

**PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS
MASALAH (PBL) DAN PENGGUNAAN (CHATGPT)
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS XI OTKP PADA MATA PELAJARAN
SARANA DAN PRASARANA DI SMKS DEWI SARTIKA
BILAH**

¹Santia Devima, ²Hasyim

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

E-mail: ¹santiadevima16@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbl) Dan Penggunaan AI (CHATGPT) Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan di Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Dan Penggunaan AI (CHATGPT) Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa dengan populasi siswa dan sampel yang terdiri dari 2 kelas sebanyak 57 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket untuk motivasi belajar sebanyak 16 instrumen dan tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal yang terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran tes dan uji daya pembeda tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan pengujian hipotesis. Hasil penelitian melalui uji hipotesis menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Dan Penggunaan AI (CHATGPT) terhadap Motivasi belajar siswa dengan nilai sig ($0.000 < 0.05$) dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan perhitungan ($6.668 > 1.668$). (2) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Dan Penggunaan AI (CHATGPT) terhadap hasil Belajar siswa dengan nilai sig ($0.000 < 0.05$) dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan perhitungan ($4.984 > 1.668$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Dan Penggunaan AI (CHATGPT) terhadap Motivasi belajar dan hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Sarana Dan Prasarana Di SMKS Dewi Sartika Bilah.

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Dan Penggunaan AI (CHATGPT) Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar

ABSTRACT

Based Learning (PBL) and Use of AI (CHATGPT) on Learning Motivation and Learning Outcomes of Students. This study is an experimental study conducted in the Implementation of Problem-Based Learning (PBL) and Use of AI (CHATGPT) on Learning Motivation and Learning Outcomes of Students with a student population and sample consisting of 2 classes totaling 57 students. The sampling technique used is total sampling. The data collection technique in this study was a questionnaire for learning motivation of 16 instruments and a learning outcome test in the form of multiple choices of 20 questions that were first tested for validity, reliability, test difficulty level and test of test discrimination power. The data analysis technique used was the normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The results of the study through hypothesis testing indicate that (1) there is a positive and significant influence of Problem-Based Learning (PBL) and the Use of AI (CHATGPT) on Student Learning Motivation with a sig value ($0.000 < 0.05$) and $t_{count} > t_{table}$ with calculations ($6.668 > 1.668$). (2) there is a positive and significant influence of Problem-Based Learning (PBL) and the Use of AI (CHATGPT) on Student Learning Outcomes with a sig value ($0.000 < 0.05$) and $t_{count} > t_{table}$ with calculations ($4.984 > 1.668$). Thus it can be

concluded that there is an influence of the Problem-Based Learning Model (PBL) and the Use of AI (CHATGPT) on Student Learning Motivation and Learning Outcomes in the Subject of Facilities and Infrastructure at SMKS Dewi Sartika Bilah.

Keywords: *Problem-Based Learning (PBL) and the Use of AI (CHATGPT) on Learning Motivation and Learning Outcomes.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang digunakan untuk membangun potensi sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan. Sehingga, dapat meningkatkan kualitas setiap individu baik secara langsung maupun tidak langsung yang dipersiapkan untuk mendukung dan mengikuti laju perkembangan pengetahuan serta kemajuan teknologi. Kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dan globalisasi menuntut kualitas sumber daya manusia yang berkualitas pula. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik sumber daya manusia kearah positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya.

Ahmad & Uhbiyati (hidayat & Abdillah, 2019:24) Mengemukakan bahwa Pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus.

Tujuan Pendidikan adalah suatu faktor yang amat sangat penting di dalam Pendidikan, karena tujuan Pendidikan ini adalah arah yang hendak dicapai atau hendak dituju oleh Pendidikan. Dalam penyelenggaraannya Pendidikan tidak dapat dilepaskan dari sebuah tujuan yang hendak dicapai, hal ini dapat dibuktikan dengan penyelenggaraan Pendidikan yang di alami bangsa Indonesia. Tujuan pendidikan yang berlaku pada masa orde lama berbeda dengan tujuan Pendidikan

Terdapat beberapa faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa antara lain kurangnya dorongan terhadap motivasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *ChatGPT* dan pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat juga merupakan faktor penyebabnya rendahnya motivasi belajar. Motivasi belajar mengacu pada faktor psikologis yang mendukung dan menginspirasi seseorang untuk bekerja menuju pencapaian tujuannya. Karena motivasi adalah asset fundamental yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan seseorang, maka individu harus memilikinya. Maka dari itu motivasi harus berfungsi sebagai titik tolak untuk usaha apapun. (Syaparuddin et.al,2020:116) Berpendapat bahwa motivasi adalah proses internal yang mengawali, memimpin, dan memelihara tindakan seseorang secara terus menerus. Sedangkan menurut (Hasan,2019:116) Motivasi adalah suatu proses yang mengatur tingkah laku kegiatan, intensitas, dan konsistensi tingkah laku manusia.

