i>	A	A
إ	<i>kasrah</i>	I	I
أ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيّ	<i>Fathah dan ya'</i>	ai	a dan i
أَوْ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْل : *hauila*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
اَ ... اِ ...	<i>fathah dan alif atau ya'</i>	Ā	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrah dan ya'</i>	Ī	i dan garis di atas
وِ	<i>dammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *mātā*

رَمِيَ : *rāmā*

قِيلَ : *qila*

يَمُوتُ : *yamūtū*

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh :

رَوْضَةُ الْأَوْفَالِ : *raudah al-atfal*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al—madinah al-fadilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydīd)◌

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

الْحَقُّ : *al-haqq*

نُعَمُّ : *nu'ima*

عُدُّوْ : *'aduwwun*

Jika huruf ي ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi i.

Contoh :

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan ' Arabiyy atau ' Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti

biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

الشَّمْسُ : *al-Syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-Zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ : *ta'muruna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *umirtu*

8. *Penelitian Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang transliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'an*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila

kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawawi

Risalah fi Ri'ayah al—Maslahah

9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditranslet tanpa huruf hamzah.

Contoh :

دِينُ اللهِ *dinullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditranslet dengan huruf [t]. Contoh :

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fi rahmatillāh*

10. *Huruf Kapital*

Walaupun system tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul

referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh :

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a Linnasi Lallaẓi bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓi unzila fihi al-Qur'ān

Nasir al-Din al-Tūsi

Nasr Hamid Abu Zayd

Al-Tūfi

Al-Maṣlahah fi al-Tasyri' al-Islāmi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh :

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al Walid Muhammad Ibnu) Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

Swt.	= <i>Subḥānahū wa ta'ālā</i>
Saw.	= <i>Sallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
UIN	= Universitas Islam Negeri
QS.../...	= QS. Al-Alaq/96:1-5
HR	= Hadis Riwayat

KKM = Kriteria Ketuntasan Minimal

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
NOTA DINAS TIM PENGUJI.....	vi
PRAKATA	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	x
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR AYAT	xx
DAFTAR HADIS	xxi
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
ABSTRAK.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
B. Landasan Teori	15
C. Kerangka Pikir.....	29
D. Hipotesis Tindakan	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Prosedur Penelitian	31
C. Sasaran Penelitian	34
D. Instrumen Penelitian	35
E. Teknik pengumpulan data	35
F. Teknik <i>Analisis</i> Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40

A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan	64
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Implikasi.....	70
C. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat QS. Al- Alaq/96: 1-5.....	4
----------------------------------------	---

DAFTAR HADIST

Hadist 1 Hadist Pendidikan.....	27
---------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan.....	14
Tabel 3.1 Kriteria Aktivitas Pendidik dan Aktivitas peserta didik.....	38
Tabel 3.2 Kriteria hasil belajar.....	39
Tabel 4.4 Data Sarana dan prasarana SDN 111 Maipi.....	42
Tabel 4.5 Jumlah tenaga pendidik.....	43
Tabel 4.6 Keterlaksanaan observasi pendidik siklus I.....	47
Tabel 4.7 Keterlaksanaan observasi peserta didik siklus I.....	49
Tabel 4.8 Hasil olah data nilai <i>pretest</i> peserta didik siklus I.....	50
Tabel 4.9 Hasil olah data <i>posttest</i> peserta didik siklus I.....	51
Tabel 4.10 Kriteria ketuntasan.....	52
Tabel 4.11 Hasil olah data perbandingan <i>pretest</i> dan <i>posttes</i>	52
Tabel 4.12 Hasil refleksi.....	54
Tabel 4.13 Keterlaksanaan observasi pendidik siklus II.....	57
Tabel 4.14 Hasilnilai observasi peserta didik siklus II.....	59
Tabel 4.15 Nilai <i>posttest</i> hasil belajar peserta didik siklus II.....	60
Tabel 4.16 Nilai ketuntasan tes hasil belajar peserta didik siklus II.....	61
Tabel 4.17 Perbandingan nilai presentase siklus I dan II.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pikir.....	29
Gambar 3.1	Model Kemmis dan Mc. Taggart.....	34

DAFTAR LAMPIRAN


Lampiran I	Nilai olahan ulangan harian peserta didik SD 111 maipi tahun 2023/2024
Lampiran 2	Fase kurikulum merdeka
Lampiran 3	Tabel nilai pre test siklus I
Lampiran 4	Nilai Post test siklus I
Lampiran 5	Nilai Posttest siklus II
Lampiran 6	Perbandingan Nilai siklus I dan II
Lampiran 7	Soal test hasil belajar
Lampiran 8	lembar observasi keterlaksanaan pendidik dan peserta didik
Lampiran 9	Tobulus hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II
Lampiran 10	Lembar dokumentasi pembelajaran

ABSTRAK

Muhammad Alfajri, 2025. "*Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Game Blooket pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di SDN 111 Maipi.*" Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Nursyamsi dan Muhammad yamin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Game Blooket* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V SDN 111 Maipi, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI, di mana sebagian besar nilai masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta rendahnya partisipasi aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 7 peserta didik kelas V. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan *Game Blooket* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar meningkat dari siklus I ke siklus II, disertai peningkatan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan *Game Blooket* membuat pembelajaran lebih interaktif, memotivasi peserta didik, dan mempermudah pemahaman materi. Dengan demikian, model PBL berbantuan *Game Blooket* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pelajaran PAI pada materi ibadah haji dan kurban di kelas V SDN 111 Maipi.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Game Blooket, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam*


Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
24/10/2025	

ABSTRACT

Muhammad Alfajri, 2025. *"The Implementation of the Problem-Based Learning Model Assisted by the Blooket Game in Islamic Religious Education and Character Education to Improve Learning Outcomes of Fifth Grade Students at SDN 111 Maipi."* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Nursyamsi and Muhammad Yamin.

This study aims to examine the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by the Blooket game in improving students' learning outcomes in the Islamic Religious Education (PAI) subject for fifth-grade students at SDN 111 Maipi, Masamba District, North Luwu Regency. The background of this research lies in the low learning outcomes of students in PAI, as most scores remain below the Minimum Mastery Criteria (KKM), along with limited active participation during lessons. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles. The research subjects consisted of seven fifth-grade students. Data were collected through learning outcome tests, observation sheets, and documentation. The results indicate that the application of the PBL model assisted by the Blooket game effectively improved students' learning outcomes. The average scores and mastery percentages increased from the first to the second cycle, accompanied by a rise in student engagement during the learning process. The use of the Blooket game made the lessons more interactive, enhanced student motivation, and facilitated better understanding of the material. Therefore, the Problem-Based Learning model assisted by the Blooket game is effective in improving students' learning outcomes in Islamic Religious Education, particularly in the topics of Hajj and Qurban, for fifth-grade students at SDN 111 Maipi.

Keywords: Problem-Based Learning, Blooket Game, Learning Outcomes, Islamic Religious Education


Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
24/10/2025	

المُلخَص

محمد الفجري، ٢٠٢٥م. تطبيق نموذج التعلّم القائم على المشكلات بمساعدة لعبة بلوكت في مادة التربية الإسلامية والأخلاق لتحسين نتائج التعلّم لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ١١١ مائيي. رسالة جامعية، برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة بالوبو الإسلامية الحكومية. بإشراف نُرْمُتْسِي ومحمد يامين.

يهدف هذا البحث إلى معرفة تطبيق نموذج التعلّم القائم على المشكلات بمساعدة وسيلة لعبة بلوكت على نتائج التعلّم لدى تلاميذ الصف الخامس في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ١١١ مائيي، ناحية ماسامبا، محافظة لُؤُوْ الشَّمالِيَّة. وتنبع خلقية هذا البحث من انخفاض نتائج التعلّم لدى التلاميذ في مادة التربية الإسلامية، إذ إنّ معظم الدرجات كانت دون مستوى معيار الحد الأدنى للنجاح، بالإضافة إلى ضعف المشاركة النشطة أثناء عملية التعلّم. أُسْتُخْدِمَتْ في هذا البحث طريقة البحث الإجرائي الصقي بنموذج كَيْمَسْ وَمَكْتَعَرَتْ، وَتُقَدَّتْ في دورتين. وتتكوّن عَيَّةُ البحث من سبعة تلاميذ من الصف الخامس، وأُسْتُخْدِمَتْ أدوات البحث المتمثلة في اختبار نتائج التعلّم، واستمارة الملاحظة، والوثائق. أظهرت نتائج البحث أنّ تطبيق نموذج التعلّم القائم على المشكلات بمساعدة لعبة بلوكت أدّى إلى تحسين نتائج التعلّم لدى التلاميذ، حيث ارتفع متوسط الدرجات ونسبة الإتيان من الدورة الأولى إلى الدورة الثانية، مصحوبًا بزيادة ملحوظة في نشاط التلاميذ أثناء عملية التعلّم. كما جعل استخدام لعبة بلوكت الدروس أكثر تفاعلًا، وأسهم في رفع دافعية التلاميذ وسهولة فهمهم للمواد التعليمية. وبناءً على ذلك، فإنّ نموذج التعلّم القائم على المشكلات بمساعدة لعبة بلوكت فعال في تحسين نتائج التعلّم في مادة التربية الإسلامية، ولا سيّما في موضوعي العبادة بالحج والأضحية لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ١١١ مائيي.

الكلمات المفتاحية: التعلّم القائم على المشكلات، لعبة بلوكت، نتائج التعلّم، التربية الإسلامية

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
29/10/2018	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung cepat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran.¹ Penyimpanan dan pengiriman data menjadi lebih hemat biaya dan berkualitas lebih tinggi seiring kemajuan teknologi. Berbagai upaya dilakukan oleh individu, organisasi, lembaga perguruan, dan pemerintah untuk memanfaatkan kemajuan teknologi. Teknik pembelajaran personal, materi pembelajaran, dan proses pembelajaran semuanya telah berkembang seiring dengan perubahan ini.² Dengan meningkatnya kemampuan peserta didik dalam penggunaan teknologi, maka peserta didik akan menjadi lebih mudah dalam belajar, menemukan informasi terkait pendidikan, dan menjadikan diri lebih mandiri dan kreatif. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru

¹ Hasriadi Hasriadi, "Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam," *IQRO: Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (2020): 59–70, <https://doi.org/10.24256/iqro.v3i1.1429>.

² Muhammad Yamin et al., "Pengembangan E-Modul Interaktif pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 3 Palopo," *ISLAMIKA* 7, no. 2 (2025): 309–24, <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i2.5619>.

guna menunjang proses pembelajaran.³ Salah satunya semakin banyaknya variasi media pembelajaran berkat teknologi yang semakin pesat.⁴

Media pembelajaran merupakan alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri mereka.⁵

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran terhadap siklus pendidikan, karena keberhasilan pendidikan akan menjadi kunci peradaban dalam kemajuan bangsa nantinya, media pembelajaran sebenarnya harus menjadi fokus utama bagi pendidik sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Media itu berguna sebagai sarana efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Faktanya media pembelajaran tidak terlalu dianggap penting oleh pendidik dengan alasan tidak cukupnya waktu untuk merancang media tersebut, juga faktor biaya dan kondisi kelas yang tidak mendukung. Dari permasalahan ini pendidik harus mempunyai kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang sederhana tanpa adanya

³ St Marwiyah, *Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, 13, no. 1 (2023).

⁴ Julianti Liku Arruan, "Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Anak Di Era Sekarang," December 8, 2021.

⁵ Andi Arif Pamessangi and IAIN Palopo, *Nilai-Nilai Pendidikan Islam berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Arab di Institut Agama Islam Negeri Palopo*, n.d.

hambatan, yang akan membuat peserta didik semangat belajar serta paham akan materi yang disampaikan.⁶

Media pembelajaran memuat dan menyampaikan pesan atau data kepada penerima pesan, khususnya peserta didik. Beberapa media dapat menangani pesan dan reaksi peserta didik sehingga media sering disebut media intuisi. Media intuisi yang dimaksud adalah media dengan kemampuan dapat mengetahui sesuatu tanpa logika. Pesan dan data yang disampaikan oleh media dapat berupa pesan dasar atau pesan yang sangat kompleks. Namun, pada dasarnya, media mampu memenuhi kebutuhan dan kemampuan peserta didik yang semakin maju, dan peserta didik dapat dengan mudah mengambil bagian dalam pengalaman belajar. Oleh karena itu, penting untuk merencanakan dan menumbuhkan lingkungan belajar yang intuitif yang dapat menanggapi kebutuhan kemajuan individu dan memenuhi kebutuhan tersebut dengan menyiapkan pembelajaran dengan media yang efektif untuk memastikan bahwa pembelajaran berlangsung menarik.⁷

Peran pendidik sangat penting untuk meningkatkan proses pembelajaran demi mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran, karena pada merekalah masa depan karir peserta didik bergantung. Dalam proses pembelajaran saat ini, teknologi telah menjadi kebutuhan penting bagi kehidupan manusia. Dengan teknologi,

⁶ Adillah Herni et al., “Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana,” *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 4, no. 2 (April 29, 2024): 46–51, <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i2.2860>.

⁷ Marwiyah, *Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*.

orang dapat mencari informasi, bersosialisasi dan bahkan membangun ekonomi.⁸

Pendidikan Islam merupakan upaya mengembangkan seluruh potensi individu dan sosial manusia menuju terbentuknya kepribadian muslim yang berdasarkan ajaran agama Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadits. Pendidikan Islam merupakan pendidikan yang berupaya mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan individu secara optimal baik menyangkut jasmani, ruhani, akal, dan akhlak sehingga dapat mengantarkan individu tersebut ke arah kedewasaan pribadi secara paripurna yaitu yang beriman, berilmu pengetahuan, dan memiliki sikap yang baik dalam kehidupan.⁹ Sebagaimana Firman Allah swt dalam Q.s al-'Alaq Surah 96 : ayat 1-5

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

Terjemahannya:

“Bacalah dengan menyebut nama Tuhan yang telah menciptakan, Dia menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, Tuhan yang Maha Pemurah, Yang mengajarkan manusia melalui pena, Dia mengajarkan kepada manusia yang sebelumnya tidak mengetahui.¹⁰

Dari uraian di atas Allah menjanjikan bahwa pada saat seseorang membaca dengan ikhlas karena Allah, Allah akan menganugerahkan kepadanya Ilmu pengetahuan, pemahaman-pemahaman, wawasan-wawasan baru walaupun yang

⁸ Ervi Rahmadani and Muhammad Zuljalal Al Hamdany, *Implementasi Nilai-Nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Sekolah Dasar*, n.d.

⁹ Yulia Syafrin et al., “Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 72–77, <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>.

