

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti mengumpulkan berbagai informasi dari penelitian sebelumnya untuk tujuan perbandingan hasil penelitian dan referensi dalam melakukan penelitian ini, diantara hasil penelitian terdahulu yaitu:

1. Penelitian dari Kavinji dengan judul “Pemanfaatan Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS bagi Siswa Kelas VII A SMPN 1 Baturetno Wonogiri” memberikan kesimpulan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas VIIA SMPN 1 Baturetno dalam mata pelajaran IPS. Pada semester kedua tahun akademik 2019/2020, nilai rata-rata kelas naik sebesar 21,66 poin, atau sekitar 31,54%(Kavinji, 2021).

Variabel pada penelitian ini sama yakni media Kahoot; penelitian sebelumnya berfokus pada motivasi dan prestasi belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan hasil belajar sebagai variabel terikat. Selain itu, perbedaan lain terkait dengan subjek penelitian: penelitian ini meneliti Ilmu Pengetahuan Sosial, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Penelitian dari Aulia Karima Zuhda Utami dan Dudung Hamdun dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen”

kesimpulan penelitian menunjukkan hasil bahwa uji t memiliki nilai signifikansi 0,018, di bawah batas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar bahasa Arab setelah perlakuan berbeda di kelas eksperimen dan kontrol. Siswa di kelas eksperimen mendapatkan skor keinginan belajar rata-rata 98,735, sedangkan siswa di kelas kontrol mendapatkan skor rata-rata kurang dari itu, skornya 92,363 (Utami & Hamdun, 2020).

Penelitian ini dan penelitian sebelumnya sama-sama mengaplikasikan media Kahoot. Yang berbeda pada variabel terikat yang diteliti: penelitian sebelumnya berfokus dalam motivasi belajar, sedangkan pada penelitian ini meneliti hasil belajar. Selain itu, penelitian sebelumnya berfokus pada Bahasa Arab, sedangkan pada Penelitian ini berkonsentrasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Penelitian dari Nur Indah Rismawati dengan judul *“Use of the Kahoot Application in an Effort to Increase Student Motivation”* Studi ini mencapai hasil bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan keinginan siswa di kelas 1 SD Negeri Pasekaran 02 untuk belajar. Hasilnya terlihat pada siklus I: 12 siswa (46%) menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, 8 siswa (31%) menunjukkan motivasi sedang, dan 6 siswa (23%) menunjukkan motivasi rendah. Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan, dengan 23 siswa (88%) menunjukkan motivasi

belajar yang tinggi, dan 3 siswa lainnya juga menunjukkan motivasi tinggi(Rismawanti, 2020).

Penelitian ini dan penelitian sebelumnya serupa dalam hal topik yang dibahas, yaitu media Kahoot. Variabel terikat yang digunakan, bagaimanapun, berbeda: penelitian yang dilakuakn sebelumnya berfokus pada motivasi untuk belajar, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar.

4. Penelitian dari Winnie Yulis Peranti, Fakhruddin, dan Zulirfan dengan judul “Efektivitas Kuis Online Kahoot! dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Fisika Materi Gerak Melingkar di Kelas X SMA Negeri 8 Pekanbaru” penelitian tersebut menemukan bahwa daya serap siswa rata-rata 81,48% di kelas eksperimen dan 70,93% di kelas kontrol, keduanya termasuk dalam kategori pembelajaran yang efektif. Namun, kelas eksperimen mencapai hasil yang lebih baik dengan perbedaan 10,55% dari kelas kontrol(Peranti et al., 2020).

Bersamaan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan media Kahoot sebagai variabel bebas. Namun, perbedaan yang mencolok terletak pada variabel terikat yang diteliti: penelitian sebelumnya berkonsentrasi pada kemampuan kognitif, sedangkan penelitian ini berkonsentrasi pada hasil belajar. Selain itu, meskipun subjek penelitian sebelumnya adalah fisika, subjek penelitian ini adalah pendidikan agama Islam.

5. Penelitian dari Fahrul Iqwan, Nursodik, dan Ferani Mulianingsih dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar dengan Media Pembelajaran Kahoot pada Peserta Didik Kelas VIII B SMP Negeri 15 Semarang” menurut penelitian ini, Pada setiap siklus, nilai rata-rata dari pre-test meningkat setelah ujian. Pada siklus I, nilai rata-rata dari pre-test sebesar 59,4 meningkat menjadi 69,7 setelah ujian, dan pada siklus II, nilai rata-rata dari pre-test sebesar 64,7 meningkat menjadi 85,3 setelah ujian, yang menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat(Iqwan et al., 2024).

Penelitian ini dan penelitian sebelumnya memiliki kesamaan karena keduanya membahas penggunaan alat Kahoot serta variabel terikat yang didasarkan pada hasil belajar. Mereka berbeda dalam hal mata pelajaran yang diteliti: penelitian sebelumnya berfokus pada Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sedangkan yang ini berfokus pada Pendidikan Agama Islam.