Motivasi dan belajar merupakan dua aspek yang saling terkait dan saling mempengaruhi. Jika siswa memiliki motivasi tinggi, mereka akan lebih bersemangat dalam belajar. Dapat disimpulkan bahwa salah satu kunci terpenting untuk mengaktifkan dan merangsang belajar siswa adalah motivasi belajar.

Rendahnya semangat belajar ditandai beberapa hal yang tidak sesuai dengan indikator motivasi belajar. Indikator kemauan dan keinginan yang kuat untuk berhasil tidak terlihat di kelas XI OTKP SMKS Dewi Sartika Bilah, hal ini dikarenakan siswa kurang ambis dan mudah menyerah ketika belajar. Sebagian

siswa cenderung menunda-nunda tugas yang diberikan oleh guru tanpa adanya partisipasi aktif dan menunjukkan kurangnya ketekunan dalam mengerjakan tugas.

2. LANDASAN TEORI

Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah perubahan yang relative permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau Latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons.

Pengertian Model Pembelajaran

Model merupakan gambaran yang lebih sederhana untuk menyajikan sesuatu informasi dengan cara yang mudah dipahami. Model pembelajaran merupakan suatu landasan yang digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran yang dikemukakan oleh (Joyce & Weil:1980). Menurut Joyce dan Weil (Khoerunnisa an Aqwal, 2020:3) model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk memebentuk rencana pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih baik.

(Asyafah,2019:22) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan kerangka dari beberapa penerapan suatu pendekatan,prosedur, strategi, metode,dan Teknik pembelajaran yang dimulai dari perencanaan hingga pembelajaran yang dimulai dari perencanaan hingga pembelajaran. Sedangkan model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli Menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung (Joyce & weil : 1980).

Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang sudah lama dikembangkan para ahli dalam rangka menanamkan kebiasaan pada para siswanya untuk senantiasa berusaha mengatasi permasalahan yang mereka hadapi. Awal mula lahirnya PBL terjadi sekitar tahun 1920. (Barrows dan Tambly :1980) menjelaskan bahwa pada sekitar tahun 1950-an para pendidik bidang kedokteran di Universitas Mc Master Kanada melihat adanya permasalahan dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Mereka menilai bahwa dari kegiatan pembelajaran yang dilakukannya itu banyak mahasiswa yang mampu mengingat informasi-informasi atau pengetahuan dari buku atau ceramah. Namun demikian, pengetahuan yang mereka ingat tidak bertahan lama dalam ingatannya. Selain itu, Ketika dihadapkan pada masalah, mereka tidak dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dan tidak berpikir secara kritis.

PBL merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang sesuai untuk semua jenjang pendidikan dan untuk semua

Defenisi Artificial Intelligence

Hasil pengembangan fungsi komputer dalam cabang ilmu komputer yang dilakukan oleh manusia dikenal sebagai Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan. Pada awal penciptaannya, fungsi dari komputer hanyalah sebagai alat pengelola data. Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan zaman, pada saat komputer telah berkembang dengan memiliki kemampuan dalam mengelola pengetahuan yang selain dari fungsinya sebagai alat pengelola data. Sehingga fungsinya dapat lebih kompleks yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan pekerjaan layaknya manusia seperti halnya dalam mengambil Keputusan yang lebih cepat dan akurat.

Pengertian ChatGPT

ChatGPT (Generative Pre-trained Tranformer) merupakan salah satu model kecerdasan buatan (AI) yang dibuat oleh OpenAI. Model ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 2018 dan terus berkembang hingga versi terbaru yang dirilis pada tahun 2020. Pada awalnya model ini dirancang untuk menyelesaikan tugas-tugas pemrosesan bahasa alami (natural language processing) seperti penerjemah mesin, analisis entimmen, dan pengenalan entitas. Namun, dengan perkembangan yang pesat, model ini mampu digunakan dalam berbagai aplikasi seperti Chatbot, penulis otomatis, dan bahkan pembuatan gambar

Pengertian Motivasi Belajar

Kata “motif” diartikan sebagai daya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh setelah adanya proses belajar mengajar. Keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari prestasi belajar, dimana prestasi belajar merupakan gambaran hasil belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya. Berdasarkan teori Takssonomi Bloom belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah kategori antara lain kognitif, afektif, efektif, dan psikomotorik. Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotorik karena

hasil belajar kognitif lebih menonjol untuk dapat dilihat secara langsung hasil yang diperoleh.

