

**PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING*
TERHADAP KETERAMPILAN 4C MATA
PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI SISWA
SMP N 2 PATEBON KENDAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1
dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



Oleh:

QISTHI ULA RAHMAYANI

NIM: 1803016123

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

SEMARANG

2024

**PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING*
TERHADAP KETERAMPILAN 4C MATA
PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI SISWA
SMP N 2 PATEBON KENDAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1
dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



Oleh:

QISTHI ULA RAHMAYANI

NIM: 1803016123

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

SEMARANG

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Qisthi Ula Rahmayani

NIM : 1803016123

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengaruh *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan 4C
Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa SMP N 2 Patebon
Kendal

Dengan penuh tanggung jawab penulis menyatakan bahwa skripsi ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain dan tidak pula berisi pikiran orang lain, kecuali informasi yang telah dijadikan sebagai rujukan yang terdapat dalam referensi.

Semarang, 18 Desember 2024

Pembuat Pernyataan



Qisthi Ula Rahmayani

NIM. 1803016123

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://litk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

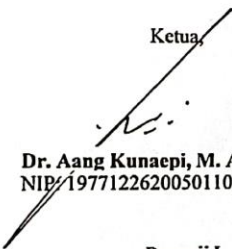
Judul : Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan 4C Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa SMP N 2 Patebon Kendal
Nama : Qisthi Ula Rahmayani
NIM : 1803016123
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam.

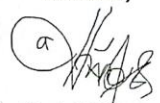
Semarang, 23 Desember 2024

DEWAN PENGUJI


Ketua,


Dr. Aang Kunaepi, M. Ag.
NIP: 197712262005011009

Sekretaris,


Atika Dyah Perwita, M. M.
NIP.: 198905182019032021

Penguji I,


Dr. H. Mustopa, M.Ag.
NIP: 196104281994031002



Penguji II,


Dwi Yunitasari, M. Si.
NIP: 198806192019032016

Pembimbing,


Dr. Agus Sutiyono, M.Pd., M.Ag.,
NIP: 197307102005011004

NOTA PEMBIMBING

NOTA PEMBIMBING

Semarang, 18 Desember 2024

Hal : NOTA DINAS

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan 4C Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa SMP N 2 Patebon Kendal

Nama : Qisthi Ula Rahmayani

NIM : 1803016123

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Program Studi: S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pembimbing,



Dr. Agus Sutiyono, M.Pd., M.Ag.

NIP. 197307102005011004

ABSTRAK

Judul : **Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan 4C Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa SMP N 2 Patebon Kendal**

Penulis : Qisthi Ula Rahmayani

NIM : 1803016123

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan 4C pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP N 2 Patebon Kendal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Sampel penelitian terdiri dari 72 siswa kelas IX yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Data dikumpulkan melalui angket dan wawancara. Berdasarkan wawancara dengan guru, PBL diterapkan pada materi etika komunikasi dan pergaulan dalam masyarakat dengan mengangkat isu-isu viral sebagai masalah nyata. Siswa mengamati melalui video, berdiskusi dalam kelompok, dan mempresentasikan solusi mereka. Guru memberikan umpan balik dan menilai siswa melalui observasi dan tes. Hasilnya menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam keterampilan 4C setelah mengikuti pembelajaran dengan metode PBL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PBL berpengaruh secara positif terhadap keterampilan 4C siswa, dengan hasil signifikansi $0,000 < 0,05$ dan berpengaruh sebesar 29,3%.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Keterampilan 4C

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, bahwa atas taufiq dan hidayah-Nya maka penulis dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir skripsi dengan judul “**Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan 4C Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa SMP N 2 Patebon Kendal**”. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang selalu dinantikan syafa’atnya di hari akhir nanti.

Pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini tak lepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari banyak pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan penuh rasa hormat, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Nizar Ali, M. Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. Fatah Syukur, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Dr. Fihris, M. Ag. dan Dr. Aang Kunaepi, M. Ag., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo Semarang yang telah mengizinkan penulis mengangkat judul ini.
4. Dr. Agus Sutiyono, M. Pd., M. Ag. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran guna membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Lutfiyah, S. Ag., M. S. I., selaku wali dosen yang memberikan dukungan dan semangat selama proses belajar di UIN Walisongo Semarang.
6. Para Civitas Akademika dan Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan fasilitas pembelajaran dan membekali berbagai ilmu sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi.
7. Drs. Kuncoro Pujiwarto, selaku Kepala SMP N 2 Patebon Kendal, Siti Yuliana, S. Pd., selaku guru pengampu mata pelajaran PAI dan Budi

Pekerti, serta siswa-siswi SMP N 2 Patebon Kendal yang telah bersedia menerima dan membantu penulis dalam mengadakan penelitian ini.

8. Abah Prof. Dr. KH. Imam Taufiq, M. Ag., dan Umi Prof. Dr. Hj. Arikhah, M. Ag., selaku pengasuh Pondok Pesantren Darul Falah Besongo yang selalu memberikan do'a, motivasi, dan dukungan kepada santri-santrinya.
9. Bapak Suyanto dan Ibu Noor Fatimah, selaku orang tua penulis yang sangat berjasa dalam hidup sehingga penulis dapat bertahan sampai pada titik luar biasa ini.
10. Keluarga besar penulis yang selalu mendukung baik secara fisik, mental, maupun finansial.
11. Teman-teman dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan pada penulis hingga saat ini.

Semoga Allah membalas semua kebaikan dengan balasan yang sebaik-baiknya. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan.

Semarang, 18 Desember 2024



Qisthi Ula Rahmayani

NIM. 1803016123

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Deskripsi Teori.....	7
1. <i>Problem Based Learning</i>	7
a. Pengertian <i>Problem Based Learning</i>	7
b. Karakteristik <i>Problem Based Learning</i>	8
c. Prinsip-Prinsip Pengembangan <i>Problem Based Learning</i>	9
d. Langkah-Langkah Penerapan <i>Problem Based Learning</i>	11
e. Kelebihan dan Kelemahan <i>Problem Based Learning</i>	12
2. Keterampilan 4C	14
a. Pengertian Keterampilan 4C	14
b. Keterampilan 4C dalam Pembelajaran.....	19
3. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.....	24
a. Pengertian Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti	24
b. Ruang Lingkup Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti	26
c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran PAI	27
B. Kajian Pustaka Relevan.....	28
C. Rumusan Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian	33
D. Varabel dan Indikator Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	46
A. DESKRIPSI DATA	46
1. Profil sekolah SMP N 2 Patebon.....	46
2. Visi dan Misi Sekolah	46
3. Data Siswa	47
4. Data Guru.....	47
B. ANALISIS DATA	47
1. Analisis Uji Intrumen	47
a. Uji Validitas	47
b. Uji Realiabilitas	49
2. Analisis Statistika Deskriptif	50
3. Analisis Uji Asumsi	56
a. Uji Normalitas	56
b. Uji Linieritas.....	58
4. Pengujian Hipotesis.....	59
a. Analisis Regresi Linier Sederhana.....	59
b. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji Statistik T)	60
5. Hasil Wawancara.....	61
C. Keterbatasan Penelitian	62
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
C. Kata Penutup.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pembagian Kelas dan Jumlah Siswa Kelas IX.....	33
Tabel 3. 2 Bobot dan Kategori Pengukuran Tanggapan Responden	37
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas terhadap var <i>Problem Based Learning</i> (X).....	48
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas terhadap var Keterampilan 4C (Y)	49
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reabilitas.....	50
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Skor X.....	51
Tabel 4. 5 Nilai Interval <i>Problem Based Learning</i>	53
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Skor Y	54
Tabel 4. 7 Nilai Interval Keterampilan 4C Siswa	56
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas	57
Tabel 4. 9 Hasil Uji Linieritas	58
Tabel 4. 10 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	59
Tabel 4. 11 Hasil Uji T.....	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat memasuki abad ke-21. Untuk menghadapi perkembangan tersebut, langkah konkret diperlukan untuk mempersiapkan generasi saat ini agar memiliki keterampilan, baik *soft skill*, maupun *hard skill*, dari tingkat pendidikan sekolah dasar sampai perguruan tinggi.¹ Keterampilan abad ke-21 yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran ini meliputi: *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi), dan *Creativity and Innovation* (kreativitas dan inovasi), yang dikenal sebagai keterampilan 4C.²

Hal ini sesuai dengan karakteristik skills pada masyarakat abad ke-21 yang dipublikasikan oleh *Partnership of 21st Century Skill*. Mereka mengidentifikasi bahwa pembelajar pada abad ke-21 harus mampu mengembangkan keterampilan kompetitif yang diperlukan, seperti berfikir kritis (*critical thinking*), pemecahan masalah (*problem solving*), keterampilan berkomunikasi (*communication skills*), teknologi informasi dan komunikasi (*ICT, Information and Communication Technologi*), melek TIK, melek informasi (*information literacy*), dan melek media (*media literacy*).³

Peserta didik perlu dibiasakan dengan aktivitas pembelajaran yang melatih keterampilan 4C agar keterampilan tersebut berkembang dengan baik. Namun, kenyataannya masih banyak dijumpai guru yang belum mampu melakukan pembelajaran yang mengarah pada pengembangan keterampilan 4C. Evaluasi yang dilakukan juga kurang melatih ketrampilan berpikir kritis peserta didik. Akibatnya, banyak peserta didik belum mendapatkan

¹ Budi Sriyanto, "Meningkatkan Keterampilan 4C dengan Literasi Digital di SMP N 1 Sidoarjo", *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, (Vol. 5, No. 1, Maret/2021), hlm. 126.

² E-Book: Priyanto, *Pembelajaran Abad 21*, (Tangerang Selatan: Indocamp, 2019), hlm. 4.

³ Edi Prihadi, "Pengembangan Keterampilan 4C Melalui Poster Comment", *Jurnal Pendidikan Islam Rabbani*, (Vol. 2, No. 1, April/2018), hlm. 465.

keterampilan abad 21 pada saat mereka belajar di sekolah.⁴ Ini merupakan sebuah tantangan bagi para pengajar untuk terus berinovasi dalam pengajarannya. Pendekatan model lama atau tradisional yang menekankan pada hafalan semata sulit mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, peserta didik belajar terbatas hanya mendengarkan keterangan guru, kemudian menghafalkan dan mengungkapkannya saat ujian. Akibatnya, peserta didik terbelenggu dalam pikirannya dan tidak dapat mengembangkan solusi ketika menghadapi sebuah permasalahan yang berbeda. Padahal, pemahaman Islam seharusnya tidak hanya bersifat teoritis, melainkan juga aplikatif. Pendidikan Agama Islam pada abad 21 ini, dituntut dapat menyesuaikan dengan perubahan dan perkembangan teknologi yang begitu pesat. Permasalahan Pendidikan Agama Islam salah satunya adalah hanya mengedepankan teori saja tanpa memperhatikan aplikasi dari teori tersebut sehingga menyebabkan Pendidikan Agama Islam hanyalah sebatas materi saja tanpa mengena di hati peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik hanya menerima informasi berupa materi saja tanpa bisa berpikir kritis dan kreatif bagaimana pengaplikasian teori dan manfaatnya bagi kehidupan sehari-hari.

Selain itu, beberapa permasalahan yang dihadapi ialah sistem pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang cenderung monoton sehingga menimbulkan rasa bosan pada peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik terlihat pasif dalam pembelajaran karena kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih banyak diam dan mendengarkan informasi satu arah dari pendidik tanpa melibatkan peserta didik.

Peserta didik akan mampu menerapkan nilai-nilai agama secara lebih aplikatif dalam kehidupan sehari-hari dengan mengintegrasikan keterampilan 4C dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dengan ini, akan tercipta

⁴ Edi Prihadi, "Pengembangan Keterampilan 4C Melalui Poster Comment...", hlm. 465.

generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang baik.

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang memiliki lingkup yang sangat luas sehingga memungkinkan peserta didik dapat bertanya, menganalisa hukum, syari'at yang terdapat dalam pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga masih banyak yang tergolong ambigu/rancu sehingga memungkinkan peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kritis mampu mengolah kembali konteks pembelajaran sehingga mendapatkan informasi yang akurat dan memiliki alasan terkait dengan argumen yang telah disampaikan. Keterampilan komunikasi juga diperlukan di dalam pembelajaran sebagai bentuk interaksi dalam proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Selain itu, keterampilan kolaborasi antar peserta didik juga harus diterapkan tujuannya adalah untuk membentuk sikap sosial peserta didik, disisi lain peserta didik juga dapat bertukar informasi antar teman sejawat. Keterampilan kreatif diterapkan dalam pembelajaran untuk mengembangkan ide-ide kreatif peserta didik untuk menghasilkan produk di dalam suatu pembelajaran.

Hal ini menjadi PR besar bagaimana menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam dengan menarik sehingga peserta didik merasa nyaman selama mengikuti pembelajaran. Sehingga materi yang didapatkan dapat diaplikasikan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.⁵

Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berfikir kritis siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.⁶

Seperti yang dikatakan oleh Ratnaningsih (2003), pembelajaran berbasis masalah menuntut aktivitas mental peserta didik untuk memahami

⁵ Okita Maya Asiyah, dan Muhammad Fahmi Jazuli, "Inovasi Pembelajaran PAI Abad 21", Ta'lim Diniyah: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, (Vol. 2, No 2, April tahun 2022), hlm 172.

⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2013), hlm. 229.

suatu konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah yang disajikan. Peserta didik dituntut untuk menggali informasi mengenai masalah, kemudian menganalisisnya untuk menemukan solusi permasalahan tersebut. Fungsinya agar peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan melalui masalah yang disampaikan. Peserta didik diharapkan dapat menjadi seseorang yang berwawasan luas serta mampu melihat hubungan pelajaran dengan aspek-aspek yang ada di lingkungannya.⁷

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengakomodir tumbuh kembangnya keterampilan 4C pada siswa adalah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah, di mana siswa belajar melalui pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran ini menggerakkan siswa untuk aktif dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah yang kompleks, mirip dengan situasi yang mereka hadapi dalam kehidupan nyata.⁸

Melalui pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* peserta didik diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan abad ke-21. PBL memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif, di mana siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Ini membantu mereka untuk lebih memahami materi dan keterampilan yang sedang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, penulis tertarik untuk meneliti mengenai pengaruh metode *Problem Based Learning* terhadap keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, dan Collaboration*) siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP N 2 Patebon. Maka dari itu, penulis mengambil judul “Pengaruh *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan 4C Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa SMP N 2 Patebon Kendal”

⁷ E-Book: Priyanto, *Pembelajaran...*, hlm. 142.

⁸Tri Nafiah, “Menumbuhkembangkan Keterampilan 4C Melalui *Problem Based Learning* (PBL) Terintegrasi Role Playing dan Game Quizziz”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, (Vol. 4, No. 1, Maret 2024), hlm. 107.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan diatas, maka fokus penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PAI dan Budi Perkerti di SMP N 2 Patebon Kendal?
2. Bagaimana keterampilan 4C mata pelajaran PAI dan Budi Perkerti siswa SMP N 2 Patebon Kendal?
3. Bagaimana pengaruh *Problem Based Learning* terhadap keterampilan 4C mata pelajaran PAI dan Budi Perkerti siswa SMP N 2 Patebon Kendal?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PAI dan Budi Perkerti di SMP N 2 Patebon Kendal.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana keterampilan 4C mata pelajaran PAI dan Budi Perkerti siswa SMP N 2 Patebon Kendal.
3. Untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh *Problem Based Learning* terhadap keterampilan 4C mata pelajaran PAI dan Budi Perkerti siswa SMP N 2 Patebon Kendal.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan pihak-pihak yang berkaitan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan dan dapat memberikan manfaat pada pembelajaran siswa serta menambah pengetahuan mengenai pengaruh *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan 4C Mata Pelajaran PAI dan Budi Perkerti siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat praktis kepada siswa, guru, peneliti, dan peneliti selanjutnya.

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar. Siswa diharapkan semakin semangat untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuan siswa serta keterampilan 4C dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan dan memotivasi guru untuk mengembangkan inovasi dan kreatifitas dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar terlebih dalam mengembangkan keterampilan 4C mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan peneliti bagaimana meningkatkan keterampilan 4C mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa dengan *Problem Based Learning*.

d. Bagi peneliti berikutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wacana bagi peneliti berikutnya untuk memperdalam fokus penelitian tersebut atau mengembangkan fokus penelitian serupa dengan variabel yang lainnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. *Problem Based Learning*

a. *Pengertian Problem Based Learning*

Problem Based learning (PBL) dikembangkan untuk pertama kali oleh Prof. Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam pembelajaran ilmu medis di McMaster University Canada. Model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi siswa sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.⁹

Menurut Duch, *Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.¹⁰

Menurut Tan, Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.¹¹

Abuddin Nata menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) pada hakikatnya adalah model pembelajaran yang bersifat *student centered learning* (berpusat pada peserta didik). Peserta didik

⁹ Husnul Hotimah, "Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Edukasi* 7, no. 3 (2020), hlm. 5.

¹⁰ Nurhadifah, dkk, *Model Pembelajaran Inovatif Abad 21*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019), hlm.112.

¹¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2013), hlm. 229.

diberikan sebuah masalah yang berkaitan dengan kehidupan mereka. Dengan cara seperti ini peserta didik akan memiliki kemampuan analisis terhadap sebuah masalah kehidupan yang mengantarkan mereka mampu mengatasi masalah dalam kehidupan saat ini maupun di masa yang akan datang.¹²

Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada kerangka kerja teoretik konstruktivisme. Dalam model pembelajaran ini, fokus pembelajaran ada pada masalah yang dipilih sehingga siswa tidak saja mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. Oleh sebab itu, siswa tidak saja harus memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah dan menumbuhkan pola pikir kritis.¹³

Untuk mengimplementasikan model *Problem Based learning* (PBL), guru memilih bahan pelajaran yang memiliki permasalahan yang dapat dipecahkan. Permasalahan tersebut bisa diambil dari buku teks atau dari sumber-sumber lain misalnya dari peristiwa. Dilihat dari konteks perbaikan kualitas pendidikan, maka PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki sistem yang terjadi di lingkungan sekitar, dari peristiwa dalam keluarga atau peristiwa kemasyarakatan.¹⁴

b. Karakteristik *Problem Based Learning*

Aspek penting dalam Pembelajaran Berbasis Masalah adalah pembelajaran dimulai dari permasalahan dan permasalahan tersebut

¹² Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 241.

