



**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS LKPD WIZER.ME TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA BRAWIJAYA SMART SCHOOL MALANG**

Zahwa Islami Adzana<sup>1</sup>, Arief Ardiansyah<sup>2</sup>, Moh. Muslim<sup>3</sup>

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang

e-mail: [122101011090@unisma.ac.id](mailto:122101011090@unisma.ac.id), [2arief.ardiansyah@unisma.ac.id](mailto:2arief.ardiansyah@unisma.ac.id),  
[3moh.muslim@unisma.ac.id](mailto:3moh.muslim@unisma.ac.id)

**Abstract**

*This study was motivated by the learning process of Islamic Religious Education, which still relies on conventional methods such as lectures, discussions, and memorization, leaving the application of Problem Based Learning (PBL) underutilized. This study aims to analyze students' conditions before and after learning, examine the effect of PBL integrated with Wizer.me-based worksheets (LKPD), and measure its impact on students at SMA Brawijaya Smart School Malang. The study used a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. A total of 70 tenth-grade students participated, divided into class X-1 (35 students) as the experimental group and class X-2 (35 students) as the control group. The experimental group received PBL with Wizer.me-based LKPD, while the control group followed conventional learning. Data were collected through essay tests and analyzed using normality and homogeneity tests, independent sample t-test, and effect size. Pretest results showed averages of 74.44 for the experimental group and 72.63 for the control group, indicating similar starting points. After treatment, the experimental group's average rose to 85.00, while the control group reached 81.36. The independent sample t-test yielded Sig. (2-tailed) = 0.007 < 0.05, showing a significant difference between groups. The effect size calculation produced Cohen's d = 0.951 (high category), confirming a strong impact. Therefore, PBL integrated with Wizer.me-based LKPD effectively enhances students' problem-solving skills and provides an innovative approach to Islamic Religious Education.*

**Keywords:** *Problem Based Learning, Wizer.me, Islamic Religious Education*

**A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing di era globalisasi. Proses pendidikan tidak hanya dituntut untuk menghasilkan lulusan yang cerdas secara intelektual, tetapi juga mampu menghadapi permasalahan kehidupan dengan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah

kemampuan pemecahan masalah, karena keterampilan ini menjadi bekal peserta didik dalam menghadapi tantangan abad 21 (Amir, 2016).

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kemampuan pemecahan masalah memiliki posisi yang strategis. PAI tidak hanya menekankan pada aspek kognitif berupa pengetahuan keagamaan, tetapi juga pada pembentukan sikap, moral, dan karakter peserta didik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAI sering kali masih terfokus pada penyampaian materi secara konvensional seperti ceramah, diskusi dan hafalan semata, sehingga keterampilan berpikir kritis serta kemampuan memecahkan masalah belum berkembang secara optimal (Primadoniati, 2020). Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih aplikatif dan kontekstual.

*Problem Based Learning* (PBL) hadir sebagai salah satu alternatif inovatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. PBL terbukti mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan menganalisis solusi dari berbagai sudut pandang. Keunggulan PBL semakin kuat ketika dipadukan dengan teknologi digital, salah satunya LKPD interaktif berbasis *Wizer.me* yang memfasilitasi pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Herawati et. al, 2024). Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis maupun pemecahan masalah peserta didik. Penelitian Maulana (2024) menunjukkan bahwa implementasi PBL dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Penelitian oleh Primadoniati (2020) mengindikasikan bahwa metode PBL mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar kognitif. Sementara itu, studi Novita dan Hadi (2019) menyimpulkan bahwa penerapan PBL dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis sekaligus pemahaman konsep peserta didik.

Selain itu, perkembangan teknologi pendidikan telah membuka peluang baru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif. Integrasi media digital interaktif, seperti LKPD berbasis *Wizer.me*, memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi, mengeksplorasi materi, serta mengasah keterampilan berpikir kritis melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan desain yang variatif dan berbasis masalah, *Wizer.me* mampu menghadirkan stimulus yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya menyampaikan materi secara visual dan interaktif, tetapi juga mendorong berkembangnya keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, mandiri, dan kreatif (Ulya et al., 2025).