3. METODOLOGI

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKS Dewi Sartika Bilah, berlokasi di jalan Protokol Negeri Lama, Kec. Bilah Hilir, Kabupaten Labuhan Batu, Provinsi Sumatra Utara, 21471, Waktu penelitian adalah Tahun Ajaran 2024/2025.

Populasi dan Sampel

Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI OTKP SMKS Dewi Sartika Bilah tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah terdiri dari 2 kelas.

Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi (Sugiyono:2021). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel Total Sampling, yang merupakan siswa kelas XI OTKP 1 dan 2 yang berjumlah 56 siswa yang dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Adapun rincian sampel untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Penelitian

Untuk mendapatkan instrumen yang layak peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrument test yang telah disusun untuk hasil belajar menggunakan test dan angket untuk variabel motivasi belajar siswa. Adapun uji instrument yang digunakan adalah uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan uji beda. Pada instrumen angket motivasi belajar siswa dari 16 angket yang disebarkan semua dinyatakan valid dan reliabel sedangkan untuk uji instrument soal hasil belajar

siswa dari 30 instrument test yang di uji 10 test dinyatakan tidak valid sehingga peneliti memutuskan menggunakan 20 instrument test. Adapun 20 test dinyatakan reliabel dengan 8 soal yang termasuk kedalam kategori mudah, 7 soal kedalam kategori sedang dan 5 soal kategori sukar sedangkan untuk daya beda dari 20 instrumen test 11 soal masuk kategori cukup dan 9 masuk dalam kategori baik.

Setelah instrument test sudah layak digunakan peneliti melakukan test awal atau pre-test untuk mengetahui kemampuan awal belajar siswa masing-masing kelas, setelah didapat hasil pretest yakni untuk kelas eksperimen yaitu XI OTKP 1 didapat rata-rata nilai 55.17 dengan sedangkan untuk Kelas Kontrol yaitu kelas XI OTKP 2 didapat rata-rata nilai 51.48 Berdasarkan hasil pre-test tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua kelas eksperimen maupun Kelas Kontrol mendapatkan kemampuan awal yang hampir sama sehingga kelas tersebut layak dilakukan perlakuan.

Setelah diberikan soal *pre-test* pada kelas eksperimen dan Kelas Kontrol selanjut nya peneliti akan melakukan perlakuan dikedua kelas dimana untuk kelas eksperimen diberikan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Penggunaan AI (*ChatGPT*) sedangkan untuk Kelas Kontrolnya menggunakan Model Pembelajaran konvensional. Adapun hasil post-test untuk kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 83.62 dan untuk Kelas Kontrol mendapatkan nilai rata-rata 73.2. yang mana dapat disimpulkan bahwa dari rata-rata nilai tersebut Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Penggunaan AI (*ChatGPT*) lebih efektif.

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat terdapat pengaruh Problem Based Learning (PBL) dan Penggunaan AI (*ChatGPT*) terhadap motivasi belajar siswa dengan pengujian hipotesis selain itu terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan

dari rata-rata hasil angket motivasi belajar dari kelas eksperimen dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dan Penggunaan AI (*ChatGPT*).

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Penggunaan AI (*ChatGPT*) menjadi salah satu solusi kepada siswa yang cenderung bosan dengan pembelajaran konvensional, model Problem Based Learning (PBL) dan Penggunaan AI (*ChatGPT*) memiliki berbagai kelebihan yang dapat menarik motivasi belajar siswa selain dapat menciptakan suasana model ini dapat memberikan persaingan yang positif kepada siswa karena terdapat model yang bisa dipilih oleh guru. pemecahan masalah selain itu dengan penggunaan AI pemecahan masalah semakin cepat karena banyak materi dan pemecahan yang sudah terstruktur.