¹³ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Galia Indonesia, 2015), hlm. 210.

¹⁴ Lilis Lismaya, *Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning)*, (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), hlm. 15.

akan menentukan arah pembelajaran dalam kelompok. Dengan menggunakan permasalahan sebagai tumpuan pembelajaran maka siswa didorong untuk mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Salah satu keuntungan Pembelajaran Berbasis Masalah adalah siswa didorong untuk mengeksplorasi pengetahuan yang telah dimilikinya kemudian mengembangkan keterampilan pembelajaran yang independen untuk mengisi kekosongan yang ada¹⁵

Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah antara lain:¹⁶

- 1) Belajar dimulai dengan satu masalah
- 2) Memastikan bahwa masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata siswa
- 3) Mengorganisasikan pembelajaran seputar masalah, bukan seputar disiplin ilmu
- 4) Memberikan tanggung jawab yang besar terhadap siswa dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri
- 5) Menggunakan kelompok kecil
- 6) Menuntut siswa untuk mendemonstrasikan yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja

c. Prinsip-Prinsip Pengembangan *Problem Based Learning*

Beberapa prinsip penting dalam pengembangan pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu sebagai berikut:¹⁷

- 1) Masalah merupakan titik awal proses pembelajaran. Masalah ini menentukan arah proses pembelajaran dan penekanan pada perumusan sebuah pertanyaan.

¹⁵ Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm.150.

¹⁶ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode...*, hlm. 210.

¹⁷ Atep Sujana dan Wahyu Sopadi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Implementasi*, (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020), hlm.125-126.

- 2) Masalah didasarkan pada masalah kehidupan nyata (*realistis*) yang dipilih untuk memenuhi tujuan dan kriteria pendidikan. Hal ini untuk memperoleh pembelajaran yang bermakna bagi siswa.
- 3) Pembelajaran berbasis aktifitas (*active-learning*) yang melibatkan siswa dalam kegiatan penelitian dan pengambilan keputusan. Guru hanya memfasilitasi proses pemecahan masalah seperti pemantauan diskusi dan intervensi saat yang tepat, menanyakan pertanyaan yang menyelidiki akurasi, relevansi, kedalaman informasi dan analisis, mengangkat isu-isu baru untuk dipertimbangkan, dan mendorong partisipasi siswa.
- 4) Pemecahan masalah merupakan tujuan dan juga metode pembelajaran. Ini dapat diartikan bahwa pembelajaran yang dilakukan bertujuan untuk memecahkan masalah dengan menentukan solusi yang paling layak melalui aktivitas-aktivitas pemecahan masalah.
- 5) Pembelajaran berbasis kelompok (*kolaboratif*). Artinya Pembelajaran ini mengutamakan kolaborasi dalam kelompok untuk mengidentifikasi apa yang perlu mereka pelajari untuk memecahkan sebuah masalah.
- 6) Memberikan pengalaman autentik. Pembelajaran didasarkan pada scenario, yang dihadapkan pada situasi nyata atau pengenalan *realistis* dari berbagai variabel masalah.
- 7) Melibatkan siswa sebagai pemangku kepentingan dalam situasi masalah (*self-directed* dan *self regulated learning*).
- 8) Metodologi berdasarkan pembelajaran berbasis inkuiri. PBL merupakan proses pemikiran terus menerus yang mengakibatkan aktivitas penyelidikan untuk mendorong pengembangan pemikiran kritis dan reflektif tentang proses itu sendiri, serta melibatkan aspek emosional seperti keingintahuan.
- 9) Mengutamakan berpikir tingkat tinggi dan komunikasi. Dalam proses pembelajaran guru bukan untuk memberikan informasi

sebanyak-banyaknya tetapi membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui proses pemecahan masalah yang dilakukannya. Karena pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok, tentu saja siswa dituntut untuk berkomunikasi dengan anggota kelompoknya ataupun anggota kelompok lain, dan juga dengan guru sebagai fasilitator.

d. Langkah-Langkah Penerapan *Problem Based Learning*

Problem Based Learning atau Pembelajaran Berbasis Masalah memusatkan pada masalah kehidupan yang bermakna bagi para peserta didik, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan, serta dialog. Langkah-langkah pembelajaran:¹⁸

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan dan memotivasi peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topic, tugas).
- 3) Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, serta hipotesis.
- 4) Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai dengan laporan, serta membantu mereka berbagi tugas dengan temannya. Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

¹⁸ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), hlm.116.

Adapun langkah-langkah PBL menurut Atep Sujana sebagai berikut:¹⁹

- 1) Penemuan masalah (*Meeting the Problem*). Pembelajaran ini dimulai dengan menjelaskan tujuan, manfaat, sasaran, dan aktivitas-aktivitas model *Problem Based Learning* (PBL) yang akan dilaksanakan.
- 2) Eksplorasi yang diketahui yang tidak Diketahui (*Exploring Know and Unknow*). Dalam hal ini siswa harus ditanyai tentang pengalaman pribadi sebelumnya dengan masalah dan dapat diberikan latihan pra-baca di dalamnya.
- 3) Menghasilkan solusi yang mungkin (*Generating Possible Solution*). Dalam tahap ini berdasarkan informasi yang diperolehnya pada tahap eksplorasi, yang mana siswa membuat dan mencatat solusi-solusi yang mungkin untuk pemecahan masalah.
- 4) Mempertimbangkan Konsekuensi dan Memilih Solusi yang Paling layak (*Considering Consequences and Choosing-The Most Viable Solutions*).

Tahapan yang terakhir yaitu memilih solusi yang tepat, dalam hal ini siswa mempertimbangkan konsekuensi berbagai solusi yang tepat dari berbagai solusi yang telah didiskusikan sehingga dapat memecahkan permasalahan yang terkait. Selain itu, pada tahap ini siswa juga diperbolehkan dan diberi kesempatan untuk mempresentasikan dan membagikan hasil pekerjaan mereka.

e. Kelebihan dan Kelemahan *Problem Based Learning*

Penggunaan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran memiliki kelebihan dari model pembelajaran lainnya yaitu sebagai berikut:²⁰

¹⁹ Atep Sujana, Model-Model Pembelajaran Inovatif (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020), hlm. 131-132.

- 1) Dapat mengembangkan atau meningkatkan keterampilan berpikir kritis.
- 2) Dapat memberikan pembelajaran aktif.
- 3) Dapat mengembangkan keterampilan berkomunikasi.
- 4) Dapat mengembangkan keterampilan bekerja dalam kelompok.
- 5) Dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.
- 6) Memperoleh pembelajaran bermakna dan ketahanan pengetahuan.
- 7) Berpengaruh positif terhadap perkembangan konseptual dan memperbaiki miskonsepsi.
- 8) Dapat meningkatkan *self-directed skill*.
- 9) Lebih meningkatkan minat dan motivasi.
- 10) Lebih meningkatkan kemampuan bertanya.
- 11) Lebih meningkatkan kemampuan berfikir kreatif

Menurut Wina Sanjaya, keunggulan pembelajaran Problem-Based Learning (PBL), yaitu sebagai berikut:²¹

- 1) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup untuk lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- 3) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.

²⁰ Atep Sujana dan Wahyu Sopadi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif...*, hlm.139.

²¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Media Group, 2007), hlm. 220-221.

Selain memiliki kelebihan, metode ini juga memiliki kekurangan. Diantara kekurangan Metode *Problem Based Learning* yaitu:²²

1) Tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi.

Problem Based Learning lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan memecahkan masalah.

2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Dari beberapa penjelasan *Problem Based Learning*, dapat disimpulkan beberapa aspek pokok yang harus dikembangkan oleh guru dalam menghidupkan suasana pembelajaran, di sini guru tidak hanya berperan sebagai subjek utama dalam pembelajaran tetapi juga harus melibatkan siswa agar keterampilannya dapat berkembang walaupun tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dalam bentuk permasalahan untuk memperoleh penyelesaian tapi setidaknya dengan beragam metode pembelajaran seperti ini dapat meningkatkan minat siswa.

2. Keterampilan 4C

a. Pengertian Keterampilan 4C

Abad ke-21 merupakan abad di mana perkembangan di segala bidang berjalan dengan sangat cepat. Kemunculan era globalisasi menjadi pemantik semangat bagi dunia pendidikan untuk memformulasikan sebuah model pembelajaran baru di abad ke-21. Karena trend abad 21 lebih berfokus pada spesialisasi tertentu, maka tujuan pendidikan nasional Indonesia harus diarahkan pada upaya membekali lulusan memiliki keterampilan abad 21. Keterampilan

²² Nurhadifah, dkk, *Model Pembelajaran Inovatif...*, hlm.114.

abad 21 yang dimaksudkan adalah setiap orang menguasai 4C yang merupakan sarana untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan di masyarakat pada abad 21 ini. 4C adalah *softskill* yang pada implementasi kesehariannya jauh lebih bermanfaat dibandingkan dengan menguasai *hardskill*. Keterampilan 4C yang dimaksud adalah *Creativity*, *Critical Thinking*, *Communication*, dan *Collaboration*.²³ Adapun pengertian keterampilan 4C adalah sebagai berikut:

1) *Creativity* (Kreatif)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta atau dengan kata lain daya cipta.²⁴ Menurut Nurhadifah, *Creativity* tidak selalu identik dengan peserta didik yang pintar melukis atau merangkai kata kata dalam tulisan. Namun, kreativitas dapat juga diartikan sebagai kemampuan berpikir tanpa dibatasi aturan yang cenderung mengikat. Peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi biasanya dapat berpikir dan melihat suatu masalah yang dihadapi dari segala sisi atau perspektif. Sehingga mereka akan berpikir lebih terbuka dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupannya.²⁵

Kemampuan berfikir kreatif sangat dibutuhkan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini karena kemampuan berfikir kreatif dapat memudahkan siswa untuk memperdalam ilmu pengetahuan yang dimiliki serta mempertajam kemampuan siswa untuk menganalisis permasalahan yang timbul dalam usahanya memahami isi materi tertentu, sehingga siswa dapat

²³ Mashudi, "Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21", Al-Mudarris : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, (Vol. 4, No. 1, Mei tahun 2021), hlm. 94.

²⁴ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, KBBI daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kreativitas>, diakses 19 Oktober 2024.

²⁵ Rini, "Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Communication, Collaboration, Critical Thinking Dan Creative Thinking (4C) Dengan Pendekatan Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Luqman Al-Hakim Kelas 5 SDN 010 Bengkulu Utara", *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, (Vol. 2, No. 9, tahun 2022), hlm. 28.

mempelajari materi yang diberikan dengan baik serta mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Silver yaitu: (1) Kefasihan, siswa dapat menyelesaikan masalah dengan bermacam macam solusi dan jawaban. (2) Fleksibilitas, siswa mampu menyelesaikan masalah tidak hanya dengan menggunakan satu cara namun juga dapat memberikan cara lain dari sudut pandang yang berbeda. (3) Kebaruan, siswa dalam menyelesaikan masalah bisa dengan cara penyelesaian yang baru atau jawaban yang tidak biasa dilakukan oleh siswa lain.²⁶

2) *Critical Thinking* (Berpikir Kritis)

Trilling dan Fadel mengartikan berpikir kritis adalah kemampuan dalam menganalisis, menafsirkan, mengevaluasi dan merangkum, serta mensintesis semua informasi yang selanjutnya menerapkan hasilnya untuk menyelesaikan masalah. Berpikir kritis tersebut dapat dikembangkan dalam proses pendidikan. Kemampuan berpikir kritis bisa membantu seseorang dalam mencermati dan mencari solusi dari segala permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan²⁷

Berpikir kritis pada abad 21 digambarkan sebagai kemampuan untuk merancang dan mengelola proyek, kemampuan dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan yang efektif dengan menggunakan berbagai alat dan sumber daya yang tersedia. Berpikir kritis mengharuskan siswa melatih untuk memperoleh, memproses, menafsirkan, merasionalisasikan, dan menganalisis secara kritis sejumlah

²⁶ Tri Mulyaningsih dan Novisita Ratu, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smp Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Pola Barisan Bilangan", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, (Volume 3, Nomor 1), hlm. 66.

²⁷ Rini, "Keterampilan Pembelajaran Abad 21...", hlm. 7.

informasi yang berasal dari berbagai sumber, dimana informasi tersebut sering tidak semuanya sesuai dengan kebutuhan.²⁸

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa berfikir kritis berarti berfikir secara tepat, beralasan, dan terarah dalam pengambilan atau pemberian informasi yang dapat dipercaya yang disertai bukti. Sehingga keterampilan ini mutlak diperlukan oleh semua orang untuk mampu memecahkan masalah dan mengambil keputusan terhadap masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata. Serta memperoleh dan menganalisis informasi yang berasal dari sumber yang berkualitas dan dapat dipertanggung jawabkan.

Indikator berpikir kritis menurut Ennis ada lima yaitu:

(1) Mampu merumuskan pokok-pokok permasalahan. (2) Mampu mengungkap fakta yang dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu masalah. (3) Mampu memilih argumen logis, relevan, dan akurat. (4) Mampu mendeteksi bias berdasarkan sudut pandang yang berbeda. (5) Mampu menentukan akibat dari suatu pernyataan yang diambil sebagai suatu keputusan.²⁹

3) *Communication* (Komunikasi)

Menurut Zubaidah, Keterampilan berkomunikasi (*Communication Skills*) merupakan keterampilan untuk menyampaikan pemikiran, gagasan, ide, pengetahuan, dan informasi baru yang dimiliki kepada orang lain melalui lisan, tulisan, simbol, gambar, grafis, atau angka. Keterampilan ini termasuk keterampilan mendengarkan, memperoleh informasi, dan menyampaikan gagasan di hadapan orang banyak³⁰

²⁸ Atep Sujana dan Wahyu Sopandi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif...*, hlm. 7.

²⁹ Harlinda Fatmawati, Mardiyana, dan Triyanto, "Analisis Berpikir Kritis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Pola Pada Pokok Bahasan Persamaan Kuadrat", *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, (Vol.2, No.9, November 2014), hlm. 913.

³⁰ Ida Bagus Putu Aryana, "Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking* dan *Creative Thinking*) untuk Menyongsong

Berkomunikasi tujuannya mencapai pengertian bersama yang lebih baik mengenai masalah penting bagi semua pihak yang terkait. Keterampilan ini dapat dilatihkan di semua lembaga pendidikan maupun di lembaga lain dengan memberikan tantangan untuk menyampaikan gagasan kepada orang lain. Berkomunikasi dikatakan berhasil bila orang lain memahami atau sepakat dengan gagasan yang disampaikan.³¹

Kemampuan komunikasi merupakan sesuatu yang sangat penting dimiliki guna memperoleh informasi dari orang lain atau menyampaikan informasi yang dimiliki kepada orang lain.

Adapun indikator keterampilan komunikasi menurut Taryono juga mengemukakan indikator keterampilan komunikasi yaitu meliputi: (1) Memberi penjelasan ide. (2) Melakukan pengaturan waktu presentasi. (3) Melakukan kontak mata dengan audiens. (4) Berbicara dengan suara yang jelas, (5) menggunakan alat bantu presentasi. (6) Menanggapi pertanyaan audiens. (7) Berpartisipasi dalam presentasi kelompok.³²

4) *Collaboration* (Berkolaborasi)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kolaborasi diartikan sebagai perbuatan kerjasama.³³ Menurut ISTE, kegiatan kolaboratif berarti: (a) Berinteraksi, berkolaborasi dengan teman sebaya, pakar, atau orang lain baik secara online maupun offline. (b) Mengkomunikasikan informasi dan ide secara efektif dengan menggunakan media. (c) Mengembangkan pemahaman budaya dan kesadaran global dengan melibatkan

Era Abad 21” *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA*, (Banyuwangi: Universitas PGRI, Vol. 1, No. 1, November 2019), hlm. 7.

³¹ Ida Bagus Putu Aryana, “Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi 4C...”, hlm.7.

³² Taryono, Duden Saepuzaman,dkk, “Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 (4C) Siswa SMP”, *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, (Vol. 4, No. 1 tahun 2019), hlm.102.

³³ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, KBBI daring, <https://kbbi.web.id/kolaborasi>, diakses 19 Oktober 2024.

peserta didik dari budaya lain. (d) Berkontribusi secara kolaboratif bersama tim untuk menghasilkan sebuah karya yang orisinal atau menyelesaikan masalah.³⁴

Kolaborasi merupakan aktivitas bekerja sama antara seseorang atau beberapa orang dalam suatu kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama sebelumnya.

Aktivitas ini penting diterapkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu dan siap untuk bekerja sama dengan siapa saja dalam kehidupannya dimasa mendatang. Saat berkolaborasi bersama orang lain, anak akan terlatih untuk mengembangkan cara berfikirnya dalam mencari solusi terbaik yang bisa diterima oleh semua orang dalam kelompoknya.

Zubaidah menyampaikan indikator yang diukur dalam kolaborasi meliputi: (1) Memberi dan menerima umpan balik dari setiap anggota kelompok. (2) Berbagi tugas. (3) Mengakui keterampilan, pengalaman, kreativitas, dan kontribusi orang lain. (4) Mendengarkan kekhawatiran, pendapat, dan gagasan orang lain. (5) Mendengarkan orang lain dalam situasi konflik. (6) Mendukung keputusan kelompok.³⁵

b. Keterampilan 4C dalam Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, dan Collaboration*) dapat dilihat melalui beberapa hal. Diantaranya sebagai berikut:

1) *Creativity* (Kreatif)

Keterampilan berikir kreatif (*Creative Thinking Skills*) adalah kemampuan untuk menciptakan ide atau gagasan yang baru yang berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Kreatif adalah kemampuan mengembangkan (menciptakan) ide dan cara

³⁴ Evi Maulidah, "Keterampilan 4 C dalam pembelajaran untuk Anak Usia Dini", *Jurnal pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol. 2, No. 1, Januari/2021), hlm. 58.