Penelitian ini semakin penting karena khususnya di jenjang SMA, dituntut untuk menyiapkan peserta didik yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam menghadapi tantangan kehidupan. Dengan demikian, penerapan metode *Problem Based Learning* berbasis LKPD *Wizer.me* diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi yang tidak hanya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, tetapi juga memperkuat internalisasi nilai-nilai keislaman dalam diri peserta didik secara lebih mendalam dan aplikatif. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode PBL berbasis LKPD *Wizer.me* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMA Brawijaya Smart School Malang. Secara lebih rinci, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kondisi kemampuan pemecahan masalah sebelum dan sesudah pembelajaran, mengukur pengaruh penerapan metode tersebut, serta mengukur besarnya pengaruh PBL berbasis LKPD *Wizer.me* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

## **B. Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental*, tepatnya desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena subjek penelitian berasal dari kelas yang telah terbentuk sebelumnya tanpa adanya pengacakan. Melalui desain ini, peneliti dapat membandingkan pengaruh perlakuan pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara lebih jelas. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Brawijaya Smart School Malang, sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling*. Kelas X-3 berjumlah 35 peserta didik ditetapkan sebagai kelas eksperimen dengan penerapan metode PBL berbasis LKPD *Wizer.me*, sementara kelas X-1 berjumlah 35 peserta didik ditetapkan sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan berupa tes *essay* yang mengukur kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Teknik analisis data meliputi uji prasyarat analisis (uji normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*. Seluruh data dianalisis dengan bantuan aplikasi SPSS versi 24.0. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan pembelajaran. Selain itu, dilakukan pula perhitungan *Effect Size* dengan menggunakan rumus *Cohen's d* untuk mengetahui besarnya pengaruh

penerapan metode PBL berbasis LKPD *Wizer.me* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

### C. Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan pengolahan data, berikut rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik:

**Tabel 1.** Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Kelompok   | <i>Posttest</i> | <i>Posttest</i> |
|------------|-----------------|-----------------|
| Kontrol    | 72,63           | 81,36           |
| Eksperimen | 74,44           | 85,00           |

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata pretest kedua kelas relatif sama, yaitu kelas kontrol 72,63 dan kelas eksperimen 74,44. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi awal kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada kedua kelompok relatif seimbang. Setelah diberi perlakuan pembelajaran, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat lebih besar (85,00) dibandingkan dengan kelas kontrol (81,36). Rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Namun, rata-rata yang diperoleh belum cukup untuk membuktikan kebenaran hipotesis dalam penelitian. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 30.0 melalui beberapa tahap sebagai berikut:

#### a. Uji Prasyarat Analisis

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

| Kelompok                   | <i>Sig. (Shapiro-Wilk)</i> | Keterangan |
|----------------------------|----------------------------|------------|
| <i>Pretest</i> Kontrol     | 0,200                      | Normal     |
| <i>Pretest</i> Eksperimen  | 0,144                      | Normal     |
| <i>Posttest</i> Kontrol    | 0,072                      | Normal     |
| <i>Posttest</i> Eksperimen | 0,211                      | Normal     |

Berdasarkan tabel di atas, seluruh nilai signifikansi  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kontrol terdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang sama.

**Tabel 3.** Hasil Uji Homogenitas

| Kelompok                    | Sig.  | Keterangan |
|-----------------------------|-------|------------|
| Kemampuan Pemecahan Masalah | 0,302 | Homogen    |

Berdasarkan tabel di atas, nilai Sig. = 0,302 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada kelas kontrol dan eksperimen adalah homogen.

### b. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang menunjukkan data normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*.