¹⁰ Kementerian Agama Indonesia, “*Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya*”, (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2018), 281.

dibacanya itu-itu juga. Apa yang dijanjikannya ini terbukti secara jelas. Kegiatan “membaca” ayat Al-qur’an menimbulkan penafsiran-penafsiran baru atau pengembangan dari pendapat-pendapat yang telah ada. Demikian juga, kegiatan “membaca” alam raya ini telah menimbulkan penemuan-penemuan baru membuka rahasia-rahasia alam, walaupun objek bacaannya itu-itu juga. Ayat Al-qur’an yang dibaca oleh generasi terdahulu dan alam raya yang mereka huni, adalah sama tidak berbeda, namun pemahaman mereka serta penemuan rahasianya terus berkembang.¹¹ Pada proses pembelajaran pendidik berperan penting dalam menentukan tingkat keberhasilan peserta didik, oleh karena itu untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal pendidik harus aktif, kreatif, inovatif dan selalu mempunyai keinginan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan model pembelajaran sangat penting untuk menarik minat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada pendidik, tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut pendidik dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan peserta didik lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun

¹¹ Quraish Shihab, M., *TAFSIR AL-MISBAH Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur’an*, IV, vol. 15, Cetakan IV 2011 (Lentera Hati Jl. Kertamukti No.63 Jakarta, n.d.).

individu. Yang harus diingat dari hasil belajar yaitu adanya perubahan perilaku yang dialami oleh peserta didik secara keseluruhan.¹²

Problem Based Learning (PBL) adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik di mana peserta didik mengolaborasikan pemecahan masalah dengan pengalaman sehari-hari. Pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berpikir peserta didik betul-betul dioptimalisasi melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikir secara berkesinambungan.¹³

Media adalah alat untuk menyampaikan pesan, dan dalam konteks pembelajaran disebut sebagai media pendidikan. Penggunaan media pembelajaran sangat penting, dengan ini koordinasi kegiatan pembelajaran akan mudah terwujud. Media memiliki fleksibilitas yang memungkinkannya digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan segala jenis pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri dan mempertimbangkan dampak jangka panjang dari proses belajar.¹⁴

¹² Jufri Agus, Agusalim Agusalim, and Irwan Irwan, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 5 (September 27, 2022): 6963–72, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3845>.

¹³ Annisa Mayasari, Opan Arifudin, and Eri Juliawati, "Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran," *Jurnal Tahsinia* 3, no. 2 (October 31, 2022): 167–75, <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>.

¹⁴ Naidin Syamsuddin et al., "Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab Di Pondok Pesantren As' Adiyah Pengkendekan Luwu Utara," *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 540–46.

Game Blooket adalah platform permainan edukatif yang dapat diakses secara daring dan dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Media berbasis web *game* untuk diperkenalkan sebagai upaya meningkatkan daya minat belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar mereka, dengan menggunakan media permainan berbasis Media web game yaitu *Blooket* yang dapat diakses di website www.blooket.com.¹⁵

Olehnya itu dalam proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media pembelajaran, karena komponen ini sangat penting pada proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana untuk menyampaikan berbagai sarana ilmu kepada peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu para pendidik untuk menarik minat belajar peserta didik dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan efektif. Media pembelajaran terus mengalami perubahan dari masa ke masa, hal ini adanya hubungan terhadap kebutuhan peserta didik sehingga dapat lebih fokus dan mudah memahami materi pembelajaran sesuai dengan zaman terkini yang sedang berjalan.¹⁶

Game Blooket menggunakan *gamification* dan elemen visual yang menarik untuk membantu peserta didik mengingat informasi dengan lebih baik. Mereka akan lebih mudah untuk mengingat materi pelajaran yang telah mereka pelajari

¹⁵ Milenia Nainggolan, Feri Haryati, and Zuraida Hanum Lubis, "Penerapan Media Games Blooket Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 066050 MEDAN" 10 (2024).

¹⁶ Renzy Ayu Rohmatillah, "Problematisasi Guru Dalam Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 9, no. 2 (May 29, 2023): 409.

dengan cara bermain *game blooket*. Beberapa mode permainan *game blooket* juga mengharuskan peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah atau tantangan. Dengan demikian, pemahaman peserta didik terhadap suatu materi akan lebih meningkat.¹⁷

Berdasarkan hasil observasi awal tanggal 20 November 2024 yang dilakukan oleh penulis di SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara. Peserta didik kelas V mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi ibadah haji dan kurban. Hal ini terlihat dari masih adanya peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM yang ditentukan. Nilai kelulusan minimal mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah 75. Penulis menemukan 4 dari 7 peserta didik atau 53% peserta didik mendapat nilai di bawah KKM.¹⁸ Hal ini mempengaruhi kemampuan pemahaman peserta didik. Penulis menunjukkan masalah lainnya yaitu lebih sedikit peserta didik yang berpartisipasi dalam kegiatan proses belajar.

Hal ini terlihat dari perilaku peserta didik yang hanya menulis dan memperhatikan pelajaran yang diajarkan pendidik. Metode mengajar ceramah adalah satu-satunya cara yang digunakan pendidik untuk membuat peserta didik belajar. Hal ini berdampak pada kurangnya minat belajar yang mengakibatkan berkurangnya hasil belajar peserta didik.

¹⁷ Karira Risma Adiningsih, "Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Malang," 2024.

¹⁸ Observasi di SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara, 'Kelas V' 10 Januari 2025.

Dari hasil penelitian sebelumnya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Power Point* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V di SDN Wonokusumo. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh yang lebih baik ketika menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Power Point* terhadap peningkatan hasil belajar.¹⁹

Adapun penelitian yang lainnya, dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Kahoot*, mampu meningkatkan Kepercayaan Diri dan Prestasi Belajar peserta didik kelas XI di SMK Muhammadiyah 1 Bandar Mataram. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh yang lebih baik ketika menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap peningkatan Kepercayaan Diri dan Prestasi Belajar peserta didik.

Berdasarkan perihal tersebut maka penulis merumuskan judul “Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Game Blooket* pada pelajaran pendidikan agam islam untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis kemukakan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

¹⁹ Widji Astuti et al., “Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SDN Wonokusumo VI/45,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3114–19, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.971>.

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model *problem based learning* berbantuan media *game blooket* di kelas V SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan *game blooket* di kelas V SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model *problem based learning* berbantuan media *game blooket* di kelas V SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara
2. Untuk mengetahui aktivitas peserta didik melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan media *game blooket* di kelas V SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian yang diperoleh dapat memberikan referensi ilmiah untuk penelitian berikutnya
2. Secara Praktis
 - a. Bagi pendidik, hasil penelitian ini merupakan potret diri yang dapat menjadi refleksi dalam meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi ibadah haji dan kurban.

- b. Bagi penulis, penelitian ini menjadi pengalaman berharga dalam memperluas pikiran dan wawasan serta menjadi bekal bagi penulis untuk memasuki dunia pendidikan sebagai pendidik.
- c. Bagi peserta didik, penelitian ini mudah-mudahan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang materi ibadah haji dan kurban di kelas V Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian maka, penulis telah melakukan telaah pada penelitian yang ada hubungannya dengan penelitian ini. Penulis melakukan literasi terkait apa yang diteliti dan menentukan hasil penelitian berikut :

1. Abdiana Gulo, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA kelas VIII-A SMP Negeri 4 Satu Atap Moro’o tahun pembelajaran 2021/2022 ” penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis implementasi *problem based learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Data di kumpulkan melalui observasi proses pembelajaran, wawancara mendalam terhadap pendidik dan peserta didik kelas VIII-A, dan analisis dokumen terkait pelaksanaan *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 4 Satu Atap Moro’o telah berjalan dengan cermat dan terkoordinasi dengan baik.²⁰
2. Anggraini, dkk dengan judul “Pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar menggunakan papan pecahan sebagai media pembelajaran materi kelas V di SDN 3 Cariu Mulya” penelitian ini bertujuan untuk menilai penerapan model *based learning* dan pengaruhnya terhadap peserta didik sehingga pendidik di SDN 3 Cariu Mulya dapat tertarik untuk

²⁰ Adenirwati Gulo, “Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem,” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 307–13, <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>.

mengembangkan dan menerapkan model *problem based learning*.²¹ Jenis penelitian ini menggunakan model penelitian kualitatif. Penelitian ini melibatkan peserta didik di SDN 3 Cariu Mulya. *Problem based learning* yang memberi dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik SDN 3 Cariu Mulya.

3. Delila Somnaikubun, dkk dengan judul “ Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital peserta didik SMK” .Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Penerapan Model *Problem Based Learning* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital peserta didik Kelas X Negeri 1 Maluku Tenggara. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana akan diterapkan model pembelajaran *problem based learning* selama proses belajar mengajar untuk dilihat peningkatan hasil belajar yang di dapatkan peserta didik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdapat III siklus penelitian dalam satu kompetensi dasar yang pertama Planning (Perencanaan), kedua Acting (Pelaksanaan), dan yang ketiga Replecting (Refleksi). Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X TKJ Negeri 1 Maluku Tenggara tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 25 peserta didik. Instrumen penelitian yaitu Non tes, Tes, dan Dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif yang dilakukan melalui tes hasil belajar yang didapatkan

²¹ Anggun Sri Berlian et al., “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Papan Pecahan Sebagai Media Anggun Sri Berlian et al., “Pengaruh Model *Project Based Learning* (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Papan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Materi Kelas V Di Sdn Cariu Mulya 3,” *Khazanah Pendidikan* 18, no. 1 (March 30, 2024): 35.

dari setiap akhir siklus.²² Peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar peserta didik pada tiap siklusnya. Nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 72 meningkat pada siklus II menjadi 81,88 dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 85,24.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut di temukan adanya kesamaan dan perbedaan dengan penelitian ini.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No	Nama penulis	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Abdiana Gulo	“Penerapan model <i>problem based learning</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA kelas VIII-A SMP Negeri 4 Satu Atap Moro’o	Menggunakan metode yang sama yaitu model <i>problem based learning</i>	Lokasi/tempat penelitian - Materi
2	Lenny Gusti Anggraini	“Pengaruh model <i>problem based learning</i> (pbl) terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar menggunakan papan pecahan sebagai media pembelajaran materi di kelas V SDN 3 Cariu Mulya”	Menggunakan metode yang sama yaitu model <i>problem based learning</i>	-Lokasi/tempat penelitian - Materi

²² Delila Somnaikubun, Wensi Ronald Lesli Paat, and Verry Ronny Palilingan, “Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Siswa SMK,” *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 2, no. 2 (April 1, 2022): 295–307.

3	Delila Somnaikubun	“penerapan model <i>problem based learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar simulasi dan komunikasi digital peserta didik SMK”	Menggunakan metode yang sama yaitu model <i>problem based learning</i>	-Lokasi/tempat penelitian - Materi
---	-----------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------

B. Landasan Teori

1. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kerangka berupa tata kelola yang sistematis untuk mengorganisasikan bentuk pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, baik bagi peserta didik maupun pendidik. Model pembelajaran juga bisa dikatakan bahan pedoman untuk merencanakan kegiatan pembelajaran dalam kelas. Model pembelajaran secara umum adalah serangkaian teori yang menjadi strategi pendidik untuk memberikan yang terbaik kepada peserta didiknya mulai dari bagaimana memotivasi peserta didiknya untuk belajar, demi mencapai hasil belajar.²³

Model pembelajaran suatu kegiatan pembelajaran yang didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik. Melalui kegiatan desain yang baik, peserta didik belajar tidak memiliki beban seolah mereka dipaksa belajarnya. Itu sebabnya model pembelajaran dikelompokkan menjadi model yang bersifat individu dan model

²³ Mohamad Agung Rokhimawan, Jami Ahmad Badawi, and Siti Aisyah, “Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Tingkat SD/MI,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (February 15, 2022): 2077–86.

pembelajaran kelompok. Selain itu juga model pembelajaran didesain memperhatikan tipe belajar peserta didik, ada yang bertipe visual dan ada pula yang bertipe auditif. Model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk melakukan rekayasa pedagogik agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui peserta didik dengan baik, tidak dalam suatu kondisi belajar yang memaksa peserta didik untuk mengikuti apa yang diinterferensi pendidik. Model pembelajaran sangat penting diciptakan agar kegiatan pembelajaran mengikuti cara yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik.²⁴

Dari pengertian model pembelajaran di atas maka diperoleh suatu gambaran bahwa model pembelajaran sangatlah penting di terapkan dalam sebuah proses pembelajaran dimana dengan adanya model pembelajaran, dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, serta dapat menyesuaikan terhadap kemampuan peserta didik sehingga proses pembelajaran, juga mudah dipahami oleh peserta didik sehingga diharapkan suasana kelas yang aktif.

2. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Problem based learning secara bahasa berasal dari bahasa inggris, yang terdiri dari tiga kata *problem based* dan *learning*. *Problem* yang berarti masalah

²⁴ *Model-Model Pembelajaran* (Pradina Pustaka, 2021, n.d.).

atau tantangan yang membutuhkan solusi, *based* berasal dari kata *base* yang berarti dasar atau berbasis sedangkan *learning* yang berarti pembelajaran.²⁵

Problem Based Learning (PBL) adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dimana peserta didik mengolaborasikan pemecahan masalah dengan pengalaman sehari-hari. Pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berpikir peserta didik betul-betul dioptimalisasi melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikir secara berkesinambungan.²⁶

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menghadirkan berbagai permasalahan dalam dunia nyata peserta didik untuk dijadikan sebagai sumber dan sarana belajar sebagai usaha untuk memberikan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, tanpa mengesampingkan pengetahuan atau konsep yang menjadi tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran masalah yang dihadapkan kepada peserta didik meskipun berpusat pada masalah pembelajaran tertentu, solusi yang dikehendaki melibatkan banyak mata pelajaran.²⁷

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta

²⁵ Vanda Rezanita et al., "Pemahaman Guru Terhadap Problem Based Learning Kolaboratif Pada Pembelajaran IPS SD," *GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 11, no. 2 (September 11, 2023): 226,

²⁶ Mayasari, Arifudin, And Juliawati, "Implementasi Model *Problem Based Learning* (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran."

²⁷ Nur Hapipa and Nilam Permatasari Munir, *Implementasi LKS Berbasis Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*, 12, no. 4 (2023).

didik yang memecahkan masalah secara bertahap melalui metode, sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan terkait masalah.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran *Problem Based Learning*

- 1) Menyadari permasalahan. Diawali dengan adanya kesadaran dari permasalahan yang harus di temukan solusinya.
- 2) Kemampuan yang harus diraih peserta didik ialah peserta didik dapat menangkap dan menentukan kesenjangan yang ada pada lingkungan sosial dan melakukan perumusan masalah. Rumusan permasalahan berkaitan dengan persamaan dan kejelasan persepsi mengenai permasalahan serta berkenaan dengan data yang harus di himpun.
- 3) Membuat rumusan hipotesis, peserta didik diharapkan dapat menetapkan sebab akibat dari permasalahan yang sudah dituntaskan dan dapat menetapkan bermacam kemungkinan menuntaskan permasalahan.
- 4) Menghimpun data, peserta didik dimotivasi agar menghimpun data yang sesuai, kemampuan yang diharapkan ialah peserta didik dapat menghimpun data dan melakukan pemetaan.
- 5) Melakukan uji hipotesis, Peserta didik diharapkan mempunyai kemampuan dalam membahas dan menelaah dalam meninjau hubungan dengan permasalahan yang akan diuji, menetapkan pilihan penyelesaian.
- 6) Kemampuan dalam melakukan pemilihan alternatif penyelesaian yang dapat memberi kemungkinan dapat dilaksanakan dan dapat memperhitungkan tersebut yang akan terjadi berkaitan dengan pilihan yang dipilih.²⁸

c. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning*

Kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu :

- 1) Peserta didik dilatih untuk merancang penemuan serta berfikir dan bertindak kreatif.
- 2) Peserta didik dapat secara realistis dapat memecahkan masalah yang dihadapinya dan mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah
- 3) Merangsang perkembangan berpikir maju untuk memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik secara memadai
- 4) Mengajar peserta didik untuk bertanggung jawab atas pelajarannya sendiri.²⁹

Kekurangan dari model pembelajaran *Problem Based Learning*

- 1) Peserta didik cenderung mudah frustasi saat melakukan proses inquiry
- 2) Akses peserta didik terhadap pertanyaan dari pendidik berkurang
- 3) Peserta didik menjadi kurang percaya diri saat belajar mandiri.

d. Sintaks *Problem Based Learning*

Berikut merupakan sintak dari model pembelajaran *problem based learning*³⁰

- 1) Orientasi terhadap Masalah (*Problem Orientation*)

Pada tahap ini, pendidik memperkenalkan masalah yang relevan dan kontekstual kepada peserta didik. Masalah tersebut harus bersifat terbuka,

²⁸ Ahmad Fadholi, Mahmud My, and Jamrizal, "Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Mahdaliyah Kota Jambi," *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (July 1, 2024): 151–74.