³⁵ Ida Bagus Putu Arnyana, "Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi 4C....", hlm. 10.

baru yang berbeda dari sebelumnya. Sedangkan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan hal baru, baik berupa gagasan, maupun karya nyata. Kreatif atau kreatifitas dapat memberikan dampak positif bagi semua orang maupun lingkungan masyarakat. Kreatif dan inovatif sering disamakan oleh kebanyakan orang. Namun, sebenarnya kreatif dan inovatif adalah berbeda. Inovatif diwujudkan dalam inovasi yang merupakan gagasan atau ide yang baru yang diperoleh melalui pengembangan secara bertahap dan diwujudkan dalam suatu gagasan atau hasil karya. Keterampilan berpikir kreatif dibawa sejak lahir. Namun, keterampilan ini dapat pula dilatih dengan memberikan tantangan berupa masalah- masalah yang menuntut untuk menemukan solusi-solusi yang baru, baik berupa ide, gagasan, maupun berupa hasil karya dalam memecahkan masalah tersebut.³⁶

Keterampilan kreativitas dalam pembelajaran antara lain:³⁷

- a) Memiliki kemampuan dalam mengembangkan, melaksanakan, serta menyampaikan gagasan baru secara lisan maupun tulisan.
- b) Bersikap terbuka serta responsif terhadap perspektif baru dan berbeda.
- c) Mampu mengemukakan ide kreatif secara konseptual dan praktikal.
- d) Menggunakan konsep maupun pengetahuannya dalam situasi baru dan berbeda, baik pada mata pelajaran terkait, antarmata pelajaran, atau dalam persoalan kontekstual.
- e) Menggunakan kegagalan sebagai wahana pembelajaran.

³⁶ Ida Bagus Putu Aryana, "Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi 4C...", hlm.6.

³⁷ Budi Sriyanto, "Meningkatkan Keterampilan 4C dengan Literasi Digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo", *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, (Vol .5, No. 1, Maret/2021), hlm. 130-131.

- f) Memiliki kemampuan dalam menciptakan kebaruaran berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki.
- g) Mampu beradaptasi pada situasi baru serta memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan

2) *Critical Thinking* (Berfikir Kritis)

Keterampilan berpikir kritis (*Critical Thinking Skills*) merupakan keterampilan berpikir untuk memecahkan masalah atau mengambil keputusan terhadap permasalahan yang dihadapi. Keterampilan ini mutlak diperlukan oleh semua orang untuk mampu memecahkan masalah dan mengambil keputusan terhadap masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan riilnya. Di samping itu, keterampilan berpikir kritis ini termasuk kemampuan membedakan kebenaran atau kebohongan, fakta atau opini, atau fiksi dan non fiksi. Bukankah dalam kehidupan selalu dihadapkan pada masalah yang harus dipecahkan dan diambil keputusan sebagai solusi dari masalah tersebut? Atau banyaknya kebohongan (*hoaks*) di media sosial? Keterampilan berpikir kritis dapat dilatihkan dalam pembelajaran dengan menantang peserta didik dengan masalah-masalah kontekstual dalam kehidupan sehari-hari.³⁸

Keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran antara lain:³⁹

- a) Menggunakan beberapa macam tipe penalaran/pemikiran maupun alasan, baik induktif atau deduktif dengan tepat serta sesuai situasi.
- b) Memahami interkoneksi antara satu konsep dengan konsep yang lain dalam suatu mata pelajaran, serta keterkaitan antarkonsep antara suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya.

³⁸ Ida Bagus Putu Aryana, "Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi 4C...", hlm.6.

³⁹Budi Sriyanto, "Meningkatkan Keterampilan 4C dengan Literasi Digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo",..., hlm. 130-131.

- c) Melakukan penilaian serta memutuskan secara efektif dalam mengolah data dan menggunakan argumentasi.
 - d) Menguji hasil serta membangun koneksi antara informasi dan argumentasi.
 - e) Mengolah serta menginterpretasi informasi yang didapat melalui kesimpulan awal dan mengujinya lewat analisis terbaik.
 - f) Membuat solusi dari berbagai permasalahan nonrutin, baik dengan cara yang umum, maupun dengan caranya sendiri.
 - g) Menggunakan kemampuan yang dimilikinya untuk berusaha menyelesaikan permasalahan.
 - h) Menyusun serta mengungkapkan, menganalisis, maupun menyelesaikan suatu masalah.
- 3) *Communication* (Komunikasi)

Keterampilan berkomunikasi (*Communication Skills*) merupakan keterampilan untuk menyampaikan pemikiran, gagasan, ide, pengetahuan, dan informasi baru yang dimiliki kepada orang lain melalui lisan, tulisan, simbol, gambar, grafis, atau angka. Keterampilan ini termasuk keterampilan mendengarkan, memperoleh informasi, dan menyampaikan gagasan di hadapan orang banyak. Berkomunikasi tujuannya mencapai pengertian bersama yang lebih baik mengenai masalah penting bagi semua pihak yang terkait. Keterampilan ini dapat dilatihkan di semua lembaga pendidikan maupun di lembaga lain dengan memberikan tantangan untuk menyampaikan gagasan kepada orang lain. Berkomunikasi dikatakan berhasil bila orang lain memahami atau sepakat dengan gagasan yang disampaikan.⁴⁰

⁴⁰ Ida Bagus Putu Aryana, "Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi 4C...", hlm.7.

Keterampilan berkomunikasi dalam proses pembelajaran antara lain mencakup:⁴¹

- a) Memahami, mengelola, dan menciptakan komunikasi yang efektif dalam berbagai bentuk dan isi secara lisan, tulisan, dan multimedia (ICT Literacy).
 - b) Menggunakan kemampuan untuk mengutarakan ide-idenya, baik itu pada saat berdiskusi, di dalam dan di luar kelas, maupun tertuang pada tulisan.
 - c) Menggunakan bahasa lisan yang sesuai konteks pembicaraan.
 - d) Sikap untuk dapat mendengarkan, dan menghargai pendapat orang lain.
 - e) Menggunakan alur pikir yang logis, terstruktur sesuai dengan kaidah yang berlaku.
- 4) *Collaboration* (Berkolaborasi)

Keterampilan kolaborasi (*Collaboration Skills*) merupakan keterampilan bekerjasama, saling bersinergi, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab, serta menghormati perbedaan. Dalam berkolaborasi akan terjadi saling mengisi kekurangan dengan kelebihan yang dimiliki yang lain sehingga masalah yang dihadapi dapat terselesaikan dengan baik dalam suasana kebersamaan. Keterampilan ini dapat dilatihkan dalam pembelajarannya.⁴²

⁴¹ Budi Sriyanto, "Meningkatkan Keterampilan 4C dengan Literasi Digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo",..., hlm. 130-131.

⁴² Ida Bagus Putu Aryana, "Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi 4C...", hlm.7.

Keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran antara lain:⁴³

- a) Memiliki kemampuan dalam kerjasama berkelompok.
- b) Beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab, bekerja secara produktif dengan yang lain.
- c) Memiliki empati dan menghormati perspektif berbeda.
- d) Mampu berkompromi dengan anggota yang lain dalam kelompok demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

3. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

a. Pengertian Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Istilah pembelajaran menurut Abdul Majid, secara sederhana bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (effort) dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.⁴⁴

Adapun pengertian Pendidikan Islam, Ismail Yusanto dkk, mengemukakan bahwa pendidikan Islam ialah upaya sadar dan terstruktur serta sistematis untuk mensukseskan misi penciptaan manusia sebagai Abdullah dan khalifah Allah dimuka bumi.⁴⁵

Pendidikan agama Islam menurut Abdul Majid mengutip dari Zakiyah Darajat, bermakna suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kandungan ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati makna

⁴³Budi Sriyanto, "Meningkatkan Keterampilan 4C dengan Literasi Digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo",..., hlm. 130-131.

⁴⁴ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran PAI*, (Bandung: Pt Remaja Rodaskarya Offset, 2012), hlm. 107.

⁴⁵ M. Ismail Yusanto dkk, *Mengganggas Pendidikan Islam*, (Bogor: Al-Azhar Press, 2014), hlm.59.

tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidupnya.⁴⁶

Kesimpulan dari uraian pengertian Pendidikan Agama Islam dan pengertian pembelajaran bahwa hakikat pembelajaran PAI ialah upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk membina dan mengasuh peserta didik melalui pembelajaran agama Islam agar siswa mampu mengamalkan ajaran agama dan menjadikan agama Islam sebagai pandangan hidupnya, mampu mewujudkan tujuan awal diciptakan di bumi yaitu sebagai khalifatullah melalui proses pembelajaran, yang didalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen. Yaitu guru, siswa, dan materi pelajaran atau sumber belajar. Interaksi antara ketiga komponen utama ini melibatkan sarana dan prasarana seperti media, model, metode, dan penataan lingkungan belajar, sehingga terciptanya suatu proses pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Budi pekerti berasal dari kata budi dan pekerti. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata budi pekerti berarti alat batin yang merupakan panduan akal dan perasaan untuk menimbang baik dan buruk. Kata budi juga diartikan sebagai tabeat atau watak. Kata pekerti memiliki arti tingkah laku atau .perangai. Pengertian budi pekerti mengacu pada pengertian dalam bahasa Inggris, yang diterjemahkan sebagai moralitas. Moralitas memiliki beberapa pengertian antara lain : (1) adat istiadat, (b) sopan santun, (c) perilaku.⁴⁷

Dari pengetahuan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan Budi Pekerti ialah pengembangan juga penanaman nilai budi pekerti luhur seperti sopan santun, tanggung jawab, ikhlas dan lainnya.

⁴⁶ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran PAI*,..., hlm. 107.

⁴⁷ Ayatullah, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara", *Jurnal Pendidikan dan Sains*, (Vol. 2, No. 2, Agustus/2020), hlm. 216.

b. Ruang Lingkup Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah, hubungan manusia dengan sesama manusia dan hubungan manusia dengan makhluk lain (selain manusia) dan lingkungan. Adapun ruang lingkup bahan pelajaran Pendidikan Agama Islam berfokus pada lima aspek yaitu: Al-Qur'an dan Hadist, Aqidah, Syari'ah, Akhlak dan Tarikh.⁴⁸

Aspek Al Qur'an dan Hadist, menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara tekstual dan kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari. Aspek akidah menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan/keimanan yang benar serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai al-asma' al-husna. Aspek Akhlak menekankan pada pembiasaan untuk melaksanakan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Aspek syari'ah atau fikih menekankan pada kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik. Aspek tarikh atau sejarah kebudayaan Islam menekankan pada kemampuan mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁴⁹

Pendidikan Agama Islam mempunyai ikatan langsung dengan nilai-nilai dan ajaran Islam yang mengatur seluruh aspek kehidupan. Maka jelas bahwa Pendidikan Agama Islam tidak menutup mata terhadap perkembangan yang ada ditengah masyarakat, termasuk

⁴⁸ Ahmad Teguh Purwanto, "Penerapan Metode Proyek dalam Pembelajaran PAI", *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, (Vol. 14, No. 1, Desember/2019), hlm. 4.

⁴⁹ Ishak, "Karakteristik Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Studi Islam*, (Vol. 2, No. 2, Juli/2021), hlm. 172.

perkembangan sains dan teknologi selama tidak bertentangan dengan syariat-syariat Islam.

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran PAI

Diantara prinsip-prinsip pembelajaran PAI dapat diidentifikasi melalui poin-poin berikut:⁵⁰

1) Prinsip Kesiapan

Kesiapan belajar adalah kondisi fisik-psikis (jasmani-mental) individu yang memungkinkan subjek dapat melakukan belajar. Kondisi ini mencakup 3 aspek, yaitu (a) kondisi fisik, mental, dan emosional; (b) kebutuhan, motif, dan tujuan serta (c) keterampilan, pengetahuan, dan pengertian lain yang telah dipelajari.

2) Prinsip Motivasi

Keadaan jiwa individu yang mendorong untuk melakukan suatu perbuatan guna mencapai suatu tujuan disebut motivasi. Perwujudan interaksi antara pendidik dan peserta didik harus lebih banyak berbentuk pemberian motivasi, agar peserta didik memiliki semangat, potensi, dan kemampuan dapat dikembangkan sehingga dapat meningkatkan harga dirinya.

3) Prinsip Perhatian

Perhatian terhadap mata pembelajaran akan timbul pada peserta didik bila materi pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Secara umum, perhatian meliputi 3 aktivitas yaitu, kesadaran (*consciousness*), seleksi (*selection*) yang dipengaruhi *mood* dan minat, pemberian arti (*encoding*) dimana informasi yang diterima oleh indra ditafsirkan, diubah dan dimodifikasi berdasarkan pengetahuan lama yang telah dimiliki. Kedalam makna dari informasi baru bergantung pada tingkat pengetahuan dan persepsi seseorang.

⁵⁰ Titin Nur Hidayati, *Inovasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2020), hlm. 31-32.

4) Prinsip Persepsi

Persepsi merupakan proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia. Semua proses belajar selalu dimulai dengan proses persepsi. Ia dianggap sebagai kegiatan awal struktur kognitif seseorang yang mempunyai sifat relative, selektif, dan teratur.

5) Prinsip Retensi

Retensi adalah apa yang tertinggal dan dapat diingat kembali setelah seseorang mempelajari sesuatu. Karena itu, retensi sangat menentukan hasil yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

6) Prinsip Transfer

Transfer merupakan proses dimana sesuatu yang telah dipelajari dapat mempengaruhi proses dalam mempelajari sesuatu yang baru. Oleh karena itu, transfer berkaitan antara pengetahuan yang sudah dipelajari dengan yang baru dipelajari.

Semua prinsip ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa dalam mengembangkan karakter dan keterampilan 4C.

B. Kajian Pustaka Relevan

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti berusaha melakukan penelitian terhadap pustaka berupa karya-karya terdahulu yang memiliki relevansi terhadap topik yang diteliti. Peneliti mengambil beberapa sumber dari tinjauan pustaka yang sudah ada sebelumnya dan terkait mengenai penulisan skripsi peneliti, dengan tujuan sebagai bahan pertimbangan untuk penulisan.

1. Jurnal dengan judul "Pengembangan Keterampilan 4C Melalui Metode *Poster Comment* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti (Penelitian di SMA Negeri 26 Bandung)" yang ditulis oleh Edi Prihadi, 2018. Metode penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Hasil kajian ini membahas penerapan metode

poster comment dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan Keterampilan 4C peserta didik SMA Kelas X. Pengembangan Keterampilan melalui metode *poster comment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat diterapkan pada materi yang sesuai, salah satunya pada materi ketentuan berpakaian sesuai syariat Islam, karena pada materi tersebut dapat dikembangkan Keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.

Perbedaan penelitian ini dengan skripsi yang penulis tulis yaitu terdapat pada variabel yang diteliti dan pendekatan yang digunakan. Penulis menggunakan variabel *Problem Based Learning* pada variabel X dan menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

2. Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Poster Comment* terhadap Peningkatan Keterampilan Abad 21 pada Mata Pelajaran Fiqih di MAN Lima Puluh Kota, Sumatera Barat” yang ditulis oleh Apriliya Yollinda, 2020. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah bersifat eksperimen. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi dan test (Pretest dan Posttest). Adapun hasil dari penelitian ini tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada kelas eksperimen dan disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Poster Comment* ini kurang efektif.

Perbedaan skripsi ini dengan skripsi yang penulis tulis yaitu pada variabel X yaitu *Problem Based Learning* dan menggunakan metode pengambilan data yang berbeda yaitu dengan kuesioner dan wawancara.

3. Skripsi dengan judul “Implementasi Strategi Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Padamara Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga” yang ditulis oleh Wilis Fitriani Siwi, 2020. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian lapangan (*field researh*). Penelitian lapangan ini bersifat kualitatif, dimana data mencakup hampir semua data non-numerik seperti

mengambil gambar saat proses pembelajaran, bertanya, dan menulis yang dilakukan peserta didik. Hasil penelitian mengenai Implementasi Strategi Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama ini, peneliti menyimpulkan bahwa dalam mengorientasikan peserta didik terhadap suatu masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk meningkatkan wawasan ilmu dalam belajar, mampu membimbing penyelidikan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil dari apa yang diperoleh oleh peserta didik, sekaligus menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Perbedaan dengan skripsi yang penulis tulis yaitu pada jenis penelitian yang menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan data numerik dan perhitungan statistik sehingga dapat mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *Problem Based Learning*.

4. Skripsi dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dalam Mengembangkan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Palu” yang ditulis oleh Tazkirah, 2018. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan pemecahan masalah sudah efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, salah satu faktor penghambatnya yaitu pemahaman tentang aplikasi *Problem Based Learning* dari pendidik dan yang menjadi faktor pendukungnya menambah wawasan keilmuan.

Perbedaan skripsi ini dengan skripsi yang penulis tulis yaitu pada jenis penelitian yaitu penelitian kuantitatif. Dan variabel yang digunakan tidak hanya kemampuan berpikir kritis tetapi Keterampilan 4C (*Creatifity, Critical Thinking, Communication, dan Collaboration*).

5. Skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (*Critical Thinking*) Siswa Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Di Kelas XII IPA 4 SMAN4 Pandeglang” yang ditulis oleh Iim Muslimah, 2017. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian

ini menunjukkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis.

Perbedaan skripsi ini dengan skripsi yang penulis tulis yaitu pada jenis penelitian yaitu penelitian kuantitatif. Dan variabel yang digunakan tidak hanya kemampuan berpikir kritis tetapi Keterampilan 4C (*Creatifity, Critical Thinking, Communication, dan Collaboration*).

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban atau dugaan sementara karena hasil yang dinyatakan berlandaskan pada teori yang relevan dan belum dari fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data.⁵¹ Adapun hipotesis yang peneliti ajukan yaitu:

1. H_a : Terdapat pengaruh *Problem Based Learning* terhadap keterampilan 4C mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa SMP N 2 Patebon Kendal.
2. H_0 : Tidak ada pengaruh *Problem Based Learning* terhadap keterampilan 4C mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa SMP N 2 Patebon Kendal.