**Tabel 4.** Uji *Independent Sample T-Test*

| Data            | t     | df | Sig. (2-tailed) | Keterangan |
|-----------------|-------|----|-----------------|------------|
| <i>Posttest</i> | 2,883 | 35 | 0,007           | Signifikan |

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji *posttest* menunjukkan Sig. (2-tailed) = 0,007 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan kemampuan pemecahan masalah setelah perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode PBL berbasis LKPD *Wizer.me* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

### c. Uji *Effect Size*

Selain uji hipotesis, dilakukan pula perhitungan *Effect Size* dengan menggunakan rumus Cohen's d untuk mengetahui besarnya pengaruh metode PBL berbasis LKPD *Wizer.me* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

**Tabel 5.** Uji *Independent Sample T-Test*

| Kelompok   | t     | Standar Deviasi | Effect Size (d) | Kategori |
|------------|-------|-----------------|-----------------|----------|
| Eksperimen | 85,00 | 6,691           | 0,007           | Tinggi   |

Berdasarkan tabel di atas, nilai *Effect Size* = 0,951, yang berada pada kategori tinggi (d > 0,8). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan PBL berbasis LKPD *Wizer.me* tidak hanya berpengaruh signifikan, tetapi juga memberikan dampak yang kuat terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

## 1. Kondisi Kemampuan Pemecahan Masalah Sebelum dan Sesudah Pembelajaran

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan relatif sama, dengan rata-rata pretest 74,44 pada kelas eksperimen dan 72,63 pada kelas kontrol. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan *Sig. (2-tailed)* = 0,525 > 0,05, yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan pada kondisi awal. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang seimbang sehingga layak dibandingkan. Setelah perlakuan, kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas eksperimen meningkat dengan rata-rata *posttest* 85,00, sedangkan kelas kontrol 81,36. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan metode PBL berbasis LKPD *Wizer.me* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Peningkatan ini sejalan dengan penelitian Primadoniati (2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan *problem solving* peserta didik karena mereka dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis, PBL menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang bertanggung jawab atas belajarnya. Djamarah dan Zain (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis diskusi dan *problem solving* membantu peserta didik membangun konsep melalui interaksi, sehingga mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini juga didukung oleh Ilyas et al (2022) yang menegaskan bahwa PBL selaras dengan tuntutan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) karena menekankan analisis, sintesis, dan evaluasi dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kondisi kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada kelompok eksperimen meningkat secara signifikan setelah perlakuan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Selain peningkatan rata-rata nilai, hasil analisis juga menunjukkan bahwa sebaran nilai peserta didik pada kelas eksperimen lebih merata dibandingkan kelas kontrol. Hal ini tampak dari standar deviasi *posttest* kelas eksperimen yang lebih rendah (9,074) dibandingkan kelas kontrol (9,255), sehingga variasi hasil belajar peserta didik lebih kecil. Artinya, hampir seluruh peserta didik dalam kelas eksperimen mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah secara konsisten, bukan hanya sebagian kecil peserta didik saja. Kondisi ini menegaskan bahwa penerapan PBL berbasis LKPD *Wizer.me* tidak hanya berdampak pada peningkatan rata-rata hasil belajar, tetapi juga mendorong pemerataan pencapaian kompetensi di antara peserta didik.

## 2. Pengaruh Penerapan Metode PBL berbasis LKPD *Wizer.me*

Hasil uji hipotesis dengan *Independent Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,007 < 0,05. Artinya, metode PBL berbasis LKPD *Wizer.me* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. PBL menekankan pada aktivitas pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan peserta didik, sehingga mendorong keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan analisis (Sari, 2022). Integrasi LKPD digital berbasis *Wizer.me* membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian et al (2024) yang menegaskan bahwa pemanfaatan media digital dalam PBL mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Selain itu, Wahyuni dan Wahyuni (2023) menyatakan bahwa LKPD interaktif merupakan penggerak utama keberhasilan PBL karena mampu menuntun peserta didik secara sistematis dalam proses pemecahan masalah. Hal ini selaras dengan pandangan Mutia dan Zalza Nabila (2023) yang membuktikan bahwa LKPD berbasis PBL dalam mata pelajaran PAI efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus keterampilan pemecahan masalah. Dengan demikian, penerapan PBL berbasis LKPD *Wizer.me* terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran PAI.