²⁹ Mia Roosmalisa Dewi, "Kelebihan Dan Kekurangan Project-Based Learning Untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka," *Inovasi Kurikulum* 19, no. 2 (August 26, 2022): 213–26.

³⁰ Ananda Aditya Sari Harahap et al., "Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar," *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains* 3, no. 1 (March 17, 2023), <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>.

kompleks, dan menantang agar peserta didik terdorong untuk mencari solusi. Tujuan dilakukannya hal ini adalah membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, menstimulasi pemikiran awal tentang topik dan mengarahkan peserta didik pada tujuan pembelajaran.

2) Pengorganisasian Belajar (*Organize Students for Learning*)

Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan masalah. Mereka mengidentifikasi apa yang sudah diketahui, apa yang belum diketahui, dan merencanakan langkah-langkah pembelajaran.

3) Penyelidikan Mandiri (*Independent Investigation*)

Peserta didik melakukan penyelidikan secara mandiri atau kelompok untuk mencari informasi, melakukan observasi, membaca sumber, dan mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah.

4) Pengembangan dan Penyajian Hasil (*Develop and Present Work*)

Setelah penyelidikan selesai, peserta didik menyusun hasil temuannya dan mempresentasikan solusi atau produk dari proses pembelajaran kepada kelas atau pihak lain.

5) Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah (*Analyze and Evaluate Process*)

Pendidik dan peserta didik bersama-sama merefleksikan proses yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan terhadap solusi yang dihasilkan serta efektivitas kerja kelompok dan pembelajaran individu.

3. *Game Blooket*

a. Pengertian *Game blooket*

Game blooket adalah platform pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan berbagai fitur seperti kuis, flashcards, dan tantangan, *game blooket* memadukan unsur permainan dengan konten pembelajaran. Hal ini membuatnya menjadi alat atau media yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Game blooket* dapat menjadi alternatif media yang dapat digunakan dalam membantu proses belajar dan mengajar, *game blooket* dapat digunakan dalam menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.³¹

b. Kelebihan *Game blooket*

- 1) *Game* berbasis gamifikasi dengan desain yang interaktif, berhasil menarik minat peserta didik secara optimal.
- 2) Permainan ini dirancang dengan fitur kompetisi poin atau tantangan yang bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan semangat belajar peserta didik.
- 3) Penyajian materi dalam format permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, jauh dari kesan monoton. Dengan tambahan unsur

³¹ Saiful Fadli and Marazaenal Adipta, "Pemanfaatan Blooket Game Sebagai Media Pembelajaran Yang Inovatif Dan Interaktif Di Ma Al Qadir Qamarul Huda Menemeng," *Dedikasi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 01 (June 12, 2024): 16–19.

hiburan, peserta didik merasa bahwa kegiatan belajar berubah menjadi aktivitas yang menarik dan penuh keseruan.

- 4) Mendorong peserta didik untuk lebih terlibat baik dalam menjawab soal maupun berdiskusi, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan dinamis.³²

c. Kekurangan

- 1) Kemampuan peserta didik dalam menggunakan perangkat digital tidaklah seragam.
- 2) Sebagian peserta didik mungkin mengalami kesulitan dalam memahami cara kerja permainan, sehingga memerlukan waktu tambahan untuk beradaptasi.
- 3) Penggunaan *game blookey* memerlukan dukungan perangkat seperti komputer, laptop, atau *smartphone*. Hal ini menjadi tantangan besar, terutama di sekolah-sekolah dengan keterbatasan teknologi, dimana tidak semua peserta didik memiliki perangkat pribadi, dan fasilitas sekolah yang tersedia belum memadai untuk mendukung penerapan *game* ini secara maksimal.³³

4. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan dalam setiap materi pembelajaran yang ditunjukkan dari nilai tes belajar yang diberikan oleh pendidik. Hasil belajar peserta didik adalah

³² Nili Ariyani and Jasiah Jasiah, "Efektivitas Game Blookey Pada Model Borg and Gall Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTs Hidayatul Muhajirin," *YASIN* 4, no. 6 (2024): 1816–28, <https://doi.org/10.58578/yasin.v4i6.4500>.

kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar, dimana belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan prestasi dengan hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar manusia mampu mengembangkan potensi-potensi yang dibawanya sejak lahir sehingga nantinya mampu menyesuaikan diri demi pemenuhan kebutuhan.³⁴

Hasil belajar merupakan buah hasil dari kerja keras peserta didik dalam belajar, biasa disebut sebagai prestasi yang didapatkan peserta didik setelah mengikuti serangkaian proses kegiatan pembelajaran. Dapat diketahui bahwa dengan adanya metode pembelajar, maka dapat mempengaruhi prestasi para peserta didik. Ketika teknik yang dipergunakan disesuaikan dengan kebiasaan peserta didik, dan mampu menangkap maksud dari pembelajaran tersebut, maka prestasi peserta didik pun ikut meningkat, artinya keberhasilan dari proses belajar mengajar. Hal ini tergantung dari metode pembelajaran yang digunakan.³⁵

b. Macam-macam hasil belajar

1). Kognitif

kognitif adalah suatu kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan mental (otak) yang dimiliki setiap orang. Dengan kata lain ketika seseorang

³⁴ Hasriadi, "Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam."

³⁵ Arifuddin Arifuddin and Abdul Rahim Karim, "Konsep Pendidikan Islam: Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 10, no. 1 (2021): 13–22, <https://doi.org/10.58230/27454312.76>.

melakukan kegiatan yang menggunakan kekuatan otak maka itu akan menggunakan kemampuan kognitif. Hal tersebut berguna untuk membantu manusia mengembangkan kemampuannya dalam berfikir secara rasional. Dalam kegiatan proses pembelajaran kognitif merupakan kemampuan peserta didik untuk mendapatkan, menyimpan, mengolah, dan menggunakan informasi yang diterima dalam kegiatan pembelajaran.

2). Afektif

Aspek afektif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan.

3). Psikomotorik

Aspek psikomotorik adalah domain yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan hasil belajar dan fungsi otot akibat adanya dorongan dari pemikiran, perasaan dan kemauan dari dalam diri seseorang.³⁶

c. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

- 1) Menilai sejauh mana peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan.
- 2) Meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
- 3) Memberikan dasar dalam pembuatan laporan perkembangan peserta didik.
- 4) Menjadi acuan dalam penyusunan laporan perkembangan belajar peserta didik.

d. Manfaat Penilaian Hasil Belajar

- 1) Perbaikan (remedial) bagi peserta didik yang nilainya belum mencapai nilai

³⁶ Ananda Aditya Sari Harahap et al., "Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar," *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains* 3, no. 1 (March 17, 2023), <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>.

KKM.

Pendidik harus percaya bahwa setiap peserta didik mampu mencapai kriteria ketuntasan bila peserta didik mendapat bantuan yang tepat. Misalnya memberikan bantuan sesuai dengan gaya belajarnya sehingga kesulitan dan kegagalan tidak menumpuk. Dengan demikian peserta didik tidak frustrasi dalam mencapai kompetensi yang harus dikuasai

2) Pengayaan bagi peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan lebih cepat dari waktu yang disediakan.

Salah satu pengayaan yaitu memberikan materi tambahan, latihan tambahan atau tugas individual yang bertujuan untuk memperkaya kompetensi yang telah dicapainya. Hasil penilaian kegiatan pengayaan dapat menambah nilai peserta didik pada mata pelajaran bersangkutan, pengayaan dapat dilaksanakan setiap pada saat baik atau diluar jam efektif.

3) Perbaikan program dan proses pembelajaran

Pendidik dapat memanfaatkan hasil penilaian untuk perbaikan program dan kegiatan pelajaran. Misalnya pendidik, dapat mengambil keputusan terbaik dan cepat untuk memberikan bantuan optimal kepada peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditargetkan dalam kurikulum, atau pendidik harus mengulang pelajaran dengan mengubah strategi pembelajaran, dan memperbaiki program pembelajarannya.

4) Pelaporan

Hasil penilaian ini dapat digunakan kepala sekolah untuk menilai kinerja pendidik dan tingkat keberhasilan peserta didik.

5. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam diartikan sebagai bentuk bimbingan terhadap jasmani dan sekaligus rohani yang menggunakan aturan menurut hukum agama Islam menuju terbentuknya karakter dan kepribadian yang mulia menurut Islam.³⁷

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu sistem untuk mengubah perilaku seorang manusia pada kehidupan di dunia, secara garis besarnya adalah mengubah tingkah laku pribadi pada strata masyarakat umum dengan cara memberikan pengarahan pendidikan sebagai sarana mewujudkan hak asasi manusia di antara profesi dalam masyarakat melalui pembentukan akhlak islamiyah lewat pendidikan islam. Pendidikan Islam adalah usaha orang dewasa muslim yang bertakwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan kemampuan dasar anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya.

Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual kepada peserta didik, tidak hanya menyampaikan pengetahuan keagamaan, tetapi juga membentuk karakter peserta didik melalui internalisasi nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi.³⁸

Pendidikan Islam adalah proses pengembangan potensi peserta didik melalui pengajaran, pembiasaan, bimbingan, penguasaan dan pengawasan untuk

³⁷ Octiana Ristanti et al., "Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Telaah Terhadap UU No. 20 Tahun 2003," *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 2 (December 29, 2020): 152.

³⁸ Rahmadani and Hamdany, *Implementasi Nilai-Nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Sekolah Dasar*.

memperoleh berbagai pengetahuan dan nilai Islam untuk mewujudkan kesempurnaan hidup baik di dunia maupun diakhirat.³⁹ Sebagaimana dalam salah satu hadis yang diriwayatkan oleh Ad- Darimi yaitu :

أَخْبَرَنَا مُحَمَّدُ بْنُ عُيَيْنَةَ عَنْ أَبِي إِسْحَقَ الْفَزَارِيِّ عَنْ عَطَاءِ بْنِ السَّائِبِ
عَنْ سَعِيدِ بْنِ جُبَيْرٍ قَالَ {كُونُوا رَبَّانِيِّينَ} قَالَ عُلَمَاءُ فُقَهَاءُ. (رواه
الدارمي).

Artinya:

“Telah mengabarkan kepada kami Muhammad bin 'Uyainah dari Abu Ishaq Al Fazari dari 'Atha' bin As Sa'ib dari Sa'id bin Jubair ia berkata: “Jadilah kalian semua Rabbaniyyun” dia berkata: maksudnya adalah ulama' yang ahli fikih”. (HR. Ad-Darimi).⁴⁰

6. Ibadah Haji

Secara etimologi, haji berasal dari bahasa arab al-hajj yang berarti mengunjungi atau mendatangi. Sedangkan dalam pengertian terminologi, haji didefinisikan sebagai perjalanan mengunjungi Ka'bah pada bulan-bulan tertentu untuk melakukan ibadah tawaf, sa'i, wuquf dan manasik-manasik lain untuk memenuhi panggilan Allah swt. Mengharap keridhoan-nya Ia tergolong sebagai ibadah badaniyah (fisik) dan maliyah (harta) sekaligus. Berbeda dengan ibadah shalat yang hanya tergolong sebagai ibadah jasadiyah. Namun dalam ibadah haji,

³⁹ Syafrin et al., “Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.”

⁴⁰ Abdullah bin Abdurrahman bin al-Fadhl bin Bahram ibn Abdus Shammad at-Tamimi as-Samarqandi Addarimi, *Sunan Ad-Darimi*, Kitab. Muqaddimah, Juz. 1, (Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1988 M), h. 95.

potensi badaniyah dan maliyah menjadi satu. Oleh karena itu, kewajiban untuk menunaikan ibadah haji ini dikaitkan dengan kemampuan melaksanakannya dari segi fisik maupun harta.⁴¹

7. Kurban

Kurban merupakan kata serapan dari bahasa Arab. Dalam bahasa Arab, kurban dari kata qaruba-yaqrubu-Kurbanan, yang artinya dekat atau mendekat. Kurban menurut syariat Islam adalah usaha mendekatkan diri kepada Allah swt. Dengan jalan menyembelih hewan ternak yang halal, serta sesuai syariat atau aturan-aturan agama islam yaitu unta, domba, sapi, dan kambing pada waktu yang telah ditentukan. Kurban hukumnya sunah muakadah, artinya orang yang mengerjakan mendapat pahala dan yang tidak mengerjakan tidak berdosa. Apabila ada orang yang telah mampu berkurban, tetapi tidak melaksanakannya, ia tercela dalam pandangan agama Islam.⁴²

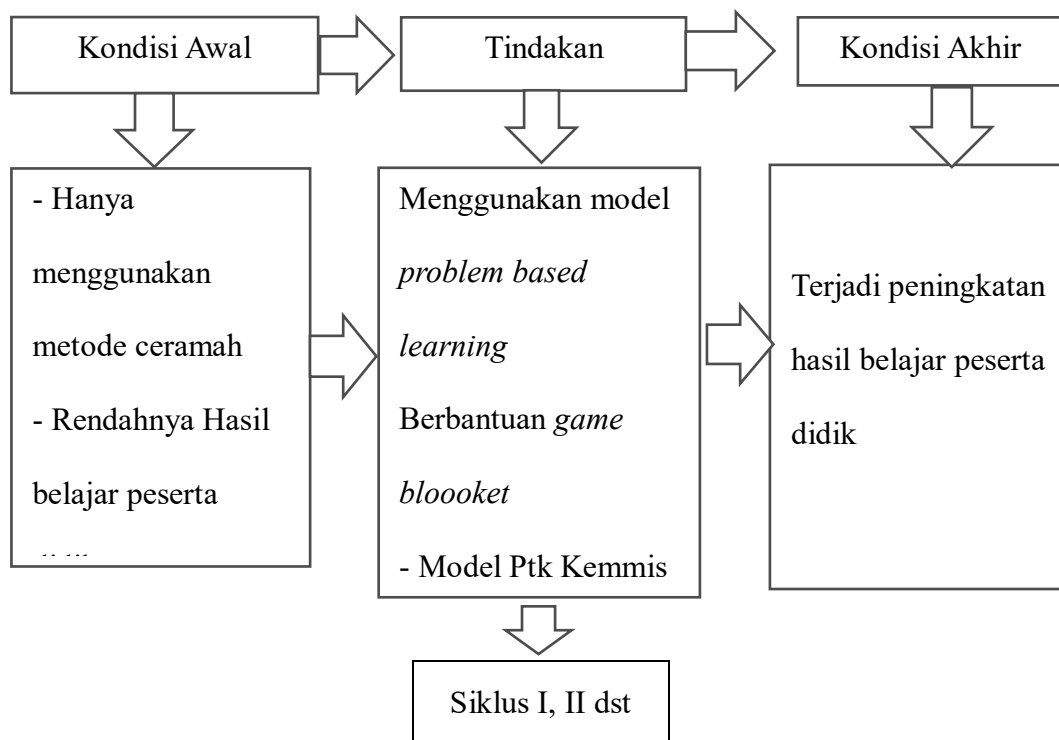
C. Kerangka Pikir

Model pembelajaran *problem based learning* adalah sebuah model pembelajaran. *Problem Based Learning* (PBL) adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik di mana peserta didik mengolaborasikan pemecahan masalah dengan pengalaman sehari-hari. Pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berpikir

⁴¹ Ahmad Fauzan, "Makna Simbolik Ibadah Haji Perspektif Ali Syariati," *Islamic Review: Jurnal Riset dan Kajian Keislaman* 11, no. 1 (2022): 35–58, <https://doi.org/10.35878/islamicreview.v11i1.356>.