Dalam hipotesis ini terdapat ketentuan bahwa jika H_0 terbukti maka H_a ditolak artinya tidak ada pengaruh *Problem Based Learning* terhadap keterampilan 4C siswa. Begitu juga sebaliknya apabila H_a terbukti maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh *Problem Based Learning* terhadap keterampilan 4C siswa.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 64.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian adalah usaha untuk menemukan dan mengembangkan sesuatu berupa ilmu pengetahuan atau kemasyarakatan, kemudian menguji kebenarannya dengan menggunakan metode ilmiah.⁵² Sedangkan metode penelitian merupakan cara yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh berbagai data dan informasi terkait dengan permasalahan yang diteliti.⁵³

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁵⁴

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Yaitu pendekatan yang menekankan analisis data numerik (angka) yang kemudian dianalisis dengan metode statistik yang sesuai.⁵⁵ Melalui pendekatan ini akan data tentang pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat, yaitu dengan menggunakan teknis analisis regresi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP N 2 Patebon Kendal. Sedangkan waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2024/2025. Tepatnya pada tanggal 6 Desember-10 Desember 2024.

⁵² Syahrudin dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm. 38.

⁵³ Demi Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 127.

⁵⁴ Samsu, *Metode Penelitian: Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*, (Jambi: Pusat Studi Agama Dan Kemasyarakatan (PUSAKA), 2017), hlm. 8.

⁵⁵ Hardani, *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*, (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020,) hlm. 238.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu. Populasi dapat juga didefinisikan sebagai unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti.⁵⁶ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP N 2 Patebon Kendal yang berjumlah 249.

Tabel 3. 1 Pembagian Kelas dan Jumlah Siswa Kelas IX

Kelas	Jumlah Siswa
9 A	32
9 B	28
9 C	32
9 D	31
9 E	32
9 F	32
9 G	31
9 H	32

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik populasi yang digunakan sebagai objek penelitian.⁵⁷ Untuk menentukan sampel yang akan digunakan, peneliti menggunakan teknik *Probability Sampling* dengan cara *Simple Random Sampling*. *Probability Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan memberikan kesempatan yang sama pada setiap anggota populasi untuk menjadi bagian dari sampel. Sedangkan cara *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak dari keseluruhan populasi tanpa memedulikan tingkatan yang ada di dalamnya.⁵⁸

⁵⁶ Nanang Martono, *Metode penelitian kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 75.

⁵⁷ Erwin Widiasmoro, *Mahir Penelitian Pendidikan Modern*, (Yogyakarta: Araska, 2018), hlm. 83.

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 120.

Menurut Sugiyono, jika jumlah populasi telah diketahui secara keseluruhan, maka dalam pengambilan sampel pada penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan rumus Yamane dengan tingkat kesalahan 10% sebagai berikut.⁵⁹

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel yang diperlukan

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan sampel (sampling error), 5% atau 10%

$$n = \frac{249}{1+249 (10\%)^2} = \frac{249}{1+249 (0,10)^2} = \frac{249}{1+2,49} = 71,34$$

Berdasarkan perhitungan diatas, mempertimbangkan adanya keterbatasan waktu dan tenaga yang peneliti miliki, maka ditetapkan tingkat kesalahan sampel (sampling error) sebesar 10%, dan diperoleh besarnya sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 72 siswa.

D. Varabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁶⁰ Dalam penelitian ini terdapat dua variable bebas atau independent (X), yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lain, dan variable terikat atau variabel dependent (Y) yaitu variable yang dipengaruhi oleh variable lain. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas atau *independent* (X) dalam penelitian ini adalah *Problem Based Learning*.
2. Variabel terikat atau *dependent* (Y) dalam penelitian ini adalah keterampilan 4C mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,..., hlm. 137.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*,..., hlm. 38.

Indikator merupakan variabel-variabel yang menandakan atau memberi petunjuk mengenai suatu tertentu, sehingga dapat digunakan untuk mengukur perubahan.⁶¹ Adapun indikator dalam penelitian ini yaitu:

1. Indikator *Problem Based Learning* :

Indikator dalam *Problem-Based Learning* (PBL) digunakan untuk menilai seberapa baik peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran dan sejauh mana mereka menguasai keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dalam menghadapi masalah nyata. Adapun indikator PBL secara mendetail yaitu :⁶² 1) Orientasi siswa terhadap masalah; 2) mengorganisasi siswa untuk belajar; 3) membimbing penyelidikan individual dan kelompok; 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Indikator Keterampilan 4C:

Indikator keterampilan 4C merujuk pada empat keterampilan yang sangat penting untuk pendidikan abad 21 antara lain:

1) *Creativity* (Kreativitas)

Indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Silver yaitu (a) Kefasihan, siswa dapat menyelesaikan masalah dengan bermacam macam solusi dan jawaban. (b) Fleksibilitas, siswa mampu menyelesaikan masalah tidak hanya dengan menggunakan satu cara namun juga dapat memberikan cara lain dari sudut pandang yang berbeda. (c) Kebaruan, siswa dalam menyelesaikan masalah bisa dengan cara penyelesaian yang baru atau jawaban yang tidak biasa dilakukan oleh siswa lain.

2) *Critical Thinking* (Berpikir Kritis)

Indikator berpikir kritis menurut Ennis yaitu: (a) Mampu merumuskan pokok-pokok permasalahan. (b) Mampu mengungkap fakta yang dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu masalah. (c)

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* , (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 67.

⁶² Tri Nafiah, “Menumbuhkembangkan Keterampilan 4C Melalui *Problem Based Learning* (PBL) Terintegrasi Role Playing dan Game Quizziz”,..., hlm. 108.

Mampu memilih argumen logis, relevan, dan akurat. (d) Mampu mendeteksi bias berdasarkan sudut pandang yang berbeda. (e) Mampu menentukan akibat dari suatu pernyataan yang diambil sebagai suatu keputusan.

3) *Communication* (Komunikasi)

Indikator keterampilan komunikasi menurut Taryon meliputi: (a) Memberi penjelasan ide. (b) Melakukan pengaturan waktu presentasi. (c) Melakukan kontak mata dengan audiens. (d) Berbicara dengan suara yang jelas, (e) menggunakan alat bantu presentasi. (f) Menanggapi pertanyaan audiens. (g) Berpartisipasi dalam presentasi kelompok.

4) *Collaboration* (Kolaborasi)

Zubaidah menyampaikan indikator yang diukur dalam kolaborasi meliputi: (a) Memberi dan menerima umpan balik dari setiap anggota kelompok. (b) Berbagi tugas. (c) Mengakui keterampilan, pengalaman, kreativitas, dan kontribusi orang lain. (d) Mendengarkan kekhawatiran, pendapat, dan gagasan orang lain. (e) Mendengarkan orang lain dalam situasi konflik. (f) Mendukung keputusan kelompok.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan informasi dengan menggunakan beberapa pertanyaan tertulis untuk mendapatkan informasi atau data dari responden.⁶³ Tujuan kuesioner ini untuk mengetahui persepsi siswa mengenai peneraan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti serta keterkaitannya dengan keterampilan 4C. Angket atau kuesioner berisi pertanyaan terkait pengalaman siswa selama pembelajaran PBL dan keterampilan 4C.

⁶³ Syahrudin dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*,..., hlm. 135.

Model skala yang digunakan untuk penilaian kuesioner adalah *Skala Likert*. *Skala Likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu kejadian atau keadaan sosial.⁶⁴

Bentuk penilaian jawaban kuesioner menggunakan pembobotan dengan empat buah skala. Berikut adalah bobot dan kategori pengukuran atas tanggapan responden:

Tabel 3. 2 Bobot dan Kategori Pengukuran Tanggapan Responden

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Sesuai	4	1
Sesuai	3	2
Kurang Sesuai	2	3
Tidak Sesuai	1	4

2. Metode Wawancara

Wawancara (interview) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada responden atau informan. Responden dalam wawancara merupakan sumber data penelitian yang dapat memberikan informasi tentang pendapat, pendirian dan keterangan lainnya mengenai diri orang-orang yang diwawancarai. Informan ialah orang-orang yang dijadikan sumber informasi oleh peneliti untuk memperoleh keterangan tentang orang lain atau suatu keadaan tertentu. Perbedaan antara responden dan informan terlihat pada proses penyeleksian individu yang akan diwawancarai. Pemilihan

⁶⁴ Haryadi Sarjono dan Winda Julianita, *SPSS vs Lisrel*, (Jakarta: Salemba Empat, 2011), hlm. 6.

responden erat hubungannya dengan penarikan sampel yang representatif dari orang-orang yang akan diwawancarai, sedangkan pemilihan informan didasarkan atas keahlian individu terhadap pokok masalah yang ingin diteliti.⁶⁵

Pedoman wawancara berisi tentang uraian penelitian yang biasanya dituangkan dalam bentuk daftar pertanyaan agar proses wawancara dapat berjalan dengan baik. Isi pertanyaan atau pernyataan bisa mencakup fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat, persepsi atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah atau variabel-variabel yang dikaji dalam penelitian.⁶⁶

F. Teknik Analisis Data

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Uji Instrumen
 - a. Uji Validitas (Keshahihan)

Validitas atau kesahihan menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Validitas adalah tingkat yang digunakan untuk menjawab pertanyaan instrumen apakah mampu mengukur apa yang hendak diukur atau dengan kata lain tingkat kemampuan suatu instrumen untuk dapat mengungkapkan sesuatu yang menjadi sasaran pokok pengukuran yang dilakukan dengan instrument tersebut.

Teknik pengujian yang sering digunakan para peneliti untuk uji validitas adalah menggunakan korelasi product moment pearson. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka

⁶⁵ Adhi Kusumasturi, dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), hlm. 65.

⁶⁶ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 82.

instrumen atau itemitem pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).⁶⁷

Langkah-langkah uji validitas menggunakan aplikasi SPSS sebagai berikut:

- a) Buka file data.
 - b) Klik Anlyze > Regression > Bivariate pada menusehingga muncul kotak dialog Bivariate Correlation.
 - c) Masukkan semua variabel pertanyaan, termasuk variabel total pada kotak variabel.
 - d) Cek Pearson pada Correlation Coefficients dan cek Flag significant correlation.
 - e) Klik OK sehingga Output SPSS Viewer menampilkan hasil.
- b. Uji Reliabilitas (Keandalan)

Reliabilitas atau keandalan suatu instrument adalah kemantapan atau stabilitas antara hasil pengamatan dan instrument atau pengukuran. Suatu alat ukur (instrument) memiliki reliabilitas yang baik bila alat ukur itu memiliki konsistensi yang andal walaupun dikerjakan oleh siapapun (dalam level yang sama), di mana pun dan kapan pun berada.⁶⁸

Uji reliabilitas instrumen penelitian ini akan menggunakan teknik Cronbach Alpha. Suatu instrumen dinyatakan reliabel bila koefisien reliabilitas minimal 0,6. Jika instrumen alat ukur memiliki nilai Cronbach Alpha < 0,6 maka alat ukur tersebut tidak reliabel. Berikut penjelasannya:⁶⁹

- a) Jika nilai koefisien reliabilitas > 0,6 maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik dan dapat dipercaya (reliabel).

⁶⁷ Rahmi Ramadhani, dan Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2021), hlm.130.

⁶⁸ Rahmi Ramadhani, dan Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan . . .*, hlm.135.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 220.

b) Jika nilai koefisien reliabilitas $< 0,6$ maka instrumen tidak memiliki reliabilitas yang baik dan tidak dapat dipercaya (tidak reliabel).

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel dengan menggunakan *software* IBM SPSS Tipe 25 dengan langkah-langkah sebagai berikut:⁷⁰

- a) Masuk ke program SPSS
- b) Masukkan data nilai setiap item instrumen ke dalam tabel
- c) Selanjutnya klik *Analyze > Scale > Reliability Analysis*
- d) Lalu masukkan semua item yang valid ke kotak *Items*
- e) Kemudian klik *Continue > OK*

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbach* $> 0,600$. Jika nilai *Alpha Cronbach* $< 0,600$ maka instrumen tidak reliabel.⁷¹

3. Analisis Statistika Deskriptif

Analisis deskriptif adalah jenis analisis data yang dimaksudkan untuk menyajikan keadaan atau karakteristik data sampel untuk masing-masing variabel secara tunggal. Analisis deskriptif dapat dilakukan dengan menggunakan teknik statistika deskriptif yang meliputi tabel frekuensi, grafik ukuran pemusatan, dan ukuran penyebaran.⁷²

Data yang diperoleh di lapangan kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi pada setiap variabel. Deskripsi data yang disajikan meliputi rata-rata (*mean*), nilai maksimum dan minimum, standar deviasi, serta tabel dan grafik distribusi frekuensi. Dalam penentuan rata-rata (*mean*), nilai maksimum dan minimum, serta standar deviasi akan dibantu dengan *software* IBM SPSS Tipe 25.

Hasil dari masing-masing variabel akan dihitung menggunakan *software* IBM SPSS Tipe 25 untuk mendeskripsikan rata-rata, nilai

⁷⁰ Gendro Wiyono, *Merancang Penelitian Bisnis Dengan Alat Analisis SPSS 25 & SmartPLS 3.2.8*, (Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2020), hlm. 125-126.

⁷¹ Haryadi Sarjono dan Winda Julianita, *SPSS vs Lisrel,...*, hlm. 45.

⁷² Djaali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif,...*, hlm. 112.

maksimum dan minimum, dan standar deviasi. Berikut adalah langkah-langkah analisis menggunakan IBM SPSS Tipe 25⁷³:

- 1) Persiapkan data yang akan dianalisis
- 2) Klik tab *Variabel View*, pada bagian *Name* tuliskan jenis variabel (X, Y), bagian *Decimals* diubah menjadi 0, bagian *Label* ditulis nama variabel, bagian *Measure* pilih *Scale*, dan abaikan pilihan yang lainnya.
- 3) Klik tab *Data View*, isikan data setiap variabel ke dalam sel-sel SPSS
- 4) Selanjutnya, pilih menu *Analyze > Descriptive Statistics > Descriptive*
- 5) Pindahkan setiap variabel (X, Y) secara bergiliran ke kolom *Variable(s)*
- 6) Tekan tombol *Options*, beri tanda centang pada opsi *mean, maximum, minimum, dan std. deviation*
- 7) Lanjutkan dengan menekan tombol *Continue > OK*

Kemudian berdasarkan data yang diperoleh tersebut, maka langkah selanjutnya untuk menghitung rentang skor, jumlah kelas interval, luas kelas interval, nilai terbesar dan nilai terkecil dalam kelas.⁷⁴

- a) Rentang Skor Range (R) = Nilai Max – Nilai Min
- b) Jumlah Kelas Interval K = $1 + 3,332 \log N$
- c) Luas Kelas Interval = rentang / banyak kelas interval
- d) Nilai Rata-Rata/Mean = $\sum X / N$
- e) Standar Deviasi.

Untuk menghitung standar deviasi dengan menggunakan alat SPSS . Setelah menentukan mean dan standar deviasi langkah selanjutnya adalah menentukan kategorisasi nilai interval dengan rumus:

- i. $X > M + 1,5.SD$
- ii. $M + 0,5.SD < X < M + 1,5.SD$

⁷³ Jubilee Enterprise, *SPSS Komplet Untuk Mahasiswa*, (Jakarta: PT Gramedia, 2018), hlm. 62-66.

⁷⁴ Nuryadi, Dkk., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Gramasurya, 2017)

iii. $M - 0,5 .SD < X < M + 0,5.SD$

iv. $M - 1,5.SD < X < M - 0,5.SD$

v. $X < M - 1,5.SD$

4. Analisis Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji distribusi normal merupakan syarat untuk semua uji statistik. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data dari penelitian yang diperoleh berdistribusi normal atau mendekati normal.⁷⁵ Adapun teknik yang digunakan dalam uji normalitas yaitu menggunakan Uji *Kolmogorov Smirnov*.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

H_a : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Pada penelitian ini, uji normalitas dihitung dengan menggunakan bantuan *software* IBM SPSS Tipe 25. Analisis uji normalitas dengan *Kolmogorov Smirnov* dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut⁷⁶:

- 1) Masuk ke program SPSS
- 2) Masukkan data nilai setiap variabel ke dalam tabel
- 3) Selanjutnya klik *Analyze > Nonparametric Tests*
- 4) Pilih *Legacy Dialogs > 1 Sample K-S*
- 5) Pindahkan semua variabel ke dalam kotak *Test Variable List*
- 6) Pastikan kotak cek Normal dalam kondisi tercentang\
- 7) Tekan tombol *OK*

Hasil output perhitungan uji normalitas kemudian dikonsultasikan dengan nilai signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) yang didapat lebih besar dari 0,05, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan

⁷⁵ Imam Gunawan, *Pengantar Statistika Inferensial*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 93.

⁷⁶ Jubilee Enterprise, *SPSS Komplet Untuk Mahasiswa*, (Jakarta: PT Gramedia, 2018), hlm. 51-53.

apabila nilai signifikansi (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) yang didapat kurang dari 0,05, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.⁷⁷

b. Uji Linearitas

Tujuan dilakukannya uji linearitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui bentuk hubungan yang terjadi diantara variabel yang sedang diteliti. Uji ini untuk melihat apakah ada hubungan yang linear yang signifikan dari dua buah variabel yang diteliti. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas yaitu:⁷⁸

- 1) Jika nilai *Sig. deviation from linearity* > 0,05, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.
- 2) Jika nilai *Sig. deviation from linearity* < 0,05, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan

Hipotesis dari penelitian ini adalah :

H₀: *Problem Based Learning* terhadap keterampilan 4C tidak mempunyai hubungan yang linear.

H_a: *Problem Based Learning* terhadap keterampilan 4C mempunyai hubungan yang linear.

Pada penelitian ini, uji linieritas dihitung dengan menggunakan bantuan *software* IBM SPSS Tipe 25. Pengerjaan uji linieritas dilakukan dengan prosedur berikut⁷⁹:

- 1) Masuk ke program SPSS
- 2) Masukkan data nilai setiap variabel ke dalam tabel
- 3) Selanjutnya klik *Analyze > Compare Means > Means*
- 4) Masukkan variabel X ke dalam kotak *Independent List*, dan variabel Y ke dalam kotak *Dependent List*

⁷⁷ Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), hlm. 119.

⁷⁸ Irwan Gani dan Siti Amalia, *Alat Analisis Data*, (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2018), hlm. 129.

⁷⁹ Irwan Gani dan Siti Amalia, *Alat Analisis Data*, (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2018), hlm. 129.

- 5) Klik *Option*, lalu centang kotak '*Test for Linearity*'
- 6) Lanjutkan dengan klik *Continue* > *OK*

5. Analisis Hipotesis

a. Analisis Linier Sederhana

Dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana yang bertujuan untuk menguji dan menganalisis hipotesis, serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan 4C mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa.