6. Penelitian dari Akhmad Darmawan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar” Kahoot memiliki efek yang signifikan terhadap bagaimana siswa belajar, menurut penelitian tersebut. Setelah menggunakan Kahoot di kelas eksperimen, nilai meningkat sebesar 8,49; nilai rata-rata 85,21 diterima oleh kelas kontrol., dan kelas eksperimen yang menggunakan Kahoot

memperoleh nilai rata-rata 76,72 pada materi ruang lingkup biologi(Darmawan, 2020).

Penelitian sebelumnya dan ini memiliki kesamaan karena keduanya meneliti menggunakan media Kahoot dan variabel terikat yang berasal dari hasil belajar. Yang membedakan kedua penelitian adalah bahwa penelitian sebelumnya berfokus pada biologi, sedangkan penelitian ini berfokus pada pendidikan agama Islam.

7. Penelitian dari Dasmayanti Lestari, Abdul Muis Mappalotteng, dan Ruslan dengan judul “Pengaruh Penerapan Game Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X di SMKT Somaopu” Penelitian ini menemukan bahwa kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah memperoleh nilai pretest rata-rata sebesar 34,59 dan nilai posttest rata-rata sebesar 57,18. Di sisi lain, kelas eksperimen yang terdiri dari 17 siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran desain grafis dengan menggunakan game Kahoot. Nilai rata-rata pretest mereka adalah 50,12 dan nilai rata-rata posttest mereka adalah 74,35(Lestari et al., 2023)

Penelitian ini memiliki sebuah kesamaan dengan penelitian yang akan datang karena keduanya menyelidiki penggunaan media Kahoot dan variabel terikat yang berupa hasil belajar. Penelitian sebelumnya berfokus pada Desain Grafis, sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada Pendidikan Agama Islam.

8. Penelitian dari Rafika Andari dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika” Studi tersebut menemukan bahwa hasil belajar siswa dalam kelompok eksperimen meningkat sebesar 87% saat pemberian post-test dibandingkan dengan kelompok kontrol yang memperoleh 79,8%. Selain itu, siswa dalam kelompok eksperimen yang menggunakan game edukatif Kahoot! sebagai alat pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 34,6% dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan PowerPoint sebagai alat pembelajaran (Andari, 2020).

Penelitian sebelumnya mempelajari Fisika, sedangkan penelitian ini berkonsentrasi pada Pendidikan Agama Islam. Kesamaan penelitian ini dengan yang akan datang terletak pada penggunaan media Kahoot dan variabel terikat yang berupa hasil belajar.

Tabel 2. 1 Originalitas Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Kavinji (2021)	“Pemanfaatan Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS bagi Siswa Kelas VII A 1 SMPN Baturetno Wonogiri”	Variabel bebas media tentang Kahoot	Penelitian ini akan berfokus pada pendidikan agama Islam, dengan variabel terikat motivasi dan prestasi. Penelitian sebelumnya dalam Ilmu Pengetahuan Sosial juga akan menggunakan variabel terikat

				hasil belajar.
2	Aulia Karima Zuhda Utami dan Dudung Hamdun (2020)	“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen”	Variabel bebas tentang media Kahoot	Dalam penelitian terkait bahasa Arab, variabel terikat hasil belajar dan pendidikan agama Islam akan digunakan dalam penelitian ini.
3	Nur Indah Rismawati (2020)	<i>“Use of the Kahoot Application in an Effort to Increase Student Motivation”</i>	Variabel bebas tentang media Kahoot	Dalam penelitian yang akan dilakukan, variabel terikat motivasi belajar akan digunakan, sedangkan variabel terikat hasil belajar akan digunakan.
4	Winnie Yulis Peranti, Fakhruddin, dan Zulirfan (2020)	“Efektivitas Kuis Online Kahoot! dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Fisika Materi Gerak Melingkar di Kelas X SMA Negeri 8 Pekanbaru”	Variabel bebas tentang media Kahoot	Studi ini akan melibatkan pengajaran agama Islam dan variabel terikat kemampuan kognitif. Sebaliknya, penelitian ini akan melibatkan hasil belajar dan subjek penelitian sebelumnya tentang fisik.
5	Fahrul Iqwan, Nursodik, dan Ferani Mulianingsih (2024)	“Peningkatan Hasil Belajar dengan Media Pembelajaran Kahoot pada Peserta Didik Kelas VIII B SMP Negeri 15 Semarang”	Variabel bebas tentang media Kahoot dan variabel hasil belajar	Penelitian sebelumnya tentang IPS, tetapi yang akan datang tentang Pendidikan Agama Islam