⁴² Noldi Tolinggi, "Strategi Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ix Materi Menyembelih Hewan Sesuai Syariat Islam, Akikah Dan Kurban Di SMPN 8 GORONTALO," *Jurnal Pendidikan Islam*, no. 3 (2021).

peserta didik betul-betul dioptimalisasi melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memperdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikir secara berkesinambungan. Pengertian Pendidikan Agama Islam adalah suatu aktivitas atau usaha-usaha tindakan dan bimbingan yang dilakukan secara sadar dan sengaja serta terencana yang mengarah pada terbentuknya kepribadian anak didik yang sesuai dengan norma-norma yang ditentukan oleh ajaran agama. Hasil belajar peserta didik merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, kreativitas bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Maka kerangka pikir dari penelitian ini adalah :



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Game Blooket* di kelas V SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh pendidik di kelas dalam bentuk refleksi diri melalui tindakan (action) yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan berulang dalam siklus tindakan. Tujuannya adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja mengajar pendidik serta proses dan hasil belajar peserta didik.⁴³

B. Prosedur Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah peserta didik 7 orang yang terdiri dari 2 laki laki dan 5 perempuan.

2. Waktu dan lamanya Tindakan

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025 semester 1 (ganjil) dalam kurun waktu 1 bulan.

3. Tempat penelitian dikemukakan secara jelas

Lokasi pada penelitian ini dilakukan di SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara, Sulawesi Selatan

4. Langkah-langkah Penelitian tindakan kelas

⁴³ Prio Utomo, Nova Asvio, and Fiki Prayogi, "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan," *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 4 (July 30, 2024): 19.

Desain penelitian tindakan kelas menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart dengan terdiri empat tahapan yang terdiri dari 2 siklus sebagai berikut :

Gambaran umum siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan PTK, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bekerja sama dengan pendidik di kelas V SDN 111 Maipi, untuk mengalokasikan yang tersedia serta memilih materi yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan model pembelajaran.
- 3) Menyiapkan sumber, bahan dan alat yang akan digunakan selama proses penelitian.
- 4) Membuat/menyusun lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik serta alat evaluasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menyesuaikan pembelajaran dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yaitu dengan cara menyiapkan indikator pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik setelah mempelajari materi yang telah diberikan. Motivasi peserta didik untuk belajar dan menguraikan proses belajar mengajar yang akan dilakukan dengan model pembelajaran *problem based learning*. Penulis menjelaskan secara singkat, menjelaskan bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based*

learning berbantuan media *game blooket* kepada peserta didik, dan sebagai penutup penulis memberikan tes di setiap akhir siklus.

c. Pengamatan

Kegiatan ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan memperoleh informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *game blooket*.

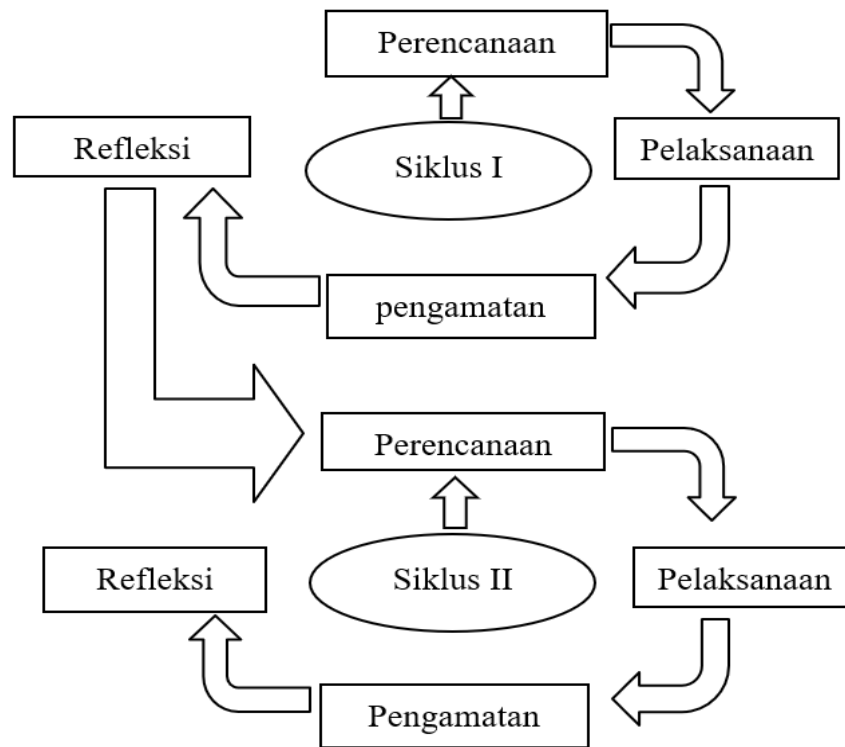
d. Refleksi

Setelah proses pembelajaran, data yang diperoleh selama kegiatan dari lembar observasi dianalisis untuk mengetahui apa saja yang perlu di perbaiki dan kita evaluasi. Refleksi berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan. Apabila setelah tercapai target yang diinginkan, maka siklus tindakan dapat berhenti. Tetapi jika belum, maka siklus tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan tindakan.

Gambaran Umum Siklus II

Pada siklus II ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan pada dasarnya langkah-langkah yang dilakukan dalam siklus II ini relatif sama dengan perencanaan dengan siklus I, namun pada beberapa bagian dilakukan perbaikan atau penambahan sesuai dengan kenyataan dan masalah yang ditemukan selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berlangsung di siklus I, khususnya dengan pelaksanaan yaitu: merumuskan tindakan selanjutnya berdasarkan refleksi siklus I yaitu memberikan penekanan lebih dengan metode yang lain, sebagaimana di jelaskan sebelumnya PTK terdiri dari empat rangkaian

kegiatan yang dilakukan dalam empat siklus yang berulang, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus penelitian Tindakan Kelas (PTK)

C. Sasaran Penelitian

Sasaran dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 111 Maipi pada tahun pelajaran 2024/2025 , yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *game blooket*

D. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab

permasalahan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu lembar observasi, tes, dokumentasi berupa *handpone* dan tes hasil belajar. Lembar observasi bertujuan untuk mengamati secara langsung aktivitas peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran berlangsung. Wawancara bertujuan untuk mengetahui informasi informasi terkait situasi yang ada dalam pembelajaran. Dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan data data berupa dokumen-dokumen pendidik berupa modul ajar, catatan, foto, video dalam pembelajaran, dan tes hasil belajar bertujuan untuk mengetahui atau mengukur tingkat pemahaman peserta didik ketika pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu kegiatan penting dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap apa yang ingin kita teliti.⁴⁴

Observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan tindakan yang dilakukan, dimana observasi ini dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi pendidik dan lembar observasi peserta didik. Lembar observasi pendidik

⁴⁴ Suhailasari Nasution, Nurbaiti dan Arifuddin, *Teks Laporan Hasil Observasi Tingkat SMP Kelas VII* (Jakarta: Guepedia, 2021), h.13

adalah lembar yang berisi pengamatan kepada pendidik dalam proses pembelajaran, sedangkan lembar observasi peserta didik berisi pengamatan kepada peserta didik.

2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar terdiri dari tes awal dan tes akhir pada setiap pembelajaran, tes awal dilakukan berupa memberikan perlakuan kepada peserta didik, sedangkan tes akhir dilakukan setelah peserta didik diberikan perlakuan sebelumnya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini yaitu mengambil data dari dokumen-dokumen pendidik seperti RPS pendidik, modul pendidik, Pendidikan Agama Islam. Kemudian dalam bentuk gambar atau foto-foto yang menampilkan gambar peserta didik yang merasa jenuh, serta menampilkan gambar peserta didik yang merasa senang pada saat penelitian ini berlangsung. Dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *game booklet*.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data-data dikumpulkan, maka data yang dikumpulkan tersebut diproses dengan teknik pengolahan dan analisis data agar data tersebut lebih mudah dipahami. Menganalisa data merupakan suatu cara yang digunakan penulis untuk menguraikan data yang diperoleh agar dapat dipahami bukan hanya orang yang meneliti, tetapi juga orang lain yang ingin mengetahui hasil penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perubahan ataupun peningkatan pada data hasil penelitian. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis data deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

1. Analisis Data Lembar Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas pendidik dan peserta didik dapat diamati oleh observer dengan menggunakan lembar observasi. Analisis data aktivitas pendidik dan peserta didik bertujuan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan modul ajar. Analisis data aktivitas pendidik dan peserta didik dapat dihitung dengan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana dalam Pitria, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase aktivitas

F = Frekuensi skor yang diperoleh

N = Jumlah skor keseluruhan

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase aktivitas

F = Frekuensi skor yang diperoleh

N = Jumlah skor keseluruhan

Tabel 3.1 Kriteria Aktivitas Pendidik dan Aktivitas peserta didik

Persentase	Kriteria
90 – 100	Amat baik
80 – 99	Baik
70 – 89	Cukup
< 70	Kurang

Sumber: Arikunto (Pitria, 2022)

2. Tes Hasil belajar

Data tes hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes yang diberikan kepada peserta didik kemudian dinilai secara individu. Ketuntasan secara individu dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :⁴⁵

$$N = \frac{\text{Jumlahskor yang diperoleh}}{\text{Jumlahskor maksimal}} \times 100$$

Setelah diperoleh nilai tes

hasil belajar peserta didik, selanjutnya adalah mencari nilai rata-rata peserta didik.

Untuk menghitung nilai rata-rata maka digunakan rumus :

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor

N = Jumlah peserta didik dalam kelas

Hasil perhitungan nilai rata-rata yang telah diperoleh pada setiap siklusnya kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 3. 2 Kriteria Tes Hasil Belajar

Nilai Rata-rata	Kriteria
90 -100	Sangat tinggi

⁴⁵ Triana Neni, *Lkpd Berbasis Eksperimen : Tingkatkan Hasil Belajar Siswa* (Guepedia, 2021). (Guepedia,2021), hal 33

80 – 89	Tinggi
70 – 79	Sedang
60 – 69	Rendah
<60	Sangat rendah

Sumber: Sundjana (Dwi, 2019)

Untuk menganalisa persentase keberhasilan belajar peserta didik, penulis menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Aqib dalam Dwi Silvia, yaitu sebagai berikut :⁴⁶

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika 75% dari peserta didik telah mencapai nilai minimal 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan dalam sekolah dan apabila melebihi dari nilai minimal belajar peserta didik maka penelitian ini telah tuntas.

⁴⁶ Dwi Silvia Indahwati and M. Husni Abdullah, “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2019.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

a) Gambaran umum SDN 111 Maipi

SDN 111 Maipi ialah lembaga pendidikan dasar yang terletak di Desa Maipi, Kec. Masamba, Kab. Luwu Utara. Provinsi Sulawesi Selatan. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1999 dan memiliki luas tanah 1.868 meter persegi. Sekolah ini dibawah naungan pemerintah daerah. SDN 111 Maipi berkomitmen agar bisa memberi Pendidikan yang berkualitas bagi anak-anak di wilayah tersebut.

Sekolah ini beroperasi selama 6 hari dalam seminggu. Fasilitas yang tersedia di sekolah ini meliputi akses internet dan listrik dari PLN. SDN 111 Maipi mendapatkan akreditasi C didasarkan atas SK No. 110/ SK/ BANP-SM/ XII/ 2018 yang dikeluarkan pada tanggal 03 Desember 2018. Hal ini dapat menunjukkan komitmen sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai standar pendidikan yang sudah ditetapkan.

a. Visi

Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, berprestasi, mandiri dan berkarakter berdasarkan nilai-nilai budaya dan agama.

b. Misi

1. Membina dan membiasakan sikap akhlakul karimah.
2. Menciptakan sistem pembelajaran yang menyenangkan.
3. Menumbuhkan sikap kemandirian dan kepribadian.
4. Menanamkan nilai-nilai budaya dan keyakinan ajaran agama islam

5. Menjalin kerjasama yang harmonis antar warga sekolah dan lingkungan.

c. Sarana dan Prasarana SDN 111 Maipi

Sarana dan prasarana ialah elemen penting yang mendukung keberlangsungan dan kelancaran proses pembelajaran, serta berkontribusi signifikan terhadap efektivitas berbagai aktivitas pendidikan. Berikut ketersediaan sarana dan prasarana di SDN 111 Maipi.

Tabel 4.4 Data Sarana dan prasarana SDN 111 Maipi.

No	Nama ruangan	Jumlah
1	Ruangan Kelas	6
2	Ruangan Kepala Sekolah	1
3	Ruang Guru	1
4	Kamar Mandi/WC	2
5	Perpustakaan	1
6	Lapangan Olah Raga	2

d. Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik di SDN 111 Maipi kami yakini sangat memegang peranan yang sangat penting agar bisa berlangsungnya pendidikan di sekolah tersebut, baik secara langsung maupun tidak langsung. Mereka membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pendidikan formal. Berikut jumlah tenaga pendidik yang ada di SDN 111 Maipi :

Tabel 4.5 Jumlah Tenaga Pendidik SDN 111 Maipi.

No	Nama	Nip	L/P
1	Busrin, S.Pd. M.Pd	197307051998031006	L
2	Hasrim, S.Pd	197001011993081006	L
3	Bakti, S.Pd	196607132005021001	L
4	Asnam, S.Pd	197808272008011007	L
5	Raslin S.Pd	198307202009011004	L
6	Hibur S.Pd	197012152008012016	P
7	Mirna, S.Pd	-	P
8	Sriwulan, S.Pd	-	P
9	Pratiwi, S.Pd	-	P

a. Siklus I

Penulis menerapkan model *problem based learning* berbantuan media *game blooket* pada Juli –Agustus 2025. Penerapan ini terdiri atas dua siklus, dengan setiap siklus meliputi dua pertemuan: dua pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu pertemuan untuk pembagian soal pretest. Siklus I mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut merupakan rincian siklus I:

1) Perencanaan

Perencanaan cara menentukan langkah awal dalam penelitian ini, dengan merancang model *problem based learning* berbantuan media *game blooket*, oleh

karena itu penulis harus mempersiapkan kebutuhan peserta didik sebelum proses pembelajaran, yaitu:

- a) Menyiapkan buku ajar yang akan digunakan.
- b) Menyiapkan instrumen penelitian, termasuk lembar observasi pendidik, peserta didik serta soal tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

2) Pelaksanaan

a. Pertemuan Pertama

Adapun jadwal pembelajaran dilaksanakan pada hari rabu jam 8.05 - 9.15 tanggal 16 juli 2025. pada pertemuan pertama penulis mempersiapkan proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan *game blooket*

1) Persiapan pembelajaran

Pada tahap persiapan/awal, pendidik mengawali pembelajaran dengan memberi salam, menginstruksikan peserta didik untuk sama-sama membaca doa belajar, serta mempersiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.