Persamaan regresi linier sederhana menggunakan rumus:⁸⁰

$$Y = a + bX$$

a= angka konstanta dari unstandardized coefficients

b= angka koefisien regresi

Model regresi yang diperoleh adalah $\hat{Y} = 1,999 + 0,335 X$

- a. Nilai konstanta positif menunjukkan pengaruh positif variabel independen.
- b. Hasil penghitungan koefisien regresi menunjukkan nilai a sebesar 1,999 yang artinya jika nilai x adalah 0, maka y memiliki nilai sebesar 1,999.
- c. Nilai koefisien b adalah sebesar 0,335, artinya jika X meningkat satu satuan maka Y meningkat sebesar 0,335.
- d. Nilai koefisien b adalah positif, yang berarti bahwa arah pengaruh intensitas penerapan metode *problem based learning* terhadap keterampilan 4C siswa adalah positif.⁸¹

Penghitungan uji regresi sederhana menggunakan bantuan *software* IBM SPSS Tipe 25, dengan langkah-langkah sebagai berikut⁸²:

⁸⁰ Ridho Ramadhani, *Buku Saku Digital Penggunaan Aplikasi SPSS Ver.29* (FISIP IAIN UPR, 2024).

⁸¹ Ridho Ramadhani, *Buku Saku Digital Penggunaan Aplikasi SPSS Ver.29* (FISIP IAIN UPR, 2024).

⁸² Jubilee Enterprise, *SPSS Komplet Untuk Mahasiswa,...*, hlm. 121-123.

- 1) Klik tab *Data View*
 - 2) Lalu isikan data-data pada tabel SPSS
 - 3) Pilih menu *Analyze > Regression*
 - 4) Klik pada perintah *Linear*
 - 5) Masukkan variabel Y ke dalam kotak *Dependent*
 - 6) Masukkan variabel X ke dalam kotak *Independent(s)*
 - 7) Kemudian tekan tombol OK
- b. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji Statistik T)

Uji parsial (t-test) merupakan uji terhadap koefisien regresi tiap variabel independent dengan maksud untuk mengetahui sejauh mana variabel independent mempengaruhi variabel dependent⁸³.

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : *Problem Based Learning* tidak berpengaruh signifikan terhadap keterampilan 4C mapel PAI siswa kelas IX SMPN 2 Patebon.

H_a : *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan 4C mapel PAI siswa kelas IX SMPN 2 Patebon.

Dasar pengambilan keputusan pada uji t dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai statistic t dengan titik kritis menurut tabel. Dasar pengambilan keputusan sebagai berikut :

Jika $p \leq 0.05$, hasil signifikan.

Jika $p > 0.05$, hasil tidak signifikan.

- c. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Dalam pengujian koefisien determinasi bertujuan untuk melakukan pengukuran seberapa besar kemampuan variabel dependent dapat dijelaskan oleh variabel independent. Adapun dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS.

⁸³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, ..., hlm.252 .

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. DESKRIPSI DATA

1. Profil sekolah SMP N 2 Patebon

SMP N 2 Patebon Kendal adalah salah satu lembaga pendidikan yang didirikan oleh pemerintah daerah dari Kabupaten Kendal. SMP N 2 Patebon terletak di Jln. Sunan Abinawa Perumahan Patebon, desa Kebonharjo, Kecamatan Patebon, Kabupaten Kendal. Letak SMP N 2 Patebon cukup strategis yaitu melalui jalan raya pantura Kendal-Semarang. SMP N 2 Patebon dibangun atas tanah seluas 20,320 M² dan berada di pinggir jalan raya. SMP N 2 Patebon berdiri pada tahun 1984 dan sekarang sudah memperoleh akreditasi A dengan waktu belajar sehari penuh/6 hari. Program kegiatan yang dilaksanakan di SMP N 2 Patebon diarahkan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan para siswanya dapat aktif mengembangkan potensi dirinya baik secara teori maupun praktik.

2. Visi dan Misi Sekolah

Visi SMPN 2 Patebon Kendal

“Terwujudnya siswa bertaqwa, berprestasi berbudi luhur
dan cinta lingkungan”

Misi SMPN 2 Patebon Kendal

- Melaksanakan kegiatan keagamaan
- Melaksanakan budaya sekolah untuk membentuk kepribadian
- Melaksanakan pendidikan yang bermutu, baik akademik dan non akademik
- Melaksanakan pengembangan kurikulum secara komprehensif
- Melaksanakan pengembangan proses pembelajaran
- Melaksanakan pengembangan pendidik dan tenaga kependidikan
- Melaksanakan pengembangan fasilitas kependidikan
- Melaksanakan pengembangan kelembagaan dan manajemen sekolah
- Melaksanakan pengembangan penilaian

- Menjalin kerjasama dengan masyarakat
- Menciptakan budaya “5 S” (senyum, salam, sapa, sopan, santun) di kalangan warga sekolah
- Menegakkan kedisiplinan, meminimalisasi sampah, mewujudkan lingkungan bersih dan hijau

3. Data Siswa

Siswa merupakan komponen/unsur yang paling utama dalam sebuah proses pendidikan. Tanpa adanya siswa maka sebuah lembaga pendidikan tidak dapat berjalan untuk mencapai tujuan pendidikan. SMP N 2 Patebon Kendal memiliki jumlah siswa 387 siswa laki-laki dan 371 siswa perempuan dan total keseluruhannya adalah 758 siswa.

4. Data Guru

Dalam sebuah lembaga pendidikan, guru mengemban peran yang penting dalam tercapainya keberhasilan proses belajar mengajar. Salah satu peran guru adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa agar tujuan pendidikan tercapai. Selain itu guru peran guru merupakan salah satu proses terjadinya suatu lembaga pendidikan yang sukses dan berhasil serta dapat mencetak kader penerus bangsa yang baik. Oleh karena itu suatu lembaga tentunya mempunyai seorang guru yang sesuai dengan bidangnya masing-masing agar tercapainya siswa yang profesional. Di SMP N 2 Patebon Kendal ini mempunyai tenaga pendidik dengan jumlah 46 guru yang berasal dari berbagai Universitas dan pegawai. Dengan 13 guru laki-laki dan 33 guru perempuan.

B. ANALISIS DATA

1. Analisis Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menilai valid atau tidaknya suatu kuesioner. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan alat bantu program SPSS. Kriteria yang digunakan untuk mengukur validitas data ini adalah sebagai berikut :

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan bernilai positif, maka item kuesioner dinyatakan valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item kuesioner dinyatakan tidak valid.

Adapun hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini :

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas terhadap var *Problem Based Learning* (X)

Variabel	Item Pernyataan	R hitung	R tabel (5%)	Keterangan
Problem Based Learning (X)	X1	0,396	0,227	Valid
	X2	0,541	0,227	Valid
	X3	0,415	0,227	Valid
	X4	0,534	0,227	Valid
	X5	0,287	0,227	Valid
	X6	0,324	0,227	Valid
	X7	0,529	0,227	Valid
	X8	0,360	0,227	Valid
	X9	0,541	0,227	Valid
	X10	0,624	0,227	Valid
	X11	0,272	0,227	Valid
	X12	0,317	0,227	Valid
	X13	0,413	0,227	Valid
	X14	0,265	0,227	Valid
	X15	0,294	0,227	Valid
	X16	0,398	0,227	Valid
	X17	0,357	0,227	Valid
	X18	0,562	0,227	Valid

	X19	0,265	0,227	Valid
	X20	0,594	0,227	Valid
	X21	0,486	0,227	Valid
	X22	0,377	0,227	Valid

Sumber : data diolah 2024

Berdasarkan data tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa semua butir pertanyaan dalam kuesioner dinyatakan valid, karena pada tabel dapat dilihat nilai $r_{hitung} > \text{nilai } r_{tabel}$.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas terhadap var Keterampilan 4C (Y)

Variabel	Item Pernyataan	R hitung	R tabel (5%)	Keterangan
Keterampilan 4C (Y)	Y1	0,497	0,227	Valid
	Y2	0,589	0,227	Valid
	Y3	0,415	0,227	Valid
	Y4	0,547	0,227	Valid
	Y5	0,603	0,227	Valid
	Y6	0,518	0,227	Valid
	Y7	0,630	0,227	Valid
	Y8	0,461	0,227	Valid

Sumber : data diolah 2024

Berdasarkan data tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa semua butir pertanyaan dalam kuesioner dinyatakan valid, karena pada tabel dapat dilihat nilai $r_{hitung} > \text{nilai } r_{tabel}$.

d. Uji Realiablitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji reliabel ataupun sebuah kehandalan jawaban responden terhadap pernyataan dalam kuesioner. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan alat bantu SPSS. Peneliti

untuk melakukan pengujian reliabilitas menggunakan uji statistik *Cronbach's Alpha*, yaitu dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 maka dinyatakan reliabel dan sebaliknya jika nilai dari *Cronbach's Alpha* < 0,60 maka akan dinyatakan tidak reliabel.

Adapun hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 4. 3 Hasil Uji Reabilitas

Variabel	<i>Cronbach's alpha</i>	Nilai kritik	Keterangan
Problem Based Learning (PBL)	0,603	0,60	Reliabel
Keterampilan 4 C	0,636	0,60	Reliabel

Sumber : data diolah 2024

Dari tabel 4.3 yang sudah disajikan diatas, maka dapat diketahui bahwa pada setiap variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60. Sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian ini yaitu reliabel.

2. Analisis Statistika Deskriptif

Analisis statistika deskriptif meliputi perhitungan rentang skor, jumlah kelas interval, luas kelas interval, nilai terbesar dan nilai terkecil dalam kelas. Setelah itu menentukan rata-rata (mean), varian, standar deviasi. Adapun cara perhitungannya dengan langkahnya sebagai berikut:

- Data mengenai *Problem Based Learning* diperoleh melalui kuesioner dengan menggunakan platform google form yang berjumlah 30 item pernyataan yang disebarakan kepada 72 responden. Masing-masing pernyataan berisi 4 jawaban dengan nilai 1-4. Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, maka langkah selanjutnya untuk menghitung rentang

skor, jumlah kelas interval, luas kelas interval, nilai terbesar dan nilai terkecil dalam kelas.

$$\begin{aligned} \text{a) Rentang Skor Range (R)} &= \text{Nilai Max} - \text{Nilai Min} \\ &= 72-49 \\ &= 23 \end{aligned}$$

Jadi rentang skornya adalah 23.

$$\begin{aligned} \text{b) Jumlah Kelas Interval K} &= 1+3,332 \text{ Log N} \\ &= 1+3,332 \text{ Log (75)} \\ &= 1+ 3,332 (1,875) \\ &= 1+6,247 \\ &= 7,247 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi 7} \end{aligned}$$

c) Luas Kelas Interval

$$\begin{aligned} \text{L. Kelas Interval} &= \text{rentang /banyak kelas interval} \\ &= 23/ 7 \\ &= 3,28 \rightarrow 3 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut, maka diperoleh kualitas dari *Problem Based Learning* yaitu pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Skor X

No.	Interval	Frekuensi	Presentase
1.	49-53	3	3,9%
2.	55-57	5	6,6%
3.	58-60	13	17,3%
4.	61-63	19	25,3%
5.	64-66	17	22,6%
6.	67-69	11	14,7%
7.	70-72	7	9,3%

d) Nilai Rata-Rata

$$\begin{aligned}\text{Mean} &= \sum X / N \\ &= 4731 / 75 \\ &= 63,08\end{aligned}$$

e) Standar Deviasi

Untuk menghitung standar deviasi dengan menggunakan alat SPSS sehingga diperoleh hasil 4,733. Setelah menentukan mean dan standar deviasi langkah selanjutnya adalah menentukan kategorisasi nilai interval *problem based learning*:

$$\text{Mean} = 63,08$$

$$\text{SD} = 4,733$$

vi. $X > M + 1,5 \cdot \text{SD}$

$$= X > 63,08 + 1,5(4,7)$$

$$= X > 63,08 + 7,05$$

$$= X > 70,13 \rightarrow 70$$

vii. $M + 0,5 \cdot \text{SD} < X < M + 1,5 \cdot \text{SD}$

$$= 63,08 + 0,5(4,7) < X < 63,08 + 1,5(4,7)$$

$$= 63,08 + 2,35 < X < 63,08 + 7,05$$

$$= 65,43 < X < 70,13$$

viii. $M - 0,5 \cdot \text{SD} < X < M + 0,5 \cdot \text{SD}$

$$= 63,08 - 0,5(4,7) < X < 63,08 + 0,5(4,7)$$

$$= 63,08 - 2,35 < X < 63,08 + 2,35$$

$$= 60,73 < X < 65,43$$

ix. $M - 1,5 \cdot \text{SD} < X < M - 0,5 \cdot \text{SD}$

$$= 63,08 - 1,5(4,7) < X < 63,08 - 0,5(4,7)$$

$$= 63,08 - 7,05 < X < 63,08 - 2,35$$

$$= 56,03 < X < 60,73$$

x. $X < M - 1,5 \cdot \text{SD}$

$$= X < 63,08 - 1,5(4,7)$$

$$= X < 63,08 - 7,05$$

$$= X < 56,03 \rightarrow 56$$

Dari perhitungan diatas maka dapat diklasifikasikan pada tabel 4.5

Tabel 4. 5 Nilai Interval *Problem Based Learning*

Rata-rata	Nilai interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
63,08	>70 (70 keatas)	Sangat tinggi	7	9,3%
	65-70	Tinggi	22	29,3%
	60-65	Sedang	32	42,6%
	56-60	Rendah	10	13,3%
	<56 (56 kebawah)	Sangat Rendah	4	5.2%

Hasil klasifikasi metode PBL pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa frekuensi variabel metode PBL terbanyak yaitu pada interval 60-65 sebanyak 32 responden dengan presentase 42,6% pada kategori sedang, frekuensi terkecil yaitu pada interval <56 sebanyak 4 responden, dengan kategori sangat rendah, sedangkan rata-rata *problem based learning* adalah 63,08 berada pada interval 60-65 dengan kategori sedang.

➤ Data keterampilan 4C

$$\begin{aligned}
 \text{a) Rentang Skor Range (R)} &= \text{Nilai Max} - \text{Nilai Min} \\
 &= 30 - 14 \\
 &= 16
 \end{aligned}$$

Jadi rentang skornya adalah 16.

$$\begin{aligned}
 \text{b) Jumlah Kelas Interval K} &= 1+3,332 \text{ Log N} \\
 &= 1+3,332 \text{ Log (75)} \\
 &= 1+ 3,332 (1,875) \\
 &= 1+6,247 \\
 &= 7,247 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi 7}
 \end{aligned}$$

c) Luas Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 L. \text{ Kelas Interval} &= \text{rentang} / \text{banyak kelas interval} \\
 &= 16 / 7 \\
 &= 2,28 \rightarrow 2
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut, maka diperoleh data yang dapat dilihat paada tabel 4.6 dibawah ini:

Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Skor Y

No.	Interval	Frekuensi	Presentase
1.	14-17	2	2,6%
2.	18-19	6	8%
3.	20-21	10	13,3%
4.	22-23	20	26,6%
5.	24-25	23	30,6%
6.	26-27	10	13,4%
7.	28-30	4	5,3%

d) Nilai Rata-Rata

$$\begin{aligned}
 \text{Mean} &= \sum X / N \\
 &= 1737 / 75 \\
 &= 23,16
 \end{aligned}$$

e) Standar Deviasi

Untuk menghitung standar deviasi dengan menggunakan alat SPSS sehingga diperoleh hasil 2,932 dibulatkan menjadi 3. Setelah menentukan mean dan standar deviasi langkah selanjutnya adalah menentukan kategorisasi nilai interval keterampilan 4C siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Mean} = 23,16$$

$$\text{SD} = 3$$

$$\text{i. } X > M + 1,5 \cdot \text{SD}$$

$$= X > 23,16 + 1,5(3)$$

$$= X > 23,16 + 4,5$$

$$= X > 27,66 \rightarrow 28$$

$$\text{ii. } M + 0,5 \cdot \text{SD} < X < M + 1,5 \cdot \text{SD}$$

$$= 23,16 + 0,5(3) < X < 23,16 + 1,5(3)$$

$$= 23,16 + 1,5 < X < 23,16 + 4,5$$

$$= 24,66 < X < 27,66$$

$$\text{iii. } M - 0,5 \cdot \text{SD} < X < M + 0,5 \cdot \text{SD}$$

$$= 23,16 - 0,5(3) < X < 23,16 + 0,5(3)$$

$$= 23,16 - 1,5 < X < 23,16 + 1,5$$

$$= 21,66 < X < 24,66$$

$$\text{iv. } M - 1,5 \cdot \text{SD} < X < M - 0,5 \cdot \text{SD}$$

$$= 23,16 - 1,5(3) < X < 23,16 - 0,5(3)$$

$$= 23,16 - 4,5 < X < 23,16 - 1,5$$

$$= 18,66 < X < 21,66$$

$$\text{v. } X < M - 1,5 \cdot \text{SD}$$

$$= X < 23,16 - 1,5(3)$$

$$= X < 23,16 - 4,5$$

$$= X < 18,66 \rightarrow 19$$

Dari perhitungan diatas maka dapat diklasifikasikan pada tabel 4.7

Tabel 4. 7 Nilai Interval Keterampilan 4C Siswa

Rata-rata	Nilai interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
63,08	>28 (28 keatas)	Sangat tinggi	4	5,3%
	25-28	Tinggi	20	26,7%
	22-25	Sedang	33	43,9%
	19-22	Rendah	13	17,3%
	<19 (19 kebawah)	Sangat Rendah	5	6,6%

Hasil klasifikasi metode PBL terhadap keterampilan 4C pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa frekuensi variabel keterampilan 4C terbanyak yaitu pada interval 22-25 sebanyak 33 responden dengan presentase 43,9% pada kategori sedang, frekuensi terkecil yaitu pada interval >28 sebanyak 4 responden, dengan kategori sangat tinggi, sedangkan rata-ratanya adalah 23,16 berada pada interval 22-25 dengan kategori sedang.