Selain itu terdapat pengaruh model model Problem Based Learning (PBL) dan Penggunaan AI (*ChatGPT*) terhadap Hasil belajar dengan kenaikan hasil belajar melalui pretest ke posttest sebesar 51.56% sedangkan jika dibandingkan dengan model konvensional terdapat perbedaan rata-rata sebesar 41.37% yang membuktikan bahwa menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Penggunaan AI (*ChatGPT*) menjadi salah model pembelajaran yang baik pada siswa, penelitian ini juga dapat diimplementasikan bahwasanya model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Penggunaan AI (*ChatGPT*) dapat juga menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa hal itu dikarenakan model ini merupakan salah satu model yang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang dimana siswa lebih cenderung senang kepada hal hal yang baru dan siswa lebih senang dan lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji sederhana terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam Motivasi Belajar terhadap Hasil belajar siswa pada mata Pelajaran sarana dan prasana kelas XI OTKP SMKS Sartika Bilah hal itu menjelaskan bahwa semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai. Faktor-faktor lain selain motivasi juga dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti kemampuan kognitif, lingkungan belajar, dan kualitas pengajaran.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai model *Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Penggunaan AI (ChatGpt)* terhadap Motivasi Belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana kelas IX Otkp di SMKS Dewi Sartika Bilah T.A 2024/2025 maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang didukung oleh ChatGPT secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran sarana dan prasarana kelas IX Otkp di SMKS Dewi Sartika Bilah. Hasil menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata nilai serta distribusi nilai yang lebih merata antara pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas integrasi teknologi seperti ChatGPT dalam mendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. ChatGPT juga terbukti berperan sebagai alat bantu yang adaptif dan interaktif, memberikan potensi besar untuk diimplementasikan lebih luas dalam konteks pembelajaran lainnya.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan selama proses penyusunan jurnal ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim penerbit jurnal yang telah memberikan kesempatan dan memfasilitasi proses publikasi karya ini. Tak lupa, penulis menghargai dukungan dan semangat dari teman-teman yang telah memberikan motivasi dan bantuan selama penyusunan artikel ini. Semoga jurnal ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Prihatmojo, R. (2020). Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran “Who Am I” Kota Bumi: Universitas Muhammadiyah.
- Andi Muhammad Lutfi. (2024). Analisis Dampak Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Terhadap Kualitas Pembelajaran Matematika. Parepare. Institut Agama Islam Negeri.
- Bunyamin. (2021). Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi dan Teori. Book. Jakarta: Upt Uhamka Press.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan: 6(1), 1–12.
- Desvita Dwi Hapsari1, Gizza Yasmin Ramadhani, N. I. I. (2024). Literature Review: Pengaruh Artificial Intelligence (Ai) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Jurnal Empati: 13(4), 313–324.

- Ernawati, H. (2017). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Konsep Jaringan Tumbuhan*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ersyanda Yunarzat. (2024). *Pengaruh Penggunaan ChatGPT Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Smk Negeri 6 Makassar* Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah.
- Indra Jaya, Rusydi Ananda, C. W. (2022). *Evaluasi Pembelajaran Prespektif Transdisipliner*. Medan: Pusdikra Mitra Jaya.
- Jihad A & Haris A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Mas Ayu R., Septiani Putri &, et.al. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbasis Artificial Intelligence Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPS: 4(3). 2–10.
- Nelliraharti. (2024). *Pengaruh Artificial Intelligence (Ai) Terhadap Motivasi*. Journal Of Education Science: 10 (1), 1–13.
- Parnawi A. (2020). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher Cv Budi Utama
- Pratiwi, A., Partono, P., & Suherman, S. (2024). *Akurasi Penggunaan ChatGPT dalam Menganalisis Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha*. Jurnal Budi Pekerti Agama Buddha: 2 (4), 1–10.
- Rismawati, A. (2024). *Pemanfaatan Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka (Studi Kasus Di SMPN Satu Atap Pesanggrahan 2 Batu)*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rusman. (2019). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajaali Pers.
- Sani A.R. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sardiman. (2019). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Widarto Rachbini, Tiolina Evi, S. (2023). *Pengenalan ChatGPT Tips dan trik bagi Pemula*. Banten: CV. AA.RIZKY.
- Wirda, Y. (2020). *Faktor- Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Redaksi.
- Arnita B S, Prof. Richardus E I. (2023). *Problem Based Learning*. Jl. Beo Yogyakarta: Andi.
- Dr. Hartono, M. Pd. (2019). *Metodologi Penelitian, Dilengkapi analisis regresi dan Path Analysis dengan IBM SPSS Statistics Version 25*. Pekanbaru: Nusa Media.
- Lefudin, M. Pd. (2019). *Belajar dan Pembelajaran, dilengkapi dengan Model pembelajaran, Strategi Pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. JL. Rajawali, G. elang Sleman: deepublish