2) Pelaksanaan Strategi

Pada kegiatan pelaksanaan atau inti, pendidik memberikan instruksi mengenai cara penggunaan media yang akan digunakan. Selanjutnya, pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok dan menjelaskan materi ibadah haji dan kurban sambil memandu jalannya diskusi antar pasangan.

3) Pengelolaan kelas

Pada tahap pengelolaan kelas, pendidik memperhatikan ketertiban peserta didik selama proses pembelajaran saat menjelaskan materi ibadah haji dan kurban. Sesekali pendidik memberikan umpan balik kepada setiap pasangan kelompok yang telah dibentuk, untuk menilai sejauh mana perhatian peserta didik terhadap penjelasan materi yang diberikan.

4) Evaluasi pembelajaran

Pada tahap evaluasi atau penutup, pendidik menilai pemahaman peserta didik terhadap materi ibadah haji dan kurban pada pertemuan pertama. Penilaian ini dilakukan untuk mengidentifikasi peserta didik yang kurang memperhatikan selama proses pembelajaran. Sebelum mengakhiri pembelajaran, pendidik menyarankan agar peserta didik mempelajari materi di rumah masing-masing. Sebagai penutup, peserta didik memimpin doa belajar, dan pendidik menutup pembelajaran dengan salam.

b. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dalam siklus 1 dilaksanakan pada hari rabu 23 juli 2025 pukul 08.05-09-15. Materi yang diajarkan masih seputar dengan materi ibadah haji dan kurban, pada pertemuan kedua ini menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *game blooket*.

1. Persiapan pembelajaran

Pada tahap persiapan atau awal, pendidik memberi salam dan menginstruksikan peserta didik peserta didik untuk sama-sama membaca doa belajar. Pendidik juga menyiapkan media pembelajaran agar lebih menarik

dibandingkan pertemuan pertama. Selain itu, pendidik menjelaskan kembali alur dan tujuan pembelajaran pada pertemuan kedua.

2. Pelaksanaan Strategi

Pada kegiatan pelaksanaan atau inti, pendidik menjelaskan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran agar proses belajar berlangsung secara optimal. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang berbeda dari pertemuan pertama, kemudian pendidik menjelaskan materi ibadah haji dan kurban sambil memandu diskusi antar kelompok.

3. Pengelolaan kelas

Pada tahap pengelolaan kelas, pendidik berfokus pada ketertiban peserta didik selama proses pembelajaran saat menjelaskan materi ibadah haji dan kurban. Selain itu, pendidik sesekali memberikan umpan balik kepada setiap kelompok yang telah dibentuk untuk menilai sejauh mana peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan.

4. Evaluasi pembelajaran

Pada tahap evaluasi atau penutup, pendidik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik untuk menilai sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi peserta didik yang kurang memperhatikan selama pembelajaran. Sebelum mengakhiri pembelajaran, pendidik memberikan motivasi serta menyampaikan kesimpulan materi. Sebagai penutup, peserta didik membaca doa belajar, dan pendidik mengakhiri pembelajaran dengan salam.

c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu 30 juli pukul 08.05–09.15. Sesi ini difokuskan pada penggunaan media *game blooket*, peserta didik diperbolehkan memakai android mereka, untuk mengakses media *game blooket*, dengan ini diharapkan dapat mendorong minat peserta didik serta diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setelah peserta didik menyelesaikan *game education* yang terdapat dalam *blooket*, pendidik mengevaluasi peserta didik diakhir pembelajaran.

3) Pengamatan

Penulis telah mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran materi ibadah haji dan kurban. Data diperoleh melalui lembar observasi, dan soal tes hasil belajar yang telah dibagikan.

a) Hasil keterlaksanaan observasi pendidik siklus I

Tabel 4.6 Keterlaksanaan observasi pendidik siklus I

Indikator	Aspek yang diamati	Skor	
		P1	P2
Pembukaan	Masuk tepat waktu	4	4
	Mengawali pembelajaran dengan salam	4	4
	Menginstruksikan kepada peserta didik untuk sama-sama membaca doa belajar	3	3
	Melakukan absensi	3	3
	Menjelaskan tujuan pembelajaran	3	3
Kegiatan inti	Memberikan instruksi mengenai cara penggunaan media yang akan digunakan	3	3

	Membuat kelompok diskusi serta menjelaskan materi ibadah haji dan kurban	4	4
	Memberikan lembar soal kepada setiap kelompok diskusi	4	4
Penutup	Evaluasi pembelajaran, yaitu menilai pemahaman setiap peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari	3	3
	Menyarankan agar peserta didik mempelajari kembali materi yang telah dipelajari di rumah	3	3
	Memerintahkan kepada ketua kelas memimpin doa pulang	3	3
	Pendidik menutup pembelajaran dengan salam	4	4
Jumlah Skor		41	41
Presentase		85,42%	85,42%

Keterangan :

4 = Sangat Baik P1 = Pertemuan 1

3 = Baik P2 = Pertemuan 2

2 = Cukup

1 = Kurang

Berdasarkan tabel 4.6 lembar keterlaksanaan observasi pendidik siklus I pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua dengan nilai “presentase” yang sama 85,42%. Dengan Jumlah skor masing-masing 41, dengan “kriteria” rata-rata “Baik”.

a) Hasil observasi aktivitas peserta didik Siklus I

Tabel 4.7 Observasi aktivitas peserta didik siklus I

Indikator	Aspek yang diamati	Skor	
		P1	P2
Pembukaan	Kehadiran	4	4
	Membaca doa belajar	3	3
Kegiatan inti	Menggunakan media pembelajaran yang telah disediakan	3	3
	Kelompok diskusi	3	3
	Mengerjakan soal-soal yang telah di berikan	2	2
Penutup	Membaca doa Pulang	3	3
	Menjawab salam pendidik	4	4
Jumlah Skor		22	22
Presentase		82,14%	82,14%

Keterangan :

4 = Sangat Baik P1 = Pertemuan 1

3 = Baik P2 = Pertemuan 2

2 = Cukup

1 = Kurang

Berdasarkan tabel 4.7 di atas diketahui bahwa mayoritas peserta didik sudah mencapai “kriteria” Baik, hanya beberapa aspek yang belum maksimal. Dengan jumlah skor keseluruhan pada pertemuan pertama dan kedua dengan nilai 22, dan presentase masing-masing 82,14%.

b) Hasil belajar peserta didik siklus I

Penulis melakukan *pretest* siklus I pada rabu 16 juli 2025 jam 8.05-9.15 WITA. Bisa dilihat pada tabel

Tabel 4.8 Hasil olah data nilai *pretest* peserta didik siklus I.

No.	Rentang skor	Kriteria	Peserta didik	Persentase
1	90-100	Sangat Baik	0	0%
2	80-89	Baik	1	10%
3	75-79	Cukup	1	10%
4	60-74	Kurang	0	0%
5	<50	Sangat kurang	5	80%

Dari tabel 4.8 bisa dilihat kemampuan kognitif peserta didik dibawah standar. Dari 7 ikut tes, hanya 2 peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan yang ditentukan yaitu 75 dan 5 diantaranya tidak mencapai kriteria ketuntasan.. Bisa dilihat *lampiran 3*

Setelah penulis melaksanakan *pretest*, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan tahapan berikutnya. Pada bagian ini, penulis mengawali dengan menjelaskan materi pada peserta didik. Penjelasan ini memiliki tujuan berupa memberikan pemahaman dasar kepada peserta didik sebelum melanjutkan ke tahap pembelajaran selanjutnya. Selanjutnya, penulis menyampaikan kepada peserta didik akan memulai pembelajaran dengan model *problem based learning*

berbantuan *game blooket* dan penulis memberikan pengayaan. Adapun Nilai akhir *posttest* peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4.9 Hasil olah data *posttest* peserta didik Siklus I

No.	Rentang skor	Kriteria	Peserta didik	Persentase
1	90-100	Sangat Baik	3	80%
2	80-89	Baik	2	10%
3	75-79	Cukup	2	10%
4	60-74	Kurang	0	0%
5	<50	Sangat kurang	0	0%

Dari tabel 4.9 di atas bisa dilihat bahwa hasil olah data *posttest* peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *game blooket* sudah terpenuhi. Dari 7 peserta didik, 3 diantaranya mendapatkan nilai sangat baik (80%), 2 peserta didik mendapatkan kategori baik (10%), dan 2 peserta didik mendapatkan kategori cukup (10%) dengan nilai KKM yang ditetapkan, yaitu 75. Untuk lebih jelasnya bisa di lihat pada data yang diperoleh di *lampiran 4*.

Dari data ini, kita bisa menarik kesimpulan bahwa pada siklus I pada penelitian yang berjenis PTK telah berhasil. Kriteria berhasil apabila peserta didik mencapai nilai minimal 75%. Penelitian ini tetap dilanjutkan untuk memaksimalkan hasil belajar

Tabel 4.10 Kriteria ketuntasan

Tingkat Kategori	Predikat Ketuntasan	Frekuensi	Persentase %
Nilai ≥ 75	Tuntas	7	100%
Nilai ≤ 75	Tidak tuntas	0	0%

Dari Tabel 4.10 memperlihatkan sebanyak 7 orang peserta didik (100%) telah mencapai nilai tuntas yang telah ditentukan sebelumnya. Hal ini menandakan kalau tingkat keberhasilan perolehan belajar peserta didik sudah sesuai target yang diinginkan. Karena itu, akan dilanjutkan pada siklus II untuk dimaksimalkan.

Adapun perolehan nilai perbandingan sebelum dan setelah pada materi ibadah haji dan Kurban menggunakan model *problem based learning* berbantuan *game blooket*. Lihat pada tabel

Tabel 4.11 Hasil olah data perbandingan *pretest* dan *posttest* peserta didik pada siklus I

No.	Rentang	Kriteria	Persentase siklus I	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	90-100	Sangat Baik	0%	80%
2	80-89	Baik	10%	10%
3	75-79	Cukup	10%	10%
4	60-74	Kurang	0%	0%
5	0-59	Sangat kurang	80%	0%

3) Refleksi

Setelah perencanaan, pelaksanaan dan observasi maka langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi. Refleksi biasa digunakan untuk mengevaluasi kekurangan yang terjadi pada tindakan sebelumnya untuk kemudian diperbaiki pada siklus berikutnya. Kemudian penulis berdiskusi kepada pendidik mengenai hasil tindakan dan observasi untuk ke siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil test belajar yang dilakukan kepada 7 peserta didik, terdapat 3 peserta didik (80 %) mendapat kategori sangat baik, 2 peserta didik (10%) peserta didik mendapat kategori baik, dan 2 peserta didik (10%) mendapatkan kategori cukup. Pelaksanaan proses pembelajaran siklus I, masih terdapat kekurangan dan hambatan yang perlu diperbaiki. Ini ditunjukkan oleh hasil observer yang dilakukan. Pada lembar observasi pendidik masih terdapat beberapa aspek yang tidak dilaksanakan. Diantara aspek yang tidak terlaksana adalah pendidik tidak memberikan motivasi sebelum pembelajaran. Sehingga rata rata keterlaksanaan lembar observasi pendidik pada siklus I mencapai 88%. Sedangkan pada observasi peserta didik Penulis menemukan peserta didik masih kurang dalam hal mengajukan pertanyaan kepada pendidik, Peserta didik kurang dalam hal menjawab. Hal ini bisa dilihat dari lembar pengamatan observer. Sehingga rata rata keterlaksanaan hasil observasi peserta didik siklus I mencapai 72%.

Agar dapat melihat lebih detail penulis telah membuatnya dalam bentuk tabel yang dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.12 Hasil refleksi

Hasil refleksi	Perlakuan tindak lanjut
<p>Pada pembelajaran siklus I pertemuan pertama dilakukan <i>pretest</i>, hasilnya datanya memperlihatkan mayoritas peserta didik belum mencapai kelulusan dengan KKM yang ditentukan, bisa dilihat pada <i>lampiran 3</i>. Sedangkan pada tahap <i>posttest</i> hasil data nilai peserta didik, seluruh peserta didik telah lulus di atas nilai KKM yang ditentukan, bisa dilihat pada <i>lampiran 4</i>. Pada lembar observasi pendidik yang belum terlaksana secara maksimal, yaitu pendidik lupa memberikan motivasi kepada peserta didik. Sedangkan pada observasi peserta didik masih kurang dalam hal mengajukan pertanyaan kepada pendidik, dan kurang dalam memahami tata cara penggunaan media.</p>	<p>Penelitian dilaksanakan ke siklus II untuk memaksimalkan nilai hasil belajar peserta didik serta lembar observasi pendidik dan peserta didik. Penulis akan menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantuan media <i>game blooket</i>.</p>

b. Pelaksanaan penelitian siklus II

Pembelajaran siklus II dilaksanakan 2x pertemuan. 1 kali untuk melakukan tindakan, 1 untuk *posttest*. Pelaksanaan dilakukan dengan melalui 4 tahapan yakni *Planning, acting, observing dan refleksi*.

1) Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan sebelum pembelajaran dilaksanakan. Berikut adalah persiapannya :

- a) Membuat Kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi
- b) Menyiapkan lembar observasi dan lembar tes hasil belajar.

Lembar observasi dan lembar tes hasil belajar dipersiapkan terlebih dahulu sebelum melakukan pembelajaran. Tujuan dari observasi yaitu untuk mengumpulkan data penelitian.

(2) Pelaksanaan

(1) Pertemuan pertama

Pada tanggal 31 juli 2025 pukul 08:05-09:15 Wita, siklus II pertemuan pertama dilaksanakan 1 jam. Pertemuan pertama membahas materi ibadah haji dan kurban dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan *game blooket*.

(1) Aktivitas awal

Pembelajaran aktivitas awal dimulai dengan mengucapkan salam kepada peserta didik. Penulis menyuruh pemimpin kelas menyiapkan kelas sebelum pembelajaran dilaksanakan. Selanjutnya bertanya keadaan dan melakukan presensi.

(2)Aktivitas inti

(a)Pendidik memberikan pembelajaran sesuai dengan ATP

(Alur Tujuan Pembelajaran)

- (b) Pendidik menggunakan bahasa yang mudah dimengerti saat memberikan penjelasan
- (c) Pendidik bertanya kepada peserta didik terkait pengayaan pada pertemuan sebelumnya.

(d) Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang ada di media *game blooket*

(e) Pendidik menjelaskan materi kepada peserta didik

(f) Selanjutnya pendidik menjawab pertanyaan yang diberikan peserta didik

(3) Penutup

Kegiatan penutup dilaksanakan selama 15 menit yang terdiri memberi kesimpulan terhadap materi, melakukan refleksi pembelajaran, dan meminta ketua kelas memimpin memberi salam kepada pendidik sebelum jam waktu istirahat dan terakhir menyampaikan kepada peserta didik kalau pertemuan berikutnya akan dilaksanakan *posttest*.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua berlangsung tanggal 1 agustus 2025 pada pukul 09:30-10:30.

(1) Aktivitas Awal

Pembelajaran aktivitas awal dimulai dengan mengucapkan salam, Kemudian penulis memerintahkan ketua kelas menyiapkan kelas sebelum pembelajaran dilaksanakan, berdoa bersama. Kemudian penulis melakukan absensi kepada peserta didik untuk mengetahui kehadiran setiap peserta didik.