3. Analisis Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji normal atau tidaknya suatu distribusi data. Data yang digunakan dalam uji normalitas adalah data variabel *Problem Based Learning* (X), dan Keterampilan 4C (Y). Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

H_a : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Pengambilan keputusan uji normalitas sebagaimana pendapat Imam Ghazali yaitu apabila nilai signifikansi (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) yang didapat $> 0,05$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan apabila nilai signifikansi (*Asymp. Sig.*

(2-tailed)) yang didapat $< 0,05$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.⁸⁴

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* yang dihitung dengan menggunakan *software* IBM SPSS. Hasil perhitungan uji normalitas ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		75
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.46474609
Most Extreme Differences	Absolute	.064
	Positive	.054
	Negative	-.064
Test Statistic		.064
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : data diolah 2024

Tabel pada uji *Kolmogorov smirnov* diatas menunjukkan bahwa nilai test statistic pada uji ini yaitu sebesar 0,064 dan nilai signifikan sebesar 0,200 sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal. karena pada nilai signifikan lebih dari 0,05.

⁸⁴ Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro), *hlm.* 119.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linier tidaknya suatu distribusi data penelitian. Uji linieritas diterapkan untuk menguji hubungan linier antara variabel PBL (X) dengan Keterampilan 4C mapel PAI dan Budi Pekerti siswa SMP N 2 Patebon (Y). Hipotesis dari penelitian ini adalah :

H₀: *Problem Based Learning* terhadap keterampilan 4C tidak mempunyai hubungan yang linear.

H_a: *Problem Based Learning* terhadap keterampilan 4C mempunyai hubungan yang linear.

Pengambilan keputusan uji linieritas sebagaimana pendapat Irwan Gani yaitu apabila taraf signifikansi *linearity* lebih kecil dari tingkat *alpha* (0,05) berarti hubungan antar variabel adalah linear. Namun apabila taraf signifikansi *linearity* lebih besar dari tingkat *alpha* (0,05) maka disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan linier antara variabel independen dan dependen.⁸⁵ Hasil dari uji linieritas ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
KETERAM PILAN 4 C * PBL	Between Groups	(Combined)	276.387	20	13.819	2.075	.017
		Linearity	186.532	1	186.532	28.004	.000
		Deviation from Linearity	89.855	19	4.729	.710	.792
	Within Groups		359.693	54	6.661		
	Total		636.080	74			

⁸⁵ Irwan Gani dan Siti Amalia, *Alat Analisis Data*, (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2015), hlm. 129.

Sumber : data diolah 2024

Berdasarkan perhitungan hasil analisis uji linieritas pada tabel 4.9 antara variabel PBL (X) dengan Keterampilan 4C (Y) diketahui nilai signifikansi *linearity* sebesar 0,000 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari tingkat *alpha* 0,05. Dengan demikian dapat diartikan bahwa hubungan antara variabel PBL (X) dengan Keterampilan 4C siswa (Y) adalah linear.

2. Pengujian Hipotesis

a. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana bertujuan untuk menganalisis dan menguji hipotesis, serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari variabel *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan 4C mapel PAI dan Budi Pekerti siswa SMP N 2 Patebon. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : *Problem Based Learning* tidak berpengaruh signifikan terhadap keterampilan 4C mapel PAI siswa kelas IX SMPN 2 Patebon.

H_a : *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan 4C mapel PAI siswa kelas IX SMPN 2 Patebon.

Dalam penelitian ini pengujian analisis regresi linier sederhana dilakukan menggunakan bantuan program SPSS. Adapun hasil dari pengujian analisis regresi linier sederhana pada tabel berikut :

Tabel 4. 10 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.999	3.856		.518	.606
	PBL	.335	.061	.542	5.504	.000

a. Dependent Variable: KETERAMPILAN 4C

Sumber : Data diolah 2024

Hasil penghitungan koefisien regresi pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa nilai a sebesar 1,999 yang artinya jika nilai x adalah 0, maka y memiliki nilai sebesar 1,999. Nilai koefisien b adalah sebesar 0,335, artinya jika X meningkat 1 satuan maka Y meningkat sebesar 0,335. Model regresi yang diperoleh adalah $\hat{Y} = 1,999 + 0,335 X$, nilai koefisien b adalah positif, yang berarti bahwa arah pengaruh intensitas penerapan metode *problem based learning* terhadap keterampilan 4C siswa adalah positif yang signifikan terhadap peningkatan Keterampilan 4C pada siswa SMP N 2 Patebon. Tingkat keterampilan yang lebih tinggi dapat dicapai dengan meningkatkan penerapan metode PBL dalam proses pembelajaran.⁸⁶

b. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji Statistik T)

Uji parsial (t-test) merupakan uji terhadap koefisien regresi tiap variabel independent dengan maksud untuk mengetahui sejauh mana variabel independent mempengaruhi variabel dependent⁸⁷. Dasar pengambilan keputusan pada uji t dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai statistic t dengan titik kritis menurut tabel. Dasar pengambilan keputusan sebagai berikut :

Jika $p \leq 0.05$, hasil signifikan.

Jika $p > 0.05$, hasil tidak signifikan.

Adapun hasil pengujian dari uji t dengan bantuan program SPSS pada tabel berikut :

Tabel 4. 11 Hasil Uji T

Coefficients ^a				
Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.

⁸⁶ Ridho Ramadhani, *Buku Saku Digital Penggunaan Aplikasi SPSS Ver.29* (FISIP IAIN UPR, 2024).

⁸⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D,...*, hlm.252 .

		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.999	3.856		.518	.606
	PBL	.335	.061	.542	5.504	.000
a. Dependent Variable: KETERAMPILAN 4C						

Sumber : data diolah 2024

Hasil dari Uji T pada tabel 4.11 variabel PBL menunjukkan nilai signifikansinya yaitu $0,000 < 0,05$ yang artinya bahwa *Problem Based Learning* dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap keterampilan 4C mapel PAI dan Budi Pekerti siswa SMP N 2 Patebon Kendal.

3. Hasil Wawancara

Berdasarkan wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti, dapat disimpulkan bahwa guru sudah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi diantaranya yaitu *Problem Based Learning*. Penggunaan *Problem Based Learning* dilakukan pada materi seperti etika komunikasi dan pergaulan dalam masyarakat dan mengangkat permasalahan yang sedang viral. Hal ini sesuai dengan karakteristik *Problem Based Learning* yang harus dimulai dengan permasalahan nyata. *Problem Based Learning* dimulai dari guru menampilkan video sebuah masalah, lalu anak diminta untuk memperhatikan dan berfikir kira-kira apa yang melatarbelakangi terjadinya masalah tersebut serta solusi apa yang bisa mereka berikan ketika menghadapi masalah tersebut terjadi di sekitar mereka. Kemudian dibagi kelompok dan diminta berdiskusi bersama kemudian mempresentasikan hasil diskusi mereka. Saat presentasi guru juga memberikan feedback. Guru menggunakan instrumen observasi untuk menilai kinerja siswa, selain itu juga menggunakan tes untuk melihat kemampuan kognitif siswa. Sehingga diharapkan semua anak memahami materi yang telah dipelajari. Kemampuan siswa dalam Keterampilan 4C nya juga meningkat setelah melakukan *Problem Based Learning*. Ini dilihat dari penilaian observasi guru ketika pembelajaran.

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan *Problem Based Learning* berpengaruh adalah:

- 1) Metode ini fokus pada pemecahan sebuah masalah berdasarkan sebuah pengalaman.
- 2) Metode pengajarannya memberikan pengalaman yang cukup berkesan karena dari proses awal hingga akhir pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan saling berbagi pengetahuan.
- 3) Fasilitas sekolah yang sudah mendukung untuk pembelajaran metode PBL seperti adanya LCD proyektor.
- 4) SDM yang mendukung, seperti halnya anak yang berfikir kritis dan guru yang kreatif.

Meskipun metode PBL dinilai berpengaruh terhadap keterampilan 4C pada kenyataannya masih ada beberapa hambatan yang dapat ditemui dilapangan, menurut hasil wawancara kepada guru pengajar ada siswa menurutnya belum mampu mengikuti pembelajaran ini, sebab siswa ini dinyatakan belum bisa untuk berfikir kritis serta mempunyai daya imajinasi yang rendah, serta ada beberapa alasan lainnya seperti mengantuk, malas memerhatikan guru, kurang responsif, dan juga asik dengan dunianya sendiri.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa tidak ada hal yang sempurna dalam dunia ini, begitu pula dengan penelitian ini yang memiliki kendala dan hambatan. Hal tersebut bukan faktor kesengajaan, namun terjadi karena adanya keterbatasan dalam melakukan penelitian. Adapun faktor yang menjadi kendala dan hambatan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Keterbatasan Waktu Penelitian Penelitian yang dilakukan peneliti terbatas oleh waktu. Karena waktu yang digunakan cukup singkat, maka hanya dilakukan sesuai keperluan yang berhubungan dengan penelitian. Walaupun waktu yang digunakan cukup terbatas, akan tetapi penulis masih memenuhi syarat-syarat dalam penelitian.
2. Keterbatasan Pengetahuan dan Kemampuan Peneliti menyadari bahwa peneliti memiliki keterbatasan pengetahuan, pemahaman dan

kemampuan yang menjadi penghambat selesainya proses penyusunan skripsi penelitian ini. Khususnya dalam bidang ilmiah. Akan tetapi, peneliti akan berusaha semaksimal mungkin untuk memahami dengan bimbingan dari dosen. Berdasarkan keterbatasan yang telah penulis paparkan diatas banyak hambatan dan tantangan yang peneliti hadapi dalam melakukan penelitian ini, peneliti bersyukur penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis, maka dapat disimpulkan:

1. *Problem Based Learning* diterapkan pada materi etika komunikasi dan pergaulan dalam masyarakat dengan mengangkat isu-isu viral sebagai masalah nyata. Siswa dianalisis melalui video, berdiskusi dalam kelompok, dan mempresentasikan solusi mereka. Guru memberikan umpan balik dan menilai siswa melalui observasi dan tes.
2. Kemampuan siswa dalam Keterampilan 4C meningkat setelah melakukan *Problem Based Learning*. Ini dilihat dari penilaian observasi guru ketika pembelajaran
3. *Problem Based Learning* dinilai sangat berpengaruh terhadap keterampilan 4C mata pelajaran siswa di SMP N 2 Patebon. Terbukti dari hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan angka signifikansi $0,000 < 0,05$.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari peneliti, tanpa mengurangi rasa hormat peneliti terhadap semua pihak, dengan segala kerendahan hati peneliti sampaikan beberapa saran yang sekiranya bermanfaat untuk semua pihak yang berkaitan dengan masalah yang disusun dalam skripsi tentang pengaruh *problem based learning* terhadap keterampilan 4C mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa di kelas IX SMP N 2 Patebon adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAI dan Budi Pekerti khususnya, sekiranya hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan tambahan wawasan agar dapat lebih meningkatkan keterampilan 4C siswa serta dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi

2. Bagi Siswa, diharapkan dapat meningkatkan semangat belajarnya dan lebih aktif ketika pembelajaran sehingga keterampilan-keterampilannya bisa meningkat lagi.

C. Kata Penutup

Puji syukur alhamdulillah peneliti panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena berbagai keterbatasan yang penulis miliki. Untuk itu kritik dan saran yang konstruktif senantiasa peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran PAI*, Bandung: Pt Remaja Rodaskarya Offset, 2012.
- Ardianto, dan Kadir, *Aplikasi Statistik dalam Penelitian: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS*, Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka cipta, 2020.
- Aryana, Ida Bagus Putu, “Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking* dan *Creative Thinking*) untuk Menyongsong Era Abad 21” *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA*, (Banyuwangi: Universitas PGRI, Vol. 1, No. 1, tahun 2019).
- Ayatullah, “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara”, *Jurnal Pendidikan dan Sains*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2020).
- Darmawan, Demi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Daryanto dan Syaiful Karim, *Pembelajaran Abad 21* , Yogyakarta: Gava Media, 2017.
- Enterprise, Jubilee, *SPSS Komplet Untuk Mahasiswa*, Jakarta: PT Gramedia, 2018.
- Fatmawati, Harlinda, Mardiyana, dan Triyanto, “Analisis Berpikir Kritis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Pola Pada Pokok Bahasan Persamaan Kuadrat”, *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, (Vol.2, No.9, November 2014).
- Gani, Irwan dan Siti Amalia, *Alat Analisis Data*, Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2015.
- Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Progam IBM SPSS 25.*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunawan, Iwan, *Pengantar Statistika Inferensial*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.

- Hamdayama, Jumanta, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, Bogor: Galia Indonesia, 2015.
- , *Metodologi Pengajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009.
- Hidayati, Titin Nur, *Inovasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2020.
- Hotimah, Husnul, "Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Edukasi*, (Vol. 7, No. 3, tahun 2020)
- Ishak, "Karakteristik Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Studi Islam*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2021).
- Kusumasturi, Adhi, dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.
- Lismaya, Lilis, *Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning)*, Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Maulidah, Evi, "Keterampilan 4 C dalam pembelajaran untuk Anak Usia Dini", *Jurnal pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2021).
- Mashudi, "Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21", Al-Mudarris : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, (Vol. 4, No. 1, Mei tahun 2021).
- Maya Asiyah, Okita dan Muhammad Fahmi Jazuli, "Inovasi Pembelajaran PAI Abad 21", Ta'lim Diniyah: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, (Vol. 2, No 2, April tahun 2022).
- Mulyaningsih, Tri dan Novisita Ratu, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smp Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Pola Barisan Bilangan", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, (Volume 3, Nomor 1).
- Nafiah, Tri "Menumbuhkembangkan Keterampilan 4C Melalui *Problem Based Learning (PBL)* Terintegrasi Role Playing dan Game Quizziz", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, (Vol. 4, No. 1, Maret 2024).

- Nata, Abuddin, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Nurhadifah, dkk., *Model Pembelajaran Inovatif Abad 21*, Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019.
- Nuryadi, Dkk., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Yogyakarta: Gramasurya, 2017.
- Penerbit Andi dan Wahana Komputer, *Analisis Data Penelitian dengan SPSS 22*, Yogyakarta: ANDI, 2014.
- Prihadi, Edi, "Pengembangan Keterampilan 4C Melalui Poster Comment", *Jurnal Pendidikan Islam Rabbani*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2018).
- Ramadhani, Rahmi dan Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*, Jakarta: Kencana, 2021.
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2007.
- Rini, "Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Communication, Collaboration, Critical Thinking Dan Creative Thinking (4C) Dengan Pendekatan Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Luqman Al-Hakim Kelas 5 SDN 010 Bengkulu Utara", *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, (Vol. 2, No. 9, tahun 2022).
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2013.
- Samsu, *Metode Penelitian: Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*, Jambi: Pusat Studi Agama Dan Kemasyarakatan (PUSAKA), 2017.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Media Group, 2007.
- Sarjono, Haryadi dan Winda Julianita, *SPSS vs Lisrel*, Jakarta: Salemba Empat, 2011.
- Siregar, Syofian, *Statistik Parametrik Untuk Peneliti Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

- Sriyanto, Budi, “Meningkatkan Keterampilan 4C dengan Literasi Digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo”, *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, (Vol .5, No. 1, tahun 2021).
- Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- , *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sujana, Atep dan Wahyu Sopadi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Implementasi*, Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020.
- , Atep, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020
- Sujarweni V, Wiratna, *SPSS Untuk Penelitian* . Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.
- Syahrum dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, 2014.
- Taryono, Duden Saepuzaman,dkk, “Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 (4C) Siswa SMP”, *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, (Vol. 4, No. 1 tahun 2019).
- Teguh Purwanto, Ahmad, “Penerapan Metode Proyek dalam Pembelajaran PAI”, *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, (Vol. 14, No. 1, tahun 2019).
- Widiasmoro, Erwin, *Mahir Penelitian Pendidikan Modern*, Yogyakarta: Araska, 2018.
- Wiyono,Gendro, *Merancang Penelitian Bisnis Dengan Alat Analisis SPSS 25 & SmartPLS 3.2.8*, Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2020.
- Yusanto, M. Ismail, dkk., *Mengganggu Pendidikan Islam*, Bogor: Al-Azhar Press, 2014.
- E-Book: Priyanto, *Pembelajaran Abad 21*, Tangerang Selatan: Indocamp, 2019. <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/158981/>

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, KBBI daring,
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kreativitas>, diakses 19 Oktober 2024.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, KBBI daring,
<https://kbbi.web.id/kolaborasi>, diakses 19 Oktober 2024.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Instrumen Angket

Nama :

Kelas :

Absen :

Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas dengan baik dan lengkap.
2. Baca dan cermati setiap pertanyaan yang tersedia !
3. Berilah jawaban dengan tanda ceklis (√) pada salah satu kolom jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman yang anda rasakan.
4. Tidak diperbolehkan melihat jawaban temannya.