Lebih jauh, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa PBL berbasis LKPD digital tidak hanya berfokus pada hasil belajar kognitif, tetapi juga memperkuat keterampilan metakognitif peserta didik. Peserta didik dilatih untuk merencanakan strategi pemecahan, memantau proses berpikir, serta mengevaluasi solusi yang dihasilkan. Hal ini sesuai dengan temuan Rahayu et al (2025) yang menjelaskan bahwa penerapan PBL berbasis teknologi mampu meningkatkan keterampilan metakognitif dan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik melalui aktivitas reflektif yang terintegrasi dalam pembelajaran.

Selain itu, penggunaan LKPD *Wizer.me* dalam PBL memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara kolaboratif dan mandiri secara bersamaan. Peserta didik terdorong untuk berbagi ide, berargumentasi, serta bekerja sama dalam kelompok kecil, sehingga terjadi proses pembelajaran yang bermakna. Hal ini diperkuat oleh penelitian Trijayanti et al (2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan LKPD digital mampu meningkatkan interaksi antar peserta didik, membangun keterampilan komunikasi, dan memperkuat motivasi intrinsik untuk belajar. Dengan demikian, integrasi teknologi digital dalam model PBL dapat menjadi strategi yang efektif

untuk menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif dan berorientasi pada penguasaan kompetensi abad 21.

### 3. Besarnya Pengaruh Metode PBL berbasis LKPD *Wizer.me*

Perhitungan *Effect Size* menggunakan rumus Cohen's *d* menghasilkan nilai 0,951 yang termasuk kategori tinggi ( $d > 0,8$ ). Artinya, selain signifikan secara statistik, metode PBL berbasis LKPD *Wizer.me* juga memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Hasil ini memperkuat temuan Maulana (2024) bahwa model pembelajaran PBL mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara signifikan, serta penelitian Sari (2022) yang menyebutkan bahwa PBL memberikan pengaruh besar pada hasil belajar kognitif peserta didik.

Dengan *Effect Size* tinggi, pembelajaran berbasis PBL melalui LKPD digital dapat dikategorikan efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran PAI. Teori konstruktivisme yang dikemukakan Piaget juga mendukung hasil ini, di mana pembelajaran yang menekankan pada aktivitas penemuan mandiri akan lebih bermakna bagi peserta didik. Hal ini selaras dengan temuan Munika et al (2021) bahwa e-LKPD berbasis PBL valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Demikian pula, Lestari dan Susanti (2022) menyatakan bahwa penerapan PBL digital menghasilkan *effect size* tinggi yang menunjukkan pengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik.

Besarnya pengaruh PBL berbasis LKPD *Wizer.me* juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas penerapan metode inovatif. Dengan adanya LKPD digital yang interaktif, peserta didik dapat mengakses materi secara lebih fleksibel, memperoleh umpan balik secara langsung, dan bekerja sama dalam kelompok secara lebih dinamis. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Rahmawati dan Atmojo (2021) yang menekankan bahwa penggunaan media digital berbasis masalah dapat memperkuat keterlibatan peserta didik serta memperluas kesempatan mereka untuk berlatih keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Lebih jauh, hasil penelitian ini menegaskan bahwa metode PBL berbasis LKPD *Wizer.me* tidak hanya memberikan dampak pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial. Proses diskusi kelompok dan penyelesaian masalah secara kolaboratif membuat peserta didik belajar menghargai pendapat orang lain, mengembangkan rasa tanggung jawab, serta membangun kepercayaan diri dalam menyampaikan gagasan. Dengan demikian, penerapan metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi

juga berkontribusi pada pembentukan karakter dan keterampilan sosial yang dibutuhkan peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis LKPD *Wizer.me* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Brawijaya Smart School Malang yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada kondisi awal relatif setara, dengan rata-rata *pretest* 74,44 pada kelas eksperimen dan 72,63 pada kelas kontrol. Setelah pembelajaran, kelas eksperimen meningkat menjadi 85,00, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 81,36. Uji *independent sample t-test* menghasilkan *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,007. Hasil tersebut menunjukkan  $0,00 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga terdapat pengaruh signifikan penerapan PBL berbasis LKPD *Wizer.me*. Adapun hasil uji *effect size* sebesar 0,951 (kategori tinggi) menegaskan bahwa metode ini memberikan dampak kuat dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

#### **Daftar Rujukan**

- Amir, M. T. (2016). Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning. Kencana.
- Ardiansyah, A., & Cahyanto, B. (2022). Generative Learning Strategies To Improve Students' Cognitive Engagement In Online Classes At Islamic School: A Systematic Review. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(1), 72–87. <https://doi.org/10.14421/jpai.v20i1.6329>
- Ardiansyah, A., Al Anshori, T., Zakaria, Z., & Cahyanto, B. (2022). Principles of Online Learning Assessment: A Literature Review Between Western Education Theory and Islamic Education Theory. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(1), 13–28. <https://doi.org/10.14421/jpai.2022.191-02>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta.
- Herawati, S., Ramadhani, A. M., Demina, D., Eliwatis, E., & Khairat, A. (2024). Pengembangan E-LKPD Fikih Berbasis CTL pada Materi Wudhu Menggunakan Platform Wizer.Me di Madrasah Tsanawiyah. *JRTIE: Journal of Research and Thought on Islamic Education*, 7(2), 142. <https://doi.org/10.24260/jrtie.v7i2.3209>
- Ilyas, M., Karim, R., & Hidayat, T. (2022). Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Mata Pelajaran PAI.

- Jurnal Pendidikan Islam, 14(1), 23–37.
- Lestari, D., & Susanti, M. (2022). Penerapan PBL berbantuan Media Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 4(3), 144–155.
- Maulana, Z. I. (2024). Penggunaan Metode Problem Based Learning Dalam Pembelajaran PAI. *Darul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 43. <https://jurnal-kanwilsultra.id/index.php/DIIPAI/article/download/27/17/205>
- Munika, R., Fadilah, S., & Hidayah, N. (2021). Pengembangan e-LKPD berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 5(1), 25–37.
- Mutia, F., & Zalza Nabila, Z. (2023). Pengembangan LKPD berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 89–100.
- Nuriyah, S., Muslim, M., & Cahyanto, B. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 5 Karangploso. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 10(3), 127-135.
- Primadoniati, A. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem-Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 21. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/13/11>
- Rahayu, D., Normansyah, A. D., & Fazriyah, N. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Berbantuan Media Wordwall Peserta Didik Kelas III. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan*, 2(2), 185–193. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jpst/article/view/941>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rini, T. A., Maningtyas, R. D. T., & Cahyanto, B. (2020). The Effectiveness of E-Module Through Metacognitive Construction in Blended Learning System. 2020 6th International Conference on Education and Technology (ICET), 1–6.
- Sari, D. T. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Problem-Based Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII SMP IT Ar-Ridha Pantai Cermin. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(4), 10.

- <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/IHSANIKA/article/download/1839/2180/8457>
- Trijayanti, R., Misdalina, M., & Jaya, M. P. S. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis PBL pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 173–187. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.464>
- Ulya, N., Suhailah, S. E., Putri, V. J., & Revita, R. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Matematika di Era Merdeka Belajar: Systematic Literature Review. *Aljabar: Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika Dan Kebumian*, 1(2), 126–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/aljabar.v1i2.536>
- Wahyuni, R., & Wahyuni, S. (2023). Efektivitas LKPD interaktif dalam mendukung Problem Based Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 211–225.