(2) Aktivitas Inti

Pada kegiatan inti dilaksanakan *posttest* mengetahui hasil belajar setelah diterapkan model *problem based learning* dengan bantuan situs *game blooket*. Apabila ada waktu yg tersisa penulis memanfaatkan kesempatan yang ada untuk bertanya kepada peserta didik terkait materi yang tidak dipahami serta terkait soal

tes yang diberikan hari itu. Setelah itu, penulis melanjutkan pelajaran dengan mengajak peserta membaca doa bersama sebelum pergantian kelas.

(3) Penutup

Kegiatan penutup dilaksanakan selama 15 menit yang terdiri memberi kesimpulan terhadap materi, melakukan refleksi pembelajaran, dan meminta ketua kelas berdoa sebelum pergantian pembelajaran dan terakhir menyampaikan kepada peserta didik kalau pada pertemuan berikutnya sudah tidak masuk di kelas lagi.

3) Pengamatan

Kegiatan observasi dilaksanakan oleh penulis saat proses pembelajaran sedang dilaksanakan. Melalui observasi maka data diperoleh, di mana aspek yang dievaluasi adalah observasi keterlaksanaan observasi pendidik dan peserta didik

(a). Hasil keterlaksanaan observasi pendidik siklus II

Tabel 4.13 Keterlaksanaan observasi pendidik siklus II

Indikator	Aspek yang diamati	Skor	
		P1	P2
Pembukaan	Masuk tepat waktu	4	4
	Mengawali pembelajaran dengan salam	3	3
	Menginstruksikan kepada peserta didik untuk sama-sama membaca doa belajar	3	3
	Melakukan absensi	4	4
	Menjelaskan tujuan pembelajaran	3	3
	Mempersiapkan media pembelajaran	3	4
Kegiatan inti	Menjelaskan isi materi ibadah haji dan kurban	3	3

	Membuat kelompok diskusi	3	3
	Memberikan lembar soal kepada setiap kelompok diskusi	4	4
	Menjelaskan tata cara dalam menjawab soal yang telah diberikan	3	3
Penutup	Evaluasi pembelajaran, yaitu menilai pemahaman setiap peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari	3	3
	Menyarankan agar peserta didik mempelajari kembali materi yang telah dipelajari di rumah	3	3
	Memerintahkan kepada ketua kelas memimpin doa pulang	4	4
	Pendidik menutup pembelajaran dengan salam	4	4
	Jumlah Skor	47	48
	Presentase	83,93%	85,71%

Keterangan :

4 = Sangat Baik P1 = Pertemuan 1

3 = Baik P2 = Pertemuan 2

2 = Cukup

1 = Kurang

Dari hasil pengamatan terhadap observasi aktivitas pendidik siklus II, yang telah dilakukan oleh saudara Anhar Saputra dan Miki selaku observer, sebagaimana yang telah dijabarkan dalam Tabel 4.13 dilihat bahwa kemampuan penulis dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *game blooket* melalui program proses pembelajaran sudah berada pada “Kriteria” Baik

atau berkualitas. Sehingga Pendidik telah melaksanakan kegiatan sebagaimana mestinya.

(a) Hasil observasi aktivitas peserta didik siklus II

Tabel 4.14 Hasil observasi aktivitas peserta didik siklus II

Indikator	Aspek yang diamati	Skor	
		P1	P2
Pembukaan	Kehadiran	4	4
	Menjawab salam dari pendidik	4	4
	Membaca doa belajar	4	4
Kegiatan inti	Menggunakan media pembelajaran yang telah pendidik sediakan	3	4
	Diskusi kelompok	3	4
	Mengajukan pertanyaan kepada pendidik	3	4
	Menjawab pertanyaan dari pendidik sekaitan materi ibadah haji dan kurban	3	4
Penutup	Sama-sama membaca doa pulang	4	4
	Menjawab salam dari pendidik	4	4
Jumlah Skor		29	33
Presentase		87,5%	100%

Keterangan :

4 = Sangat Baik P1 = Pertemuan 1

3 = Baik P2 = Pertemuan 2

2 = Cukup

1 = Kurang

Berdasarkan tabel 4.14 di atas, hasil observasi aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya pada materi ibadah haji dan kurban menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *game blooket*, telah mencapai “kriteria” sangat baik atau berkualitas dengan “presentase” pada pertemuan pertama yaitu 87,5% sedangkan pada pertemuan kedua dengan “presentase” 100%.

(c) Hasil belajar peserta didik siklus II

Penulis melakukan *posttest* siklus II pada Kamis 31 Juli pukul 08:05-09:15 Wita. Bisa dilihat pada tabel :

Tabel 4.15 Nilai hasil belajar *posttest* peserta didik siklus II

No.	Rentang skor	Kriteria	Peserta didik	Persentase
1	90-100	Sangat Baik	4	89%
2	80-89	Baik	3	11%
3	75-79	Cukup	0	0%
4	60-74	Kurang	0	0%
5	<50	Sangat kurang	0	0%

Berdasarkan tabel 4.15 dapat dilihat bahwa hasil belajar *posttest* siklus II peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *game blooket* sudah tercapai.

Tabel 4.16 Nilai Ketuntasan Tes Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Tingkat Kategori	Predikat Ketuntasan	Frekuensi	Persentase %
Nilai ≥ 75	Tuntas	7	100%
Nilai ≤ 75	Tidak tuntas	0	0 %

Peserta didik siklus II pada tabel 4.16 menunjukkan nilai mengalami predikat ketuntasan sebanyak 100% . Hal ini menandakan bahwa penelitian di SDN 111 Maipi dengan memakai model pembelajaran *problem based learning* yang dipadukan dengan media *game blooket* telah berhasil. Adapun perbandingan nilai rata rata nya dapat dilihat pada *lampiran 6*.

Tabel 4.17 Perbandingan nilai persentase siklus I dan II

No.	Rentang	Kriteria	Persentase siklus I dan II	
			Siklus I	Siklus II
1	90-100	Sangat Baik	80%	89%
2	80-89	Baik	10%	11%
3	75-79	Cukup	10%	0%
4	60-74	Kurang	0%	0%
5	0-59	Sangat kurang	0%	0%

Berdasarkan tabel 4.17 dapat diketahui bahwa peserta didik pada siklus I mendapatkan nilai “sangat baik” (80%), “baik” (10%), “cukup” (10%) dengan ketuntasan 100%. Kemudian pada siklus II mendapatkan nilai “sangat baik” (89%) dan “baik” (11%) dengan ketuntasan 100%. Sehingga ada peningkatan dari siklus I ke siklus II.

4) Refleksi

Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* berbasis *game blooket* telah berjalan dengan baik. Setiap aspek yang tercantum dalam lembar observasi pendidik menunjukkan keterlaksanaan sebesar 100%, sedangkan observasi terhadap aktivitas peserta didik mencapai 82,77%. Informasi lebih rinci mengenai hasil observasi dapat dilihat pada Tabel 4.13 dan 4.14 yang memuat data observasi pendidik dan peserta didik. Sementara itu, hasil tes belajar pada siklus II menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar, dengan 89% memperoleh predikat “sangat baik” dan 11% memperoleh predikat “baik”, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.17.

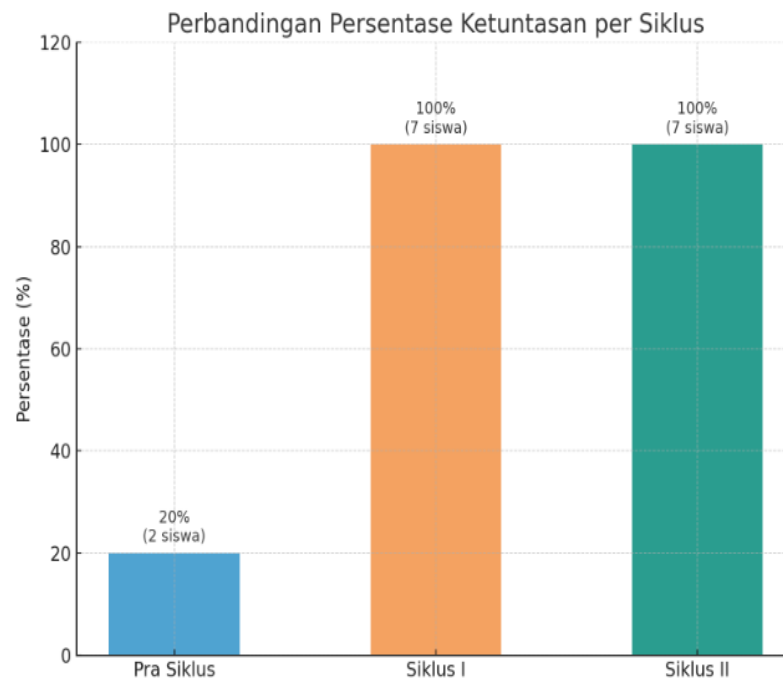
Oleh karena itu kesimpulan yang diberikan penulis bahwa nilai hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *game blooket* pada peserta didik mengalami peningkatan. Penelitian PTK telah selesai dengan baik.

Melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *game blooket* untuk mengetahui aktivitas Peserta Didik. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *game blooket* pada proses pembelajaran menunjukkan hasil maksimal pada lembar observasi keterlaksanaan

pendidik dan peserta didik. Hasil observasi pendidik siklus I pada setiap aspek (kegiatan pembuka, inti dan penutup) telah mendapatkan nilai rata rata observasi pendidik mencapai 88% yang masuk kategori baik. Sedangkan pada siklus II pada setiap aspek (kegiatan pembuka, inti dan penutup) peserta didik telah mendapatkan nilai rata rata 100%. Sedangkan observasi pendidik mencapai 100% sangat baik. Untuk memperjelasnya bisa dilihat pada tabel 4.6 dan 4.13

Pelaksanaan observasi terhadap peserta didik telah dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus I, rata rata observasi peserta didik mencapai 72%. Kemudian, terjadi peningkatan pada siklus II, dengan rata rata observasi peserta didik mencapai 82,77%. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantuan *game blooket* efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Diagram perbandingan hasil belajar peserta didik setiap siklus.



Keterangan :

Balok 1 : Warna biru (pra siklus)

Balok 2 : Warna oranye (siklus I)

Balok 3 : Warna Hijau (siklus II)

Berdasarkan diagram di atas, kita dapat melihat peningkatan setiap siklusnya. Pada hasil nilai “Pra Siklus” dengan keterangan warna biru, dari 7 jumlah keseluruhan peserta didik kelas V. Hanya 2 peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditentukan yaitu 75, dengan kriteria “Baik” 1 peserta didik dan 1 peserta didik lainnya dengan kriteria “Cukup”. Dengan presentase 20%, pada “Pra Siklus” ini. Pada hasil nilai *Posttest* “Siklus I”, yang di tandai dengan keterangan warna oranye pada diagram di atas. Semua peserta didik

telah lulus dengan KKM yang telah di tentukan 75, Dengan kriteria “Sangat Baik” 3 peserta didik sedangkan kriteria “Baik” dan “Cukup” masing-masing 2 peserta didik. Dengan presentase 100%. Sedangkan pada hasil nilai *Posttest* Siklus II, meningkat secara signifikan yang di tandai dengan keterangan warna hijau, 4 peserta didik dengan kriteria “Sangat Baik”. Sedangkan 3 peserta didik mendapatkan kriteria “Baik”, dengan presentase 100%.

B. Pembahasan

1. Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model *problem based learning* berbantuan media *game blooket* di kelas V SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *game Blooket* peserta didik kelas V SDN 111 Maipi menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI, khususnya materi ibadah haji dan kurban. Model ini dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil pretest siklus I memperlihatkan bahwa mayoritas peserta didik belum mencapai KKM. Dari tujuh peserta didik, 5 peserta didik dengan presentase (80%) berada pada kategori (sangat kurang), 1 peserta didik dengan presentase (10%) kategori (cukup), dan 1 peserta didik dengan presentase (10%) kategori (baik). Kondisi ini menegaskan lemahnya pemahaman awal peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Setelah tindakan pembelajaran, hasil posttest siklus I menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar menjadi 100%. 3 peserta didik dengan presentase (80%) memperoleh kategori (sangat baik), 2 peserta didik dengan presentase (10%)

kategori (baik), dan 2 peserta didik dengan presentase (10%) kategori (cukup). Hal ini membuktikan bahwa kombinasi *problem based learning* berbantuan media *game blooket* mampu mengubah capaian peserta didik dari kondisi awal yang rendah menjadi tuntas seluruhnya.

Pada siklus II, kualitas capaian hasil belajar peserta didik semakin meningkat. 4 peserta didik dengan presentase (89%) mencapai kategori (sangat baik) dan 3 peserta didik dengan presentase (11%) kategori (baik), tanpa ada yang berada di kategori (cukup) maupun (kurang). Data ini mengindikasikan peningkatan mutu pembelajaran, di mana peserta didik tidak hanya sekadar tuntas, tetapi berhasil mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi.

Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme *Piaget* dan *Vygotsky* yang menekankan pentingnya pengalaman langsung serta interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Melalui *problem based learning*, peserta didik diajak terlibat aktif dalam menyelesaikan masalah, sementara *game blooket* memberikan stimulus berupa kompetisi digital yang mendorong motivasi, perhatian, dan keterlibatan.

Dengan demikian, penerapan *problem based learning* berbantuan *game blooket* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Peningkatan dari siklus I ke siklus II memperlihatkan bahwa strategi ini tidak hanya berdampak pada pencapaian nilai di atas KKM, tetapi juga mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan berkelanjutan dalam pembelajaran PAI.

2. Aktivitas peserta didik melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan media *game blooket* di kelas V SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara

Selain hasil belajar, penerapan *problem based learning* berbantuan *game blooket* juga berpengaruh pada aktivitas peserta didik di kelas. Observasi menunjukkan peningkatan keaktifan dari siklus I ke siklus II, dengan rata-rata aktivitas awal 87,5%, kemudian meningkat menjadi 100%. Hal ini menandakan adanya keterlibatan yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I, kelemahan utama terletak pada aspek keberanian bertanya dan menjawab, yang hanya mencapai 27%. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih pasif dalam merespons stimulus pembelajaran. Meskipun demikian, aspek lain seperti kesiapan mengikuti pembelajaran sudah berada pada kategori baik.

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan strategi, aktivitas peserta didik pada siklus II meningkat signifikan. Seluruh peserta didik aktif dalam pembukaan dan penutup pembelajaran dengan persentase 100%. Aktivitas dalam diskusi kelompok dan perhatian terhadap materi juga mencapai persentase yang sama, sehingga suasana kelas lebih hidup dan interaktif.

Media *game blooket* berperan penting dalam peningkatan ini. Format permainan yang kompetitif menciptakan suasana menyenangkan sekaligus menantang, sehingga peserta didik lebih fokus dan termotivasi. Pendidik juga memfasilitasi dengan memberikan arahan, umpan balik, serta kesempatan bertanya yang mendorong keberanian peserta didik untuk berpartisipasi.

Peningkatan aktivitas peserta didik ini mendukung teori Bruner tentang *discovery learning*, yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. *Problem based learning* memberi ruang bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif, sedangkan *game blooket* memperkuat motivasi intrinsik melalui pengalaman belajar berbasis teknologi.

Dengan demikian, aktivitas peserta didik mengalami transformasi dari kondisi pasif pada siklus I menuju keterlibatan aktif pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *problem based learning* berbantuan *game blooket* tidak hanya berhasil meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk karakter peserta didik yang lebih aktif, komunikatif, dan berani dalam pembelajaran PAI.