Berikut ini adalah pedoman yang digunakan untuk memilih jawaban yang tepat :

SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
<i>Problem Based Learning</i>					
1	<i>Problem Based Learning</i> lebih bermanfaat untuk belajar PAI dan Budi Pekerti				
2	Menurut saya, <i>Problem Based Learning</i> dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti membosankan				
3	Belajar PAI dan Budi Pekerti menggunakan <i>Problem Based Learning</i> membuat saya lebih terampil				
4	<i>Problem Based Learning</i> membuat saya				

	kurang terampil				
5	<i>Problem Based Learning</i> sangat mudah diaplikasikan dalam pemecahan masalah di dunia nyata				
6	<i>Problem Based Learning</i> mempersulit saya dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti				
7	<i>Problem Based Learning</i> mendorong saya untuk menemukan ide-ide baru				
8	Saya tidak bisa membuat keputusan saat mencari solusi ketika belajar PAI menggunakan <i>Problem Based Learning</i>				
9	Saya kurang mengerti materi saat belajar PAI dan Budi Pekerti menggunakan <i>Problem Based Learning</i>				
10	Saya bisa mengambil keputusan saat mencari solusi ketika belajar PAI dan Budi Pekerti dengan <i>Problem Based Learning</i>				
11	Saya tidak bisa mengajukan pertanyaan saat <i>Problem Based Learning</i>				
12	Pembelajaran PAI dengan <i>Problem Based Learning</i> membuat saya mengantuk				
13	Belajar PAI dengan <i>Problem Based Learning</i> membuat saya lebih termotivasi				
14	Saya tidak dapat mengemukakan pendapat saat belajar PAI menggunakan <i>Problem Based Learning</i>				
15	Saya tidak bisa mencari sumber yang tepat saat pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan <i>Problem Based Learning</i>				
16	Belajar PAI dan Budi Pekerti dengan <i>Problem Based Learning</i> dapat mengeksplorasi diri saya sendiri				
17	Belajar PAI dan Budi Pekerti dengan <i>Problem Based Learning</i> dapat melatih saya untuk				

	mengemukakan pendapat				
18	<i>Problem Based Learning</i> dengan kegiatan berdiskusi melatih kemampuan saya berkomunikasi				
19	<i>Problem Based Learning</i> dapat mengajarkan saya untuk belajar bekerjasama tim				
20	Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan <i>Problem Based Learning</i> membuat materi lebih mudah diingat				
21	<i>Problem Based Learning</i> mudah diaplikasikan dalam kerja kelompok				
22	Saya merasa belum bisa kreatif mencari solusi saat belajar dengan <i>Problem Based Learning</i>				
Keterampilan 4C Mapel PAI dan Budi Pekerti					
23	Saya mampu mengembangkan gagasan baru dalam pemecahan masalah				
24	Saya bersikap terbuka terhadap ide atau gagasan yang berbeda dengan ide saya				
25	Saya belum bisa mengembangkan dan menyampaikan gagasan baru secara lisan maupun tulisan				
26	Saya mampu menangkap informasi dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang saya selidiki				
27	Saya harus mempertimbangkan apakah informasi yang saya dapatkan benar atau tidak				
28	Saya tidak pernah mempertimbangkan apakah informasi yang saya terima dari sumber yang benar atau salah				
29	Saya mampu berkomunikasi secara efektif dalam berdiskusi tentang masalah keagamaan, baik dalam konteks pribadi maupun kelompok				
30	Saya menghargai dan bekerja sama untuk kebaikan bersama dalam konteks keagamaan				

Lampiran 2

Pertanyaan Wawancara

Pertanyaan *Problem Based Learning*

1. Apa saja metode yang digunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti?
2. Bagaimana Penggunaan *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti?
3. Seberapa sering menggunakan *Problem Based Learning*?
4. Contoh pada materi apa ketika menggunakan *Problem Based Learning*?
5. Apa saja instrumen penilaian ketika menggunakan *Problem Based Learning*?
6. Apa saja faktor pendukung dan penghambat ketika menggunakan *Problem Based Learning*?

Pertanyaan Keterampilan 4C

1. Bagaimana keterampilan 4C mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sebelum melakukan *Problem Based Learning*?
2. Bagaimana keterampilan 4C mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sesudah melakukan *Problem Based Learning*?
3. Apakah keterampilan 4C mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa meningkat setelah *Problem Based Learning*?

Lampiran 3

Daftar Nama Resonden Siswa Kelas IX SMP N 2 Patebon Kendal Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Nama	Kelas	Absen
1	MUHAMMAD RAYHAN FIRDAUS	9F	20
2	AIRA KHUSNAYATI	9F	4
3	FAWAAZ RAFFA FAKHREZI	9F	12
4	NOVA SABRINATUS SA'ADA	9F	22
5	ATNI DWI PUTRI ANGGREANI	9F	8
6	MUHAMMAD FAJAR BAGAS RAIHAN	9F	17
7	SHAFIYYUL AINI	9F	28
8	MUHAMMAD NAZARUDDIN ALI	9 F	19
9	ANDINI GAUN SAFITRI	9F	6
10	MUHAMAD WAHYU MAULANA	9F	15
11	WIRDA HANIFA	9F	32
12	MUHAMMAD KAFKA JALALUDDIN ATRAS	9F	18
13	SHERLY ILMIKA	9E	30
14	DYAH AYU NENG TIAZ	9A	9
15	AMATALLA	9A	3
16	JULIYANA IKA SETIA ASIH	9A	12
17	M.IRFAN MAULANA	9A	21
18	M.ALDI EFENDI	9A	16
19	MUHAMAD FARKHAN ARDIANSYAH	9E	16
20	HAFIZ KHOIRU ADAMI	9E	11
21	DINDA AYU MAHARANI	9A	7
22	MAULINA CITRA NURRAMADHAN	9 A	15
23	SILFIA NUR RAMADHANI	9A	27

24	ADITYA ALFANIE	9E	1
25	NAUFAL VIRGIAWAN RAMADHANI	9E	22
26	WILDAN ALZENA ZUBAIR	9F	31
27	AULIA NOVITA ANGGUN	9E	7
28	MUHAMMAD FARDAN DHIAULHAQ	9A	17
29	MUHAMMAD FATHIR HENDRAWAN	9A	18
30	SELSA ERLINA FITA	9A	26
31	M. ANGGA TRISTIAWAN	9E	15
32	MUHAMMAD MAULIA ILHAM	9A	22
33	RIZQIA REGINA PUTRI	9E	27
34	ALIFAH HANA PUJIHASTUTI	9A	2
35	NUR SILFI SAFITRI	9F	23
36	M HAFIDZ FARHAN	9A	19
37	SURYA SEKAR NINGRUM	9A	9a
38	RAFA KHOIRUL MAULANA	9E	25
39	ANANDA DWI NUR N	9E	5
40	FITRIA OKTARINI	9 E	10
41	EKA FITRIANA	9E	9
42	AGUSTINA SELA RAMADANI	9E	2
43	TALITA AZALIA	9E	31
44	NAYA AURELIA SEPTIANI	9E	23
45	NURI RAHMA MAULIDAH	9E	24
46	AINA RAMADHANI	9E	3
47	NANDA AULIA SYAFIRA	9E	21
48	DHIBAL AHMAD SYIHABUDDIN	9E	8
49	MUHAMAD ALDIIN	9E	14
50	SHAFIRA RIZKYANI MAULINA	9E	29
51	ARLYNDA KAMAL AL ASYAM	9	4

52	BILLAWAL ROZDIAWAN NURKHAFID	9A	5
53	DIMAS PRAMEIDYA HARSOYO	9 A	6
54	BAGUS SATRIA	9F	9
55	WILDAN NURIL MUTTAQIN	9A	30
56	FATIA SARASWATI	9F	11
57	MUHAMMAD ZIDAN KHOIRUNNAIM	9E	19
58	RIFKI ARIONO	9E	27
59	ARDIAN JULIANTO	9F	7
60	ZAHRATUS AKHSANU NADYYA	9A	31
61	SYIFA ADVELIA PUTRI	9F	30
62	AHDA NUR MAHYA BARAKA	9F	1
63	MUHAMMAD GIFFARY FATHIN ALHAMDIKI	9E	17
64	AINIYA FAIDA AZMI	9E	04
65	KEISYA NOOR AFIFAH	9E	12
66	MUHAMMAD HANIF WAHYUDIN	9E	18
67	AINA FADHILA KHOERUNNISA	9F	03
68	ZIDNI KHOIRUL HUDA	9A	32
69	MUHAMMAD DIMAS ADITYA	9F	16
70	LIANA SYAAKIRA ADIASTUTI	9F	14
71	IHDA QOTHRUN NADA	9A	10
72	ANGGI RAHMAWATI	9E	6
73	NAFIS HAMMAM FALAH	9F	21
74	LAYSALVANIA FINUSHFA	9A	14
75	ADIRA DIMAS NOVIANTO	9A	1

Lampiran 4

Tabulasi data

Hasil Kuisisioner Variabel X

NO	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	JML
1	4	3	4	3	1	2	4	4	3	3	4	3	4	1	1	3	4	4	1	3	3	4	66
2	4	4	3	3	3	3	3	1	4	4	4	2	4	1	1	3	4	4	1	3	4	4	67
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	58
4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	67
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3	62
6	3	4	1	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3	4	60
7	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	1	1	2	4	4	1	4	3	4	68
8	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	1	1	3	3	4	1	4	4	4	71
9	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	1	1	3	4	4	1	4	3	4	70
10	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	1	1	3	4	1	4	3	4	63
11	3	1	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	1	1	2	4	3	1	3	2	3	56
12	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	66
13	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	61
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	64
15	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	4	3	63
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	63
17	4	2	3	1	3	1	3	2	2	3	2	2	4	2	4	4	4	4	2	3	3	2	60
18	4	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	61
19	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	68
20	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	67
21	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	4	2	2	3	3	3	55

22	3	3	4	3	2	3	1	4	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	2	2	1	3	58
23	2	2	3	3	4	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	59
24	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	1	3	3	4	2	3	2	4	62
25	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	1	1	4	3	4	1	3	4	1	69
26	4	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	57
27	4	3	3	4	1	2	2	3	3	3	4	3	3	4	2	4	3	2	4	4	3	4	68
28	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	1	4	2	4	2	1	3	3	3	64
29	3	4	3	3	2	4	4	2	4	1	2	1	2	3	4	1	3	2	3	3	3	3	60
30	3	4	3	3	1	4	4	4	4	4	4	3	1	1	1	2	3	3	1	4	3	3	63
31	4	3	4	1	2	3	4	1	3	3	1	3	4	1	2	4	4	4	1	4	4	3	63
32	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	4	1	4	4	4	66
33	3	3	1	1	3	4	2	2	3	3	3	1	3	4	4	1	1	2	4	1	2	2	53
34	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	4	2	2	3	3	59
35	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	1	3	4	3	62
36	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	4	1	3	4	4	66
37	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	64
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	65
39	2	2	4	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	1	2	1	2	2	1	2	3	3	49
40	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	3	3	3	63
41	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	4	4	1	64
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2	3	3	4	63
43	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	1	3	4	3	2	4	2	3	68
44	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	2	3	2	3	64
45	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	58
46	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	2	3	4	1	2	3	3	4	1	4	4	3	70
47	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	65
48	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	4	3	3	1	2	3	3	3	1	3	3	3	59
49	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	1	3	50

50	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	2	1	3	3	4	2	3	4	4	66
51	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	63
52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	4	2	3	3	3	65
53	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	60
54	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	1	4	4	4	4	1	4	4	3	70
55	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	2	3	4	4	1	4	3	4	67
56	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	4	3	3	70
57	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	1	4	3	3	2	3	3	3	64
58	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	60
59	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	1	1	3	3	4	1	3	4	4	69
60	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	4	3	3	1	4	4	4	65
61	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	2	2	1	2	4	3	4	1	3	4	3	61
62	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	62
63	4	3	1	2	4	2	2	4	3	3	3	4	1	3	4	2	1	4	3	3	4	1	61
64	3	3	2	4	4	3	3	1	3	3	2	4	4	1	2	4	3	1	1	3	1	1	56
65	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	1	1	3	4	4	1	4	3	4	72
66	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	3	4	2	1	4	4	3	2	3	3	3	70
67	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	56
68	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3	3	2	3	4	3	61
69	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	63
70	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	3	4	2	3	3	4	68
71	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	60
72	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	4	3	66
73	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	63
74	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	60
75	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	4	3	66

Tabulasi Data Y

Hasil Kuisiner Variabel Y

NO	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	JML
1	3	3	3	3	4	4	3	4	27
2	4	4	4	3	4	4	4	3	30
3	2	2	3	3	3	2	3	3	21
4	3	3	3	3	3	3	3	3	24
5	3	3	2	3	3	3	3	3	23
6	2	4	3	3	4	3	2	4	25
7	3	3	3	3	4	2	3	3	24
8	3	3	3	3	3	3	4	4	26
9	3	3	3	3	3	4	3	4	26
10	3	3	3	3	3	3	3	4	25
11	3	2	3	3	3	4	3	3	24
12	3	3	3	3	3	3	3	3	24
13	3	3	2	3	3	2	3	3	22
14	2	2	2	2	3	2	3	3	19
15	3	3	2	3	3	3	3	3	23
16	2	3	3	3	3	3	3	3	23
17	3	3	2	3	4	1	4	4	24
18	3	3	2	2	2	2	3	3	20
19	3	3	2	3	3	2	3	3	22
20	4	3	3	3	3	2	4	4	26
21	2	2	2	1	4	4	2	3	20

22	2	1	4	2	4	3	1	3	20
23	2	3	2	3	2		3	3	18
24	2	3	3	2	3	2	2	3	20
25	3	3	1	3	3	3	4	4	24
26	3	3	2	3	3	2	3	3	22
27	4	4	2	1	1	3	4	3	22
28	4	4	3	3	2	3	3	3	25
29	2	2	2	2	3	3	2	3	19
30	3	3	3	3	4	3	4	4	27
31	2	4	3	4	3	3	3	4	26
32	3	3	3	4	4	4	4	4	29
33	4	2	3	2	2	2	1	1	17
34	3	3	3	3	4	3	4	4	27
35	3	4	3	3	4	3	4	3	27
36	3	3	3	3	4	3	3	3	25
37	3	3	2	3	3	4	3	4	25
38	3	3	2	3	3	2	3	4	23
39	2	2	2	3	3	3	2	2	19
40	3	3	2	3	3	3	3	3	23
41	3	3	2	3	2	2	3	3	21
42	2	2	2	4	3	2	2	3	20
43	3	3	3	2	4	3	3	3	24
44	3	3	1	4	3	4	2	2	22
45	2	3	3	3	3	2	3	3	22
46	3	3	2	3	4	2	4	4	25
47	3	3	3	3	4	3	3	3	25
48	3	3	2	3	3	2	3	4	23

49	2	3	3	4	3	3	1	3	22
50	3	3	2	3	3	4	3	4	25
51	3	3	3	3	3	3	3	3	24
52	3	3	3	3	3	3	3	4	25
53	3	3	2	3	3	2	3	3	22
54	4	4	1	3	3	3	3	3	24
55	3	4	3	3	4	4	3	4	28
56	3	3	3	4	4	4	3	4	28
57	3	3	3	3	4	3	3	3	25
58	2	2	2	3	3	2	2	4	20
59	1	3	4	3	3	1	4	4	23
60	3	3	3	3	3	3	4	4	26
61	2	2	1	4	3	3	2	4	21
62	3	3	2	3	4	2	3	4	24
63	4	3	2	1	3	1	3	3	20
64	1	3	1	1	2	1	2	3	14
65	4	4	1	3	4	4	3	4	27
66	3	3	1	3	3	3	4	3	23
67	3	3	2	3	3	3	2	3	22
68	3	3	2	3	3	2	3	4	23
69	3	3	2	3	3	2	3	3	22
70	3	3	3	3	3	3	3	3	24
71	2	2	2	1	2	3	2	4	18
72	3	3	2	3	4	3	3	3	24
73	3	3	2	3	3	3	3	3	23
74	3	3	3	3	3	3	3	3	24
75	2	2	2	1	2	3	2	4	18

Lampiran 5

Hasil Uji Validitas Variabel X

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	TOTAL
X1	Pearson Correlation	1	.172	.108	-.030	-.080	-.127	.123	.095	.172	.368**	.046	.014	.231*	.008	.030	.283*	.078	.316*	.008	.251*	.161	-.050	.396**
	Sig. (2-tailed)		.139	.357	.801	.497	.277	.293	.419	.139	.001	.696	.903	.046	.943	.796	.014	.508	.006	.943	.030	.167	.670	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X2	Pearson Correlation	.172	1	.040	.305*	.031	.357**	.283*	.066	1.000**	.261*	.196	.026	-.024	-.053	-.228*	-.038	.016	.144	-.053	.259*	.158	.283*	.541**
	Sig. (2-tailed)	.139		.732	.008	.790	.002	.014	.575	.000	.024	.092	.824	.840	.652	.049	.747	.890	.218	.652	.025	.176	.014	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X3	Pearson Correlation	.108	.040	1	.290*	-.121	.209	.313*	.228*	.040	.285*	.007	-.062	.340*	.491*	.346*	.208	.411*	.330*	.491*	.336*	.290*	.259*	.415**
	Sig. (2-tailed)	.357	.732		.012	.302	.072	.006	.049	.732	.013	.956	.595	.003	.000	.002	.073	.000	.004	.000	.003	.012	.025	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X4	Pearson Correlation	-.030	.305*	.290*	1	.209	.201	.209	.284*	.305*	.289*	.202	.361**	.253*	-.196	.443*	.113	.304*	.050	-.196	.328*	-.012	.290*	.534**
	Sig. (2-tailed)	.801	.008	.012		.071	.084	.072	.013	.008	.012	.082	.001	.029	.092	.000	.336	.008	.670	.092	.004	.918	.012	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X5	Pearson Correlation	.080	.031	-.121	.209	1	.121	.227	.000	.031	.187	-.199	.226	.277*	-.056	.023	.075	.031	.136	-.056	-.034	.103	-.155	.287*
	Sig. (2-tailed)	.497	.790	.302	.071		.303	.050	1.000	.790	.107	.087	.051	.016	.635	.842	.524	.792	.243	.635	.772	.380	.185	.013
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X6	Pearson Correlation	-.127	.357*	.209	.201	.121	1	.199	.129	.357*	.215	.095	.033	.066	-.134	-.216	-.117	-.101	.005	-.134	.083	.119	.121	.324**
	Sig. (2-tailed)																							
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75

	Sig. (2-tailed)	.277	.002	.072	.084	.303		.086	.270	.002	.064	.416	.778	.572	.252	.062	.318	.387	.969	.252	.478	.308	.303	.005
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X7	Pearson Correlation	.123	.283*	.313*	.209	.227	.199	1	.065	.283*	.231*	-.102	.037	.330*	.510*	-.138	.160	.352*	.369*	.510*	.429*	.429*	.173	.529**
	Sig. (2-tailed)	.293	.014	.006	.072	.050	.086		.580	.014	.046	.384	.751	.004	.000	.236	.172	.002	.001	.000	.000	.000	.139	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X8	Pearson Correlation	.095	.066	.228*	.284*	.000	.129	.065	1	.066	.302**	.424**	.205	.146	-.096	-.278*	.110	.005	.268*	-.096	.188	.029	.141	.360**
	Sig. (2-tailed)	.419	.575	.049	.013	1.000	.270	.580		.575	.008	.000	.078	.212	.415	.016	.350	.967	.020	.415	.107	.804	.229	.002
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X9	Pearson Correlation	.172	1.000	.040	.305*	.031	.357**	.283*	.066	1	.261*	.196	.026	.024	-.053	-.228*	.038	.016	.144	-.053	.259*	.158	.283*	.541**
	Sig. (2-tailed)	.139	.000	.732	.008	.790	.002	.014	.575		.024	.092	.824	.840	.652	.049	.747	.890	.218	.652	.025	.176	.014	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X10	Pearson Correlation	.368**	.261*	.285*	.289*	.187	.215	.231*	.302**	.261*	1	.238*	.234*	.227	-.291*	-.221	.269*	.179	.351*	-.291*	.359*	.273*	.059	.624**
	Sig. (2-tailed)	.001	.024	.013	.012	.107	.064	.046	.008	.024		.040	.043	.050	.011	.056	.020	.125	.002	.011	.002	.018	.616	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X11	Pearson Correlation	.046	.196	.007	.202	-.199	.095	-.102	.424**	.196	.238*	1	.086	.076	-.090	.260*	.039	.042	.139	-.090	.098	.035	.234*	.272*
	Sig. (2-tailed)	.696	.092	.956	.082	.087	.416	.384	.000	.092	.040		.463	.519	.442	.024	.737	.718	.234	.442	.403	.765	.044	.018
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X12	Pearson Correlation	-.014	.026	-.062	.361*	.226	.033	.037	.205	.026	.234*	.086	1	.059	-.157	.243*	.222	.121	.039	-.157	.380*	-.018	.084	.317**
	Sig. (2-tailed)	.903	.824	.595	.001	.051	.778	.751	.078	.824	.043	.463		.613	.178	.036	.055	.301	.738	.178	.001	.877	.475	.006
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X13	Pearson Correlation	.231*	-.024	.340*	.253*	.277*	.066	.330*	-.146	-.024	.227	-.076	.059	1	.339*	-.238*	.332**	.293*	.343*	-.339*	.182	.152	.148	.413**

	Sig. (2-tailed)	.046	.840	.003	.029	.016	.572	.004	.212	.840	.050	.519	.613		.003	.040	.004	.011	.003	.003	.119	.192	.206	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X14	Pearson Correlation	.008	-.053	.491*	.196	.056	.134	.510*	.096	-.053	.291*	.090	.157	.339*	1	.377*	.142	.452*	.456*	1.000**	.396*	.332*	.240*	-.265*
	Sig. (2-tailed)	.943	.652	.000	.092	.635	.252	.000	.415	.652	.011	.442	.178	.003		.001	.223	.000	.000	.000	.000	.004	.038	.022
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X15	Pearson Correlation	.030	.228*	.346*	.443*	.023	.216	.138	.278*	.228*	.221	.260*	.243*	.238*	.377*	1	.119	.288*	.278*	.377*	.227	.018	.476*	-.294*
	Sig. (2-tailed)	.796	.049	.002	.000	.842	.062	.236	.016	.049	.056	.024	.036	.040	.001		.307	.012	.016	.001	.050	.878	.000	.011
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X16	Pearson Correlation	.283*	-.038	.208	.113	.075	.117	.160	.110	-.038	.269*	.039	.222	.332*	-.142	.119	1	.294*	.259*	-.142	.256*	.277*	.109	.398**
	Sig. (2-tailed)	.014	.747	.073	.336	.524	.318	.172	.350	.747	.020	.737	.055	.004	.223	.307		.010	.025	.223	.027	.016	.354	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X17	Pearson Correlation	.078	.016	.411*	.304*	.031	.101	.352*	.005	.016	.179	.042	.121	.293*	.452*	.288*	.294*	1	.237*	.452*	.383*	.043	.338*	.357**
	Sig. (2-tailed)	.508	.890	.000	.008	.792	.387	.002	.967	.890	.125	.718	.301	.011	.000	.012	.010		.040	.000	.001	.715	.003	.002
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X18	Pearson Correlation	.316**	.144	.330*	.050	.136	.005	.369*	.268*	.144	.351**	.139	.039	.343*	.456*	.278*	.259*	.237*	1	.456*	.337*	.517*	.351*	.562**
	Sig. (2-tailed)	.006	.218	.004	.670	.243	.969	.001	.020	.218	.002	.234	.738	.003	.000	.016	.025	.040		.000	.003	.000	.002	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X19	Pearson Correlation	.008	-.053	.491*	.196	.056	.134	.510*	.096	-.053	.291*	.090	.157	.339*	1.000**	.377*	.142	.452*	.456*	1	.396*	.332*	.240*	-.265*
	Sig. (2-tailed)	.943	.652	.000	.092	.635	.252	.000	.415	.652	.011	.442	.178	.003	.000	.001	.223	.000	.000		.000	.004	.038	.022
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75

X20	Pearson Correlation	.251*	.259*	.336*	.328*	-.034	.083	.429*	.188	.259*	.359**	.098	.380**	.182	-.396*	-.227	.256*	.383*	.337*	-.396*	1	.315*	.241*	.594**
	Sig. (2-tailed)	.030	.025	.003	.004	.772	.478	.000	.107	.025	.002	.403	.001	.119	.000	.050	.027	.001	.003	.000		.006	.038	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X21	Pearson Correlation	.161	.158	.290*	-.012	.103	.119	.429*	.029	.158	.273*	.035	-.018	.152	-.332*	-.018	.277*	.043	.517*	-.332*	.315*	1	.118	.486**
	Sig. (2-tailed)	.167	.176	.012	.918	.380	.308	.000	.804	.176	.018	.765	.877	.192	.004	.878	.016	.715	.000	.004	.006		.313	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
X22	Pearson Correlation	-.050	.283*	.259*	.290*	-.155	.121	.173	.141	.283*	.059	.234*	.084	.148	-.240*	-.476*	-.109	.338*	.351*	-.240*	.241*	.118	1	.377**
	Sig. (2-tailed)	.670	.014	.025	.012	.185	.303	.139	.229	.014	.616	.044	.475	.206	.038	.000	.354	.003	.002	.038	.038	.313		.001
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
TOTAL	Pearson Correlation	.396**	.541*	.415*	.534*	.287*	.324**	.529*	.360**	.541*	.624**	.272*	.317**	.413*	-.265*	-.294*	.398**	.357*	.562*	-.265*	.594*	.486*	.377*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.013	.005	.000	.002	.000	.000	.018	.006	.000	.022	.011	.000	.002	.000	.022	.000	.000	.001	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Uji Validitas Variabel Y

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	TOTAL
Y1	Pearson Correlation	1	.470**	-.030	.082	.065	.215	.404**	-.081	.497**
	Sig. (2-tailed)		.000	.801	.484	.577	.065	.000	.492	.000
	N	75	75	75	75	75	74	75	75	75
Y2	Pearson Correlation	.470**	1	.037	.241*	.098	.145	.507**	.182	.589**
	Sig. (2-tailed)	.000		.754	.037	.402	.216	.000	.118	.000
	N	75	75	75	75	75	74	75	75	75
Y3	Pearson Correlation	-.030	.037	1	.111	.297**	.129	.107	.042	.415**
	Sig. (2-tailed)	.801	.754		.344	.010	.273	.359	.722	.000
	N	75	75	75	75	75	74	75	75	75
Y4	Pearson Correlation	.082	.241*	.111	1	.349**	.229*	.193	.161	.547**
	Sig. (2-tailed)	.484	.037	.344		.002	.049	.098	.167	.000
	N	75	75	75	75	75	74	75	75	75
Y5	Pearson Correlation	.065	.098	.297**	.349**	1	.265*	.193	.253*	.603**
	Sig. (2-tailed)	.577	.402	.010	.002		.022	.097	.028	.000
	N	75	75	75	75	75	74	75	75	75
Y6	Pearson Correlation	.215	.145	.129	.229*	.265*	1	-.004	.108	.518**
	Sig. (2-tailed)	.065	.216	.273	.049	.022		.976	.359	.000
	N	74	74	74	74	74	74	74	74	74
Y7	Pearson Correlation	.404**	.507**	.107	.193	.193	-.004	1	.394**	.630**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.359	.098	.097	.976		.000	.000
	N	75	75	75	75	75	74	75	75	75
Y8	Pearson Correlation	-.081	.182	.042	.161	.253*	.108	.394**	1	.461**
	Sig. (2-tailed)	.492	.118	.722	.167	.028	.359	.000		.000
	N	75	75	75	75	75	74	75	75	75

TOTAL	Pearson Correlation										
		.497**	.589**	.415**	.547**	.603**	.518**	.630**	.461**		1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		
	N	75	75	75	75	75	74	75	75		75

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Uji Reabilitas

Variabel X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.603	22

Hasil Uji Reabilitas

Variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.636	8

Hasil Perhitungan SPSS (Mean, Med, St.Dev, Min, Max)

Statistics

		PBL	KETERAM PILAN 4C
N	Valid	75	75
	Missing	0	0
Mean		63.08	23.16
Std. Error of Mean		.546	.339
Median		63.00	23.00
Mode		63	24
Std. Deviation		4.733	2.932
Variance		22.399	8.596
Skewness		-.576	-.377
Std. Error of Skewness		.277	.277
Kurtosis		.504	.498
Std. Error of Kurtosis		.548	.548
Range		23	16
Minimum		49	14
Maximum		72	30
Sum		4731	1737

Lampiran 6

Tabel Frekuensi PBL dan Keterampilan 4C

PBL					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	49	1	1.3	1.3	1.3
	50	1	1.3	1.3	2.7
	53	1	1.3	1.3	4.0
	55	1	1.3	1.3	5.3
	56	3	4.0	4.0	9.3
	57	1	1.3	1.3	10.7
	58	3	4.0	4.0	14.7
	59	3	4.0	4.0	18.7
	60	7	9.3	9.3	28.0
	61	5	6.7	6.7	34.7
	62	4	5.3	5.3	40.0
	63	10	13.3	13.3	53.3
	64	6	8.0	8.0	61.3
	65	4	5.3	5.3	66.7
	66	7	9.3	9.3	76.0
	67	4	5.3	5.3	81.3
	68	5	6.7	6.7	88.0
	69	2	2.7	2.7	90.7
	70	5	6.7	6.7	97.3
	71	1	1.3	1.3	98.7
	72	1	1.3	1.3	100.0
Total		75	100.0	100.0	

KETERAMPILAN 4C

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14	1	1.3	1.3	1.3
	17	1	1.3	1.3	2.7
	18	3	4.0	4.0	6.7
	19	3	4.0	4.0	10.7
	20	7	9.3	9.3	20.0
	21	3	4.0	4.0	24.0
	22	10	13.3	13.3	37.3
	23	10	13.3	13.3	50.7
	24	13	17.3	17.3	68.0
	25	10	13.3	13.3	81.3
	26	5	6.7	6.7	88.0
	27	5	6.7	6.7	94.7
	28	2	2.7	2.7	97.3
	29	1	1.3	1.3	98.7
	30	1	1.3	1.3	100.0
Total		75	100.0	100.0	

Lampiran 7

Dokumentasi Wawancara



Lampiran 8

RPP



Modul Ajar Etika Pergaulan dan Komunikasi dalam Islam

Informasi Umum

- Nama Penyusun : Siti Yuliana, S.Pd.
- Institusi : SMP N 2 Patebon
- Tahun Penyusunan : 2024
- Jenjang Sekolah : Sekolah Menengah Pertama
- Kelas : 9
- Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

Kompetensi Awal

Siswa sudah memahami etika secara sederhana dalam bermasyarakat

Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin

- **Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai:**
 - Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia
 - Berkebinekaan global, yaitu menghormati keragaman budaya dan pandangan orang lain
- **Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin yang ingin dicapai:**
 - Mencerminkan akhlak mulia dalam menjaga etika pergaulan dan komunikasi yang baik dengan sesama
 - Memiliki sikap toleransi dan saling menghargai dalam pergaulan sosial

Sarana Prasarana

- Papan tulis
- Proyektor dan layar
- Buku pelajaran PAI
- Internet (untuk pencarian informasi)
- Bahan ajar digital dan video

Target Peserta Didik

Siswa kelas 9 yang memiliki pemahaman dasar tentang pentingnya etika dalam pergaulan dan komunikasi serta penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Model Pembelajaran

Problem Based Learning (PBL)

Kompetensi Inti

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami dan menjelaskan konsep etika pergaulan dan komunikasi dalam Islam.
2. Siswa mampu mengidentifikasi permasalahan etika dalam pergaulan di sekolah dan masyarakat.
3. Siswa mampu menerapkan solusi yang tepat sesuai dengan ajaran Islam untuk memperbaiki etika pergaulan.

B. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan definisi etika pergaulan dan komunikasi dalam Islam.
2. Siswa mampu memberikan contoh perilaku yang sesuai dengan etika pergaulan dalam Islam.
3. Siswa mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan etika pergaulan melalui diskusi kelompok dan presentasi.

C. Pemahaman Bermakna

- Etika dalam pergaulan adalah cara berinteraksi dengan orang lain berdasarkan nilai-nilai Islam yang mengajarkan kesopanan, kejujuran, dan saling menghormati.
- Komunikasi yang baik adalah kunci menjaga hubungan yang harmonis dalam pergaulan sosial sesuai ajaran Islam.

D. Pertanyaan Pemantik

- Mengapa kita harus menjaga etika dalam pergaulan dan komunikasi di kehidupan sehari-hari?

E. Kegiatan Pembelajaran (mencerminkan penerapan pendekatan PBL)

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru memulai pelajaran dengan memberikan salam dan doa bersama.
2. Guru memberikan pengantar tentang pentingnya menjaga etika dalam pergaulan dan komunikasi sesuai ajaran Islam.
3. **Guru memberikan pertanyaan pemantik** “ mengapa kita harus menjaga etika dalam pergaulan dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari?

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
2. **Orientasi masalah:** Guru menyajikan studi kasus tentang berbagai kasus viral seputar pelanggaran etika pergaulan di kalangan remaja (misalnya, bullying atau saling mengejek di media sosial) serta kasus lain dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan menayangkan berbagai video diantaranya:

- Video bullying <https://www.youtube.com/watch?v=am3sGO12f6Q> dan <https://www.youtube.com/watch?v=cF7eIDGIAVE> (Etika bergaul terhadap teman)
 - Video viral murid vs guru <https://www.youtube.com/shorts/S8endBK5C50> (Etika bergaul terhadap guru)
 - Video viral anak vs orang tua <https://www.youtube.com/watch?v=4tUawmMo76Q>
 - Video viral tetangga <https://www.youtube.com/shorts/LyR2bPWjMgs> dan <https://www.youtube.com/watch?v=3XW3yIK70sw>
3. Siswa dalam kelompok diminta untuk mengidentifikasi masalah etika yang ada dalam studi kasus tersebut berdasarkan hasil undian kelompok.
 4. Setiap kelompok mendiskusikan solusi dari masalah tersebut dengan merujuk pada ajaran Islam tentang etika pergaulan dan komunikasi.
 5. **Membimbing penyelidikan.** Guru mengarahkan siswa untuk melakukan pencarian informasi tambahan dari internet atau buku ajar.
 6. **Menyajikan hasil presentasi.** Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka kepada kelas.
 7. Guru memberikan feedback atas presentasi siswa dan memberikan penjelasan lebih lanjut tentang etika pergaulan yang baik sesuai ajaran Islam.

Kegiatan Penutup (10 menit)(Refleksi dan Evaluasi)

1. Guru dan siswa merumuskan kesimpulan bersama tentang pentingnya menjaga etika dalam pergaulan dan komunikasi.
2. Guru memberikan refleksi dan tugas individu berupa menjawab soal tentang materi
3. Guru menutup pelajaran dengan doa.

F. Asesmen

- **Asesmen Formatif:** Observasi selama diskusi kelompok dan presentasi.
- **Asesmen Sumatif:** Penilaian esai individu mengenai penerapan etika pergaulan dalam kehidupan sehari-hari.

G. Pengayaan dan Remedial

- **Pengayaan:** Siswa yang sudah menguasai materi akan diberikan tugas untuk mencari studi kasus lain tentang pelanggaran etika pergaulan dan memberikan solusinya.
- **Remedial:** Siswa yang belum memahami materi akan diberikan bimbingan tambahan dengan latihan soal dan diskusi khusus.

H. Glosarium

- **Etika:** Tata cara yang mengatur perilaku yang baik dan buruk dalam interaksi sosial.
- **Pergaulan:** Hubungan sosial antara individu atau kelompok.
- **Komunikasi:** Proses penyampaian informasi dari satu pihak ke pihak lain.

I. Daftar Pustaka

- Al-Qur'an dan Terjemahannya.
- Al-Hadits.
- Syahrul, A. (2020). *Ahlak Mulia dalam Islam*. Bandung: Mizan.
- Hasanuddin, A. (2018). *Etika Pergaulan Remaja dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Pustaka Islami.

Patebon, 16 Oktober 2024

Kepala Sekolah



Des. Kuncoro Pujiwanto, M.Pd
NIP: 196815251998021003

Guru PAIBP



Siti Yuliana, S.Pd
NIP: 199207132019032008



Lampiran 9

Surat Permohonan Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fik.walisongo.ac.id>

Nomor : 5388/Un.10.3/K/KM.00.11/12/2024 Semarang, 04 Desember 2024
Lamp : -
Hal : Izin Penelitian/Riset

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SMP N 2 Patebon
di Kendal

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Qisthi Ula Rahmayani
NIM : 1803016123
Semester : XIII
Judul Skripsi : PENGARUH PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN 4C MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI SISWA SMPN 2 PATEBON KENDAL

Dosen Pembimbing : Dr. Agus Sutiyono, M.Pd., M.Ag.

untuk melakukan riset di SMP N 2 Patebon Kendal yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 05 Desember 2024 sampai dengan tanggal 19 Desember 2024.

Demikian, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

.....
a.n. Dekan
Kepala Bagian Tata Usaha

Sdr Khotimah

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Qisthi Ula Rahmayani
2. Tempat & Tgl. Lahir : Kendal, 27 Januari 2000
3. Alamat : Kebondalem RT 09 RW 02 Kendal
HP : 085951364853
E-mail : qisthiularahmayani@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. TK Muslimat 04 Kendal (tahun lulus 2006)
 - b. MIN Kalibuntu Wetan Kendal (tahun lulus 2012)
 - c. MTs. NU Banat Kudus (tahun lulus 2015)
 - d. MA NU Banat Kudus (tahun lulus 2018)
 - e. UIN Walisongo Semarang
2. Pendidikan Nonformal
 - a. Ma'had Ulumsy Syar'iyah Yanbu'ul Qur'an Lil Banat Kudus (tahun Lulus 2018)
 - b. Ponpes Darul Falah Besongo Semarang (tahun lulus 2022)

Semarang, 18 Desember 2024



Qisthi Ula Rahmayani

NIM: 1803016123