Adapun penelitian sebelumnya yang membahas tentang penelitian tindakan kelas (PTK). Oleh Yusron Abda'u Ansya dan Tania Salsabilla, yaitu Penerapan model *problem based learning* berbantuan *canva* pada pembelajaran ipa kelas v sekolah dasar, dimana penelitiannya telah membuktikan dengan menggunakan model *problem based learning* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan.⁴⁷ Kemudian oleh Evi Safitri dkk bahwa Peserta didik memperlihatkan keaktifan serta semangat yang lebih tinggi dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* yang dipadukan dengan

⁴⁷ Yusron Abda'u Ansya and Tania Salsabilla, "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar," *ISLAMIKA* 7, no. 1 (2025): 1–14, <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i1.5464>.

kahoot.⁴⁸ Sri dinda lestari dkk dalam penelitiannya yang membahas tentang penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizwhizzer* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Gorontalo. Dapat disimpulkan setelah menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizzzer* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta merangsang keterlibatan aktif dan antusiasme peserta didik dalam proses belajar⁴⁹. Megalena Anggraheni dkk, dalam penelitiannya menunjukkan hasil belajar peserta didik meningkat memakai model *problem based learning*, dimana dalam penelitiannya pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dan memenuhi nilai ketuntasan⁵⁰. Kemudian penelitian ini juga diperkuat oleh Sabila Nurur Syarifa dkk, bahwa peningkatkan hasil belajar, motivasi dan minat belajar peserta didik dengan menggunakan *problem based learning* berbantuan video dalam *liveworksheets*⁵¹.

Secara keseluruhan, dari hasil penelitian sebelumnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran yang berbasis *problem based learning*. Penerapan model ini terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan

⁴⁸ Eva Safitri et al., “Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar,” *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 1, no. 2 (2023): 57–61, <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.154>.

⁴⁹ Sri Dinda Lestari Ismail et al., “Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Alat Optik,” *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (2023): 140–46, <https://doi.org/10.21154/jtii.v3i2.2246>.

⁵⁰ Megalena Anggraheni et al., “Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Papan Waktu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Satuan Waktu,” *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 4, no. 2 (2024): 253–64, <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.353>.

⁵¹ Arghob Khofya Haqiqi and Sabila Nurur Syarifa, “Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantuan Video Dalam Liveworksheets Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa,” *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 4, no. 2 (2021): 193, <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.12048>.

pencapaian akademik peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *problem based learning* yang dipadukan dengan media *game blooket* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan baik dari pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Model ini memberikan fleksibilitas dan kemudahan akses terhadap materi, serta mendorong interaksi yang lebih dinamis antara pendidik dan peserta didik. Dari hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan model *problem based learning* berbantuan *game blooket* menunjukkan hasil yang sangat rendah, hal ini terlihat dari pretest siklus I dimana menunjukkan rata-rata peserta didik mendapat nilai “sangat kurang” dengan persentase 80%. Namun, setelah melakukan posttest pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar dengan ketuntasan 100%, yang terdiri dari 10% peserta didik dengan kriteria “baik”, 80% dengan kriteria “sangat baik”, 10% dengan kriteria “baik” dan kriteria “cukup”, 10% sedangkan pada kriteria “kurang” dan “sangat kurang” masing-masing 0%. Peningkatan sangat signifikan terlihat pada posttest siklus II dimana seluruh peserta didik (100%) mendapatkan nilai tuntas dengan kriteria 89% “sangat baik”, 11% dalam kriteria “baik”. Sehingga Siklus I dan II mengalami peningkatan hasil belajar setelah penelitian dilakukan. Dengan demikian, model *problem based learning* berbantuan *game blooket* dapat dijadikan sebagai salah satu solusi efektif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *game blooket* materi ibadah haji dan Kurban, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *game blooket* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 111 Maipi kelas V. Pada Siklus I peserta didik mendapatkan ketuntasan 80% dengan kriteria “sangat baik” sedangkan pada kriteria “baik” dan “cukup” masing-masing 10% kemudian pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 89 % dengan kriteria “sangat baik” dan pada kriteria “baik” 11%.
2. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *game blooket* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik di SDN 111 maipi sebesar 88% pada siklus I. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 100%. Sementara itu, pada aktivitas peserta siklus I juga mengalami peningkatan sebesar 72% dan pada siklus II meningkat menjadi 100%.

B. Implikasi

Bagi pendidik, Penerapan model *problem based learning* yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan mengorientasikan peserta didik terhadap suatu masalah, dan membimbing peserta didik melakukan penyelidikan terhadap masalah yang ditemukan untuk kemudian diselesaikan secara bersama-sama. Dengan bantuan *game blooket* memberikan alternatif strategi

pembelajaran yang lebih *fleksibel* dan *interaktif*. Pendidik dapat lebih mudah menyusun materi, menyampaikan cara bermain *game blooket* dalam pembelajaran, serta memantau aktivitas dan hasil belajar peserta didik secara sistematis dan terstruktur. Aktivitas pendidik meningkat dengan model ini, yang berarti pendidik menjadi lebih profesional dan mampu menggunakan teknologi secara efektif untuk menunjang pembelajaran. Hal ini mendorong pengembangan kompetensi pendidik yang berkelanjutan. Penggunaan *game blooket* sebagai media pembelajaran juga membantu pendidik untuk meningkatkan kompetensi teknologi dan inovasi dalam proses pembelajaran

Bagi peserta didik, Model *problem based learning* memberi ruang bagi peserta didik untuk belajar secara individu maupun kelompok untuk aktif berdiskusi guna memecahkan suatu masalah, terkait materi pembelajaran di dalam kelas dengan tetap mendapatkan bimbingan dari pendidik. Hal ini dapat menumbuhkan tanggung jawab, kemandirian, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Integrasi teknologi melalui *game blooket* membantu peserta didik dalam mengakses materi secara lebih mudah dan menarik, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Bagi sekolah, Sekolah dapat mempertimbangkan penerapan *problem based learning* sebagai bagian dari strategi pembelajaran jangka panjang. Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi bagian dari inovasi dan peningkatan mutu pendidikan di lingkungan sekolah, sekaligus menjadi model yang bisa direplikasi untuk mata pelajaran lain.

C. Saran

Penulis memberikan berbagai saran yang dapat digunakan, diantara saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penulis telah melakukan penelitian di SDN 111 Maipi kelas V dan memperlihatkan bahwa dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan *game blooket* bisa meningkatkan hasil belajar. Maka penulis menyarankan kepada pendidik untuk menggunakannya dan untuk media *game blooket* nya dapat menggunakan *android* bagi setiap peserta didiknya maupun pendidik atau dapat menggunakan LCD di kelas.
2. Bagi penulis yang ingin jadi pendidik sekiranya dapat berbagi pemikiran dengan penulis berikutnya tentang model pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adillah Herni, Andella Umami, Regina Khairinnisa, Iskar Prayoga, and Wismanto Wismanto. "Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 46–51. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2860>.
- Adiningsih, Karira Risma. efektivitas penerapan permainan blooket sebagai media digital terhadap pembelajaran ipa pada siswa kelas vii smp negeri 3 malang. 2024.
- Agus, Jufri, Aguselim Aguselim, and Irwan Irwan. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar." *edukatif: jurnal ilmu pendidikan* 4, no. 5 (2022): 6963–72. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3845>.
- Ananda Aditya Sari Harahap, Yasmin Salsabila, Nabila Fitria, and Nisaiy Darussakinah Harahap. "pengaruh perkembangan kemampuan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik terhadap hasil belajar." *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains* 3, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>.
- Anggraheni, Megalena, Muhammad Saifuddin Zuhri, and Sumarmiyati Sumarmiyati. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Papan Waktu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Satuan Waktu." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 4, no. 2 (2024): 253–64. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.353>.
- Ansyah, Yusron Abda'u, and Tania Salsabilla. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar." *islamika* 7, no. 1 (2025): 1–14. <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i1.5464>.
- Arifuddin, Arifuddin, and Abdul Rahim Karim. "Konsep Pendidikan Islam: Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 10, no. 1 (2021): 13–22. <https://doi.org/10.58230/27454312.76>.
- Ariyani, Nili, and Jasiah Jasiah. "Efektivitas Game Blooket Pada Model Borg and Gall Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTs Hidayatul Muhajirin." *YASIN* 4, no. 6 (2024): 1816–28. <https://doi.org/10.58578/yasin.v4i6.4500>.
- Arruan, Julianti Liku. "pengaruh teknologi terhadap pendidikan anak di era sekarang." Preprint, December 8, 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/kesca>.

- Astuti, Widji, Siti Arifah, and Sri Setik Nurhamami. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SDN Wonokusumo VI/45." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3114–19. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.971>.
- Berlian, Anggun Sri, Ayu Dian Puspiya, Cica Cintya Dewi, Claudi Silva, and Yayan Alpian. "pengaruh model project based learning (pjbl) terhadap hasil belajar pecahan siswa sekolah dasar menggunakan papan pecahan sebagai media pembelajaran materi kelas v di sdn cariu mulya 3." *Khazanah Pendidikan* 18, no. 1 (2024): 35. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.20735>.
- Dewi, Mia Roosmalisa. "Kelebihan Dan Kekurangan Project-Based Learning Untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka." *Inovasi Kurikulum* 19, no. 2 (2022): 213–26. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44226>.
- Fadholi, Ahmad, Mahmud My, and Jamrizal. "Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Mahdaliyah Kota Jambi." *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2024): 151–74. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i2.154>.
- Fadli, Saiful and Marazaenal Adipta. "Pemanfaatan Blooket Game Sebagai Media Pembelajaran Yang Inovatif Dan Interaktif Di Ma Al Qadir Qamarul Huda Menemeng." *DEDIKASI : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 01 (2024): 16–19. <https://doi.org/10.70004/dedikasi.v4i01.82>.
- Fauzan, Ahmad. "Makna Simbolik Ibadah Haji Perspektif Ali Syariati." *Islamic Review: Jurnal Riset dan Kajian Keislaman* 11, no. 1 (2022): 35–58. <https://doi.org/10.35878/islamicreview.v11i1.356>.
- Gulo, Adenirwati. "Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 307–13. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>.
- Hapipa, Nur, and Nilam Permatasari Munir. Implementasi LKS Berbasis Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Matematika*. 12, no. 4 (2023).
- Haqiqi, Arghob Khofya, and Sabila Nurus Syarifa. "Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantuan Video Dalam Liveworksheets Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 4, no. 2 (2021): 193. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.12048>.

- Hasriadi, Hasriadi. "Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam." *IQRO: Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (2020): 59–70. <https://doi.org/10.24256/iquro.v3i1.1429>.
- Indahwati, Dwi Silvia, and M. Husni Abdullah. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2019.
- Ismail, Sri Dinda Lestari, Abdul Haris Odja, and Linda Suronoto. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Alat Optik." *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (2023): 140–46. <https://doi.org/10.21154/jtii.v3i2.2246>.
- Marwiyah, St. *Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. 13, no. 1 (2023).
- Mayasari, Annisa, Opan Arifudin, and Eri Juliawati. "implementasi model problem based learning (pbl) dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran." *Jurnal Tahsinia* 3, no. 2 (2022): 167–75. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>.
- Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka, 2021, n.d.
- Nainggolan, Milenia, Feri Haryati, and Zuraida Hanum Lubis. penerapan media games blooket pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas iv di sdn 066050 medan. 10 (2024).
- Pamessangi, Andi Arif, and IAIN Palopo. Nilai-Nilai Pendidikan Islam berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Arab di Institut Agama Islam Negeri Palopo. n.d.
- Rahmadani, Ervi, and Muhammad Zuljalal Al Hamdany. Implementasi Nilai-Nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Sekolah Dasar. n.d.
- Rezania, Vanda, Zuyyina Fihayati, Muhlasin Amrullah, Farah Isnani Ambarwati, and Refi Mutiara Putri. "pemahaman guru terhadap problem based learning kolaboratif pada pembelajaran ips sd." *geography : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 11, no. 2 (2023): 226. <https://doi.org/10.31764/geography.v11i2.16225>.
- Ristanti, Octiana, Atika Suri, Candra Choirrudin, and Lutfita Kurnia Dinanti. "Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Telaah Terhadap UU No. 20 Tahun 2003." *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 2 (2020): 152. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v13i2.2826>.
- Rohmatillah, Renzy Ayu. "Problematika Guru Dalam Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya."

- Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 9, no. 2 (2023): 409. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1300>.
- Rokhimawan, Mohamad Agung, Jami Ahmad Badawi, and Siti Aisyah. "Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Tingkat SD/MI." *edukatif: jurnal ilmu pendidikan* 4, no. 2 (2022): 2077–86. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>.
- Safitri, Eva, Wawan, Agus Setiawan, and Rani Darmayanti. "Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar." *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 1, no. 2 (2023): 57–61. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.154>.
- Shihab, M., Quraish. *TAFSIR AL-MISBAH Pesan, Kesan, dan Kekeragaman al-Qur'an*. IV. Vol. 15. Cetakan IV 2011. Lentera Hati Jl. Kertamukti No.63 Jakarta, n.d.
- Somnaikubun, Delila, Wensi Ronald Lesli Paat, and Verry Ronny Palilingan. "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Siswa SMK." *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 2, no. 2 (2022): 295–307. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4698>.
- Syafrin, Yulia, Muhiddinur Kamal, Arifmiboy Arifmiboy, and Arman Husni. "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 72–77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>.
- Syamsuddin, Naidin, Andi Arif Pamessangi, Kartini Kartini, et al. "Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab Di Pondok Pesantren As' Adiyah Pengkondakan Luwu Utara." *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 540–46.
- Tolinggi, Noldi. "strategi jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas ix materi menyembelih hewan sesuai syariat islam, akikah dan kurban di smpn 8 gorontalo." *Jurnal Pendidikan Islam*, no. 3 (2021).
- Triana Neni. *Lkpd Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa*. Guepedia, 2021.
- Utomo, Prio, Nova Asvio, and Fiki Prayogi. "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan." *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 4 (2024): 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>.

Yamin, Muhammad, Ismail Ismail, and Siti Rodiyah. "Pengembangan E-Modul Interaktif pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 3 Palopo." *islamika* 7, no. 2 (2025): 309–24. <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i2.5619>.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1**Nilai olahan ulangan harian peserta didik SD 111 Maipi Tahun 2023\2024**

No	Nama	Nilai	T	TT
1	Akisa Aprizila	90	T	
2	Fikri Mufaddal	90	T	
3	Gendis Yulis	85	T	
4	Izzah Taqiyah	85	T	
5	Muh Alabbas	90	T	
6	Syavira Ramadani	90	T	
7	Uswatun Altunisa	90	T	

Tabel 2

Rekapan Nilai peserta didik	Jumlah peserta didik
90-100	5
80-89	2
70-79	0
60-69	0
50-59	0
<50	0
100 % T(7)	0% TT (0)

Lampiran 2 Fase D kurikulum Merdeka 2022

Elemen	Capaian pembelajaran
Al Quran dan hadis	Peserta didik memahami definisi Al-Qur'an dan Hadis Nabi dan posisinya sebagai sumber ajaran agama Islam. Peserta didik juga memahami pentingnya pelestarian alam dan lingkungan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam ajaran Islam. Peserta didik juga mampu menjelaskan pemahamannya tentang sikap moderat dalam beragama. Peserta didik juga memahami tingginya semangat keilmuan beberapa intelektual besar Islam.
Akidah	Peserta didik dapat mendalami rukun iman
Ahlak	Peserta didik mendalami peran aktivitas shalat sebagai bentuk penjagaan atas diri sendiri dari keburukan. Peserta didik juga memahami pentingnya verifikasi (tabayyun) informasi sehingga dia terhindar dari kebohongan dan berita palsu. Peserta didik juga memahami definisi toleransi dalam tradisi Islam berdasarkan ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadis-Hadis Nabi. Peserta didik juga mulai mengenal
Fikih	Peserta didik memahami internalisasi nilai-nilai dalam sujud dan ibadah shalat, memahami konsep mu'amalah, riba, rukhsah, serta mengenal beberapa mazhab fikih, dan dimensi keindahan dan seni dalam Islam termasuk ekspresi-ekspresinya ketentuan mengenai ibadah Kurban.

Sejarah peradaban islam	Peserta didik mampu menghayati penerapan akhlak mulia dari kisah-kisah penting dari Bani Umayyah, Abbasiyyah, Turki Usmani, Syafawi dan Mughal sebagai pengantar untuk memahami alur sejarah masuknya Islam ke Indonesia.
-------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PAI DAN BUDI PEKERTI FASE D KELAS V**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Muhammad Alfajri
Instansi	: SDN 111 Maipi
Tahun Penyusun	: Tahun 2024/2025
Jenjang Sekolah	: SDN
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Fase D, Kelas / Semester	: V (Lima) I (Ganjil)
BAB 5	: Ibadah haji dan kurban
Alokasi waktu	: 3 x 120 menit per Pertemuan / 9 jam pelajaran

B. KOMPETENSI AWAL

Capaian Pembelajaran Fase D

Peserta didik mampu memahami internalisasi nilai-nilai dalam ibadah haji dan kurban

Alur Capaian Pembelajaran

Pertemuan pertama

8.32 peserta didik mampu menjelaskan pengertian ibadah haji dan kurban

8.33 peserta didik mampu menjelaskan ketentuan dan cara pelaksanaan yang benar

8.34 peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Pertemuan kedua

8.35 peserta didik mampu menjelaskan pengertian ibadah haji dan kurban

8.36 peserta didik mampu menjelaskan ketentuan dan cara pelaksanaan yang benar

8.37 peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Pertemuan ketiga

8.38 peserta didik mampu menemukan sikap penuh harap kepada Allah swt dalam ibadah haji dan kepedulian sosial dalam ibadah kurban dengan baik

8.39 peserta didik mampu memiliki sikap penuh harap kepada Allah swt penuh peduli terhadap sesama

8.40 peserta didik mampu mempraktikan ibadah haji dan kurban dengan baik dan benar.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

D. SARANA DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Laptop, Buku, Handphone dan LCD (opsional)

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami

F. MODEL PEMBELAJARAN

Ceramah

Diskusi

Tanya Jawab

Problem Based Learning

RPP (RANCANGAN PERSIAPAN PEMBELAJARAN)

Pertemuan pertama

Kegiatan pendahuluan

1. Guru dan peserta didik hadir tepat waktu
2. Guru Mengawali pembelajaran dengan salam
3. Guru Menginstruksikan kepada ketua kelas untuk memimpin doa belajar
4. Guru melakukan presensi kepada peserta didik
5. Guru Mengatur suasana kelas dan menjelaskan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)
2. Guru mampu menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik sesuai dengan RPP
3. Guru memberikan stimulus, yaitu berupa masalah untuk diamati melalui mengamati gambar atau dari membaca bacaan soal, atau video yang terkait dengan materi pembelajaran ibadah disiplin dan penuh harap melalui ibadah haji dan kurban dengan menggunakan media *game blooket*
4. Setelah peserta didik mengamati gambar, membaca soal ataupun mengamati video, peserta didik diharapkan menemukan solusi dan memberikan solusi yang ditemukan. Sehingga pembelajaran lebih interaktif.
5. Guru menjawab pertanyaan yang diberikan peserta didik terhadap masalah yang tidak dipahami.

Kegiatan penutup

1. Guru melakukan evaluasi pembelajaran, yaitu menilai pemahaman kepada setiap peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari
2. Guru menyarankan kepada peserta didik untuk mempelajari kembali materi di rumah masing-masing
3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa bersama dan salam.

Pertemuan kedua

Kegiatan pendahuluan

1. Guru dan peserta didik hadir tepat waktu
2. Guru meminta ketua kelas memimpin memberi salam dan memimpin doa
3. Guru melakukan presensi kepada peserta didik

Kegiatan Inti

4. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)
5. Guru menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik sesuai dengan KD pada pembelajaran
6. Guru bertanya kepada peserta didik terhadap materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya
7. Guru memberikan pemahaman tentang tata cara pelaksanaan ibadah haji melalui video dari youtube.

Kegiatan penutup

1. Guru melakukan evaluasi pembelajaran, yaitu menilai pemahaman kepada setiap peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.
2. Guru menyarankan kepada peserta didik untuk mempelajari kembali materi di rumah masing-masing.
3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa bersama dan salam.

Pertemuan ketiga

Kegiatan pendahuluan

1. Guru dan peserta didik hadir tepat waktu
2. Guru mengawali pembelajaran dengan salam
3. Guru Menginstruksikan kepada ketua kelas untuk memimpin doa belajar
4. Guru melakukan absensi kepada peserta didik
5. Guru mengatur suasana kelas dan menjelaskan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

6. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)

7. Guru menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan KD pada pembelajaran
8. Guru bertanya kepada peserta didik terhadap materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya
9. Guru memberikan contoh kepada peserta didik bagaimana nilai kepedulian dalam ibadah kurban sesuai materi yang diberikan sebelumnya

Kegiatan Penutup

10. Guru melakukan evaluasi pembelajaran, yaitu menilai pemahaman kepada setiap peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari
11. Guru menyarankan kepada peserta didik untuk mempelajari kembali materi di rumah masing-masing.
12. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa bersama dan salam.

I. REFLEKSI

Setelah mempelajari ibadah dengan disiplin dan penuh harap kepada Allah serta peduli terhadap sesama melalui Ibadah Haji dan Kurban

Tuliskan tiga manfaatnya dibawah ini.

- 1.....
- 2.....
- 3.....

J. ASESMEN / PENILAIAN

1. Penilaian Observasi
2. Penilaian kognitif
3. Penilaian afektif
4. Penilaian Psikomotorik

Lampiran 3 Tabel nilai pre test siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Akisa Aprizila	50	Tidak Tuntas
2	Fikri Mufaddal	70	Tuntas
3	Gendis Yulis	50	Tidak Tuntas
4	Izzah Taqiyah	80	Tuntas
5	Muh Alabbas	40	Tidak Tuntas
6	Syavira Ramadani	50	Tidak Tuntas
7	Uswatun Altunisa	50	Tidak Tuntas
	Jumlah	390	
	Rata Rata	55,7	

Lampiran 4 tabel nilai post test siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Akisa Aprizila	80	Tuntas
	Fikri Mufaddal	80	Tuntas
3	Gendis Yulis	80	Tuntas
4	Izzah Taqiyah	85	Tuntas
5	Muh Alabbas	50	Tidak Tuntas
6	Syavira Ramadani	80	Tuntas
7	Uswatun Altunisa	40	Tidak Tuntas
	Jumlah	415	
	Rata Rata	59,3	

Lampiran 5 tabel post test siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Akisa Aprizila	80	Tuntas
2	Fikri Mufaddal	80	Tuntas
3	Gendis Yulis	90	Tuntas
4	Izzah Taqiyah	90	Tuntas
5	Muh Alabbas	90	Tuntas
6	Syavira Ramadani	90	Tuntas
7	Uswatun Altunisa	90	Tuntas
	Jumlah	610	

Rata Rata	87,1
-----------	------

Lampiran 6 perbandingan nilai post test siklus I dan II

No	Nama	Nilai		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1	Akisa Aprizila	80	90	Meningkat
2	Fikri Mufaddal	80	80	Meningkat
3	Gendis Yulis	80	90	Meningkat
4	Izzah Taqiyah	85	80	Menurun
5	Muh Alabbas	90	90	Meningkat
6	Syavira Ramadani	90	90	Meningkat
7	Uswatun Altunisa	90	85	Menurun
Jumlah		595	605	
Rata Rata		85	86,4	

Lampiran 7 Soal Tes Hasil Belajar

SOAL TES SIKLUS I

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar

1. Jelaskan pengertian ibadah haji dan sebutkan rukun haji?
2. Apa perbedaan antara ibadah haji dan umrah?
3. Sebutkan dan jelaskan tiga syarat wajib haji?
4. Mengapa wukuf di Arafah disebut sebagai puncak ibadah haji?
5. Tuliskan urutan pelaksanaan haji mulai dari ihram hingga tahallul!
6. Apa pengertian Kurban menurut istilah syariat Islam?
7. Sebutkan hewan-hewan yang sah untuk dijadikan hewan Kurban beserta syaratnya?
8. Mengapa umat Islam dianjurkan berkorban pada Hari Raya Idul Adha?
9. Jelaskan hukum berkorban bagi orang yang mampu menurut pendapat mayoritas ulama?

10. Ceritakan secara singkat kisah Nabi Ibrahim AS yang menjadi dasar perintah berkorban?

SOAL TES SIKLUS II

1. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat pada soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a,b,c,d !
 2. Untuk pilihan essay baca dan jawab soal dengan benar
 3. Waktu mengerjakan soal 60 menit
-

1. Ibadah haji termasuk rukun islam yang ke ?

- a. Tiga
- b. Dua
- c. Empat
- d. Lima

2. Puncak pelaksanaan ibadah haji yaitu pada bulan ?

- a) Ramadhan
- b) Muharram
- c) Zulhijjah
- d) Rajab

3. Tujuan utama ibadah Kurban adalah ?

- a. Menunjukkan kekayaan kepada manusia
- b. Ingin dipuji oleh manusia
- c. Untuk mendekatkan diri kepada Allah
- d. Mencari keuntungan

4. Hari pelaksanaan Kurban dimulai pada tanggal ?

a. 1 Syawal

b. 12 Ramadhan

c. 10 Zulhijjah

d. 27 Rajab

5. Seorang nabi yang diperintahkan oleh Allah swt untuk menyembelih putranya
adalah ?

a. Nabi Musaa

b. Nabi Harun

c. Nabi Isya

d. Nabi Ibrahim

Lampiran 8 Lembar keterlaksanaan observasi peserta didik dan pendidik

1. Kisi kisi instrument lembar Observasi

Variabel	Indikator	Deskriptor
Aktivitas pendidik dalam Pembelajaran	1. Kesiapan peserta didik dalam menerima pembelajaran	2. Peserta didik datang tepat waktu 3. Peserta didik menjawab salam dan berdoa sebelum pembelajaran 4. Peserta didik menjawab presensi pendidik
	2. Kemampuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran	5. Peserta didik memperhatikan apa yang disampaikan pendidik 6. Peserta didik mampu bertanya kepada pendidik terkait materi 7. Peserta didik mampu menjawab apa yang disampaikan pendidik
	3. kemampuan [peserta didik diakhir pembelajaran	8. Peserta didik mendengar kesimpulan yang diberikan pendidik 9. Peserta didik berdoa sebelum pergantian pembelajaran 10. peserta didik mengerjakan pengayaan

Soal test siklus 1

Alur tujuan pembelajaran	Kognitif	Soal	Skor
8.32 Peserta didik didik mampu menjelaskan pengertian ibadah haji, dan Kurban 8.33 Peserta didik mampu menjelaskan ketentuan dan tata cara pelaksanaanya	CI	1. Jelaskan pengertian ibadah haji dan sebutkan rukun haji	
	C2	2. Apa perbedaan antara ibadah haji dan umrah?	
	C3	3. Sebutkan dan jelaskan tiga syarat wajib haji?	
	C4	4. Mengapa wukuf di Arafah disebut sebagai puncak ibadah haji?	
	C5	5. Tuliskan urutan pelaksanaan haji mulai dari ihram hingga tahallul	
	C2	6. Apa pengertian Kurban menurut istilah syariat Islam?	
	C3	7. Sebutkan hewan-hewan yang sah untuk dijadikan hewan kurban beserta syaratnya?	

C1	8. Mengapa umat Islam dianjurkan berkurban pada Hari Raya Idul Adha?
C2	9. Jelaskan hukum berkurban bagi orang yang mampu menurut pendapat mayoritas ulama?
C3	10. Ceritakan secara singkat kisah Nabi Ibrahim AS yang menjadi dasar perintah berkurban?
Jumlah	

Lampiran 9

Tobulus hasil belajar peserta didik siklus 1

No	Nama	Nomor soal										Total skor	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Akisa Aprizila	10	10	10	4	10	10	10	10	6	10	80	
2	Fikri Mufaddal	5	10	10	10	5	10	10	5	10	5	80	
3	Gendis Yulis	10	10	10	10	5	10	10	10	5	10	90	
4	Izzah Taqiyah	10	10	10	10	10	10	10	10	5	5	90	
5	Muh Alabbas	10	10	10	10	10	10	10	10	5	5	90	
6	Syavira Ramadani	10	10	10	10	10	10	10	10	5	5	90	

7	Uswatun Altunisa	10	10	10	10	10	10	10	10	10	5	5	90
---	---------------------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	----

Tobulus hasil belajar peserta didik siklus II

No	Nama	Nomor soal										Total skor	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Akisa Aprizila	10	10	10	10	10	10	10	10	5	5	90	
2	Fikri Mufaddal	10	10	10	10	10	10	10	10	5	5	80	
3	Gendis Yulis	10	10	10	10	5	10	10	10	5	10	90	
4	Izzah Taqiyah	10	5	10	10	5	5	5	10	10	10	80	
5	Muh Alabbas	10	10	10	10	10	10	10	10	5	5	90	
6	Syavira Ramadani	10	10	10	10	10	10	10	10	5	5	90	
7	Uswatun Altunisa	10	10	10	10	5	10	5	10	5	10	85	

Lampiran 10 Lembar dokumentasi pembelajaran

Proses pembelajaran pertemuan pertama siklus I



Proses pembelajaran siklus I dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media *game booklet*

Proses pembelajaran pertemuan kedua siklus I dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media *game booklet*



**Proses pembelajaran pertemuan pertama siklus II dengan
menerapkan model *problem based learning* berbantuan media *game*
*blooket***





**Proses pembelajaran pertemuan kedua siklus II dengan menerapkan
model *problem based learning* berbantuan media *game blooket***



RIWAYAT HIDUP



Muhammad Alfajri, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Kampus Hijau Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulis Lahir pada 30 desember 2002. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Abu bakar dan ibu Waki. Penulis dibesarkan di Desa Maipi Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jl. To habibu Kel. Temalebba, Kec. Bara, Kota Palopo. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2015 di SD 101 Maipi . Kemudian, ditahun yang sama menempuh pendidikan di SMP 7 Satap Masamba dan tamat pada tahun 2018. Pada tahun 2018 melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Luwu Utara hingga tahun 2021. Kemudian ditahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di salah satu perguruan tinggi di kota Palopo, yaitu Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Penulis pernah aktif di organisasi intra kampus Universitas Islam Negeri(UIN) Palopo, yaitu menjadi salah satu pengurus di bidang Minat dan Bakat (HMPS) Pendidikan Agama Islam pada tahun 2023-2024.