6	Akhmad Darmawan (2020)	“Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar”	Variabel bebas tentang media Kahoot dan variabel hasil belajar	Fokus penelitian sebelumnya adalah biologi, tetapi yang akan datang adalah pendidikan agama Islam.
7	Dasmayanti Lestari, Abdul Muis Mappalotteng, dan Ruslan (2023)	“Pengaruh Penerapan Game Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X di SMKT Somaopu”	Variabel bebas tentang media Kahoot dan variabel hasil belajar	Fokus penelitian sebelumnya adalah Desain Grafis, tetapi fokus penelitian berikutnya adalah Pendidikan Agama Islam.
8	Rafika Andari (2020)	“Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika”	Variabel bebas tentang media Kahoot dan variabel hasil belajar	Subjek penelitian sebelumnya adalah fisik, subjek penelitian yang akan datang adalah pendidikan agama Islam.

B. Landasan Teori

1. Kahoot

Kahoot adalah alat pembelajaran interaktif yang dapat membuat belajar menyenangkan dan tidak membosankan. Aplikasi ini menekankan gaya belajar hubungan peran aktif di mana siswa berkompetisi dalam pelajaran yang sedang atau sudah mereka pelajari. Keunggulan dari aplikasi Kahoot adalah bahwa itu memungkinkan kuis online yang memiliki elemen persaingan dan memungkinkan siswa melihat hasilnya secara langsung di layar kelas. Kahoot adalah

permainan, kuis, diskusi, dan survei yang dapat dimainkan di berbagai platform media, seperti: HP, komputer, laptop, tablet, ataupun perangkat yang mendukung. Game memiliki kemampuan untuk membuat berbagai jenis pertanyaan, menemukan jawaban terbaik, dan menentukan durasi waktu yang digunakan untuk menjawabnya. Secara unik, para peserta diminta untuk memilih gambar atau warna yang akan digunakan untuk menunjukkan jawaban(Andari, 2020).

Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis daring yang menyajikan kuis dan permainan edukatif. Media ini merupakan bentuk inovasi teknologi yang mampu menciptakan rasa suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan lebih menyenangkan. Ini juga membantu guru menilai penilaian siswa mereka. Kahoots cocok untuk latihan, kuis, pretes, pengayaan, penguatan bahan, dan masih banyak lagi. Aplikasi ini unik karena memiliki backsound dan warna yang menarik sebagai tampilan, yang menarik peserta didik. Karena memiliki durasi waktu yang singkat untuk menjawab pertanyaan, aplikasi ini menciptakan suasana yang ceria tetapi juga menegangkan selama proses(Sutirna, 2018). Dalam pelaksanaan pembelajaran, pemilihan strategi, metode, media, dan model pembelajaran benar-benar harus diperhatikan. Jika pelajaran dirancang dengan cermat, itu akan menarik dan mudah dipahami siswa(Sumaryanti, 2017).

Dalil yang dasari bahwa teknologi adapat dimanfaatkan sebagai media belajar terdapat di surah An-Naml (27) 44 bahwa Nabi Sulaiman

AS dikenal telah menunjukkan pemanfaatan teknologi yang luar biasa di dalam kerajaannya:

قِيلَ لَهَا ادْخُلِي الصَّرْحَ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقَيْهَا قَالَ إِنَّهُ

صَرْحٌ مُّمَرَّدٌ مِنْ قَوَارِيرَ ۖ قَالَتْ رَبِّ إِنِّي ظَلَمْتُ نَفْسِي وَأَسْلَمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ

رَبِّ الْعَالَمِينَ ۝

“Dikatakan kepadanya (Balqis), “Masuklah ke istana.” Ketika dia (Balqis) melihat (lantai istana) itu, dia menyangkannya kolam air yang besar. Dia menyingkapkan (gaun yang menutupi) kedua betisnya. Dia (Sulaiman) berkata, “Sesungguhnya ini hanyalah lantai licin (berkilap) yang terbuat dari kaca.” Dia (Balqis) berkata, “Ya Tuhanku, sesungguhnya aku telah berbuat zalim terhadap diriku. Aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan semesta alam.”(Cordoba, 2021)

Sebagai bagian dari taktik komunikasi yang efektif, Nabi Sulaiman membangun istana dengan teknologi yang luar biasa sehingga Ratu Balqis merasa tertarik dan nyaman di sana. Pada akhirnya, Nabi Sulaiman menikahi Ratu Balqis(Anggoro et al., 2023).

Kisah Nabi Sulaiman menunjukkan bagaimana teknologi dapat membantu komunikasi pembelajaran yang efektif, yang merupakan jenis komunikasi yang digunakan di sekolah. Ketika Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud untuk berbicara dengan Ratu Balqis, ini menunjukkan betapa efektifnya penggunaan hewan sebagai alat pengiriman pesan. Selain itu, sarana dan prasarana canggih mendukung pertemuan antara keduanya. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, proses pembelajaran

harus dilengkapi dengan media yang mendukung komunikasi yang lancar dan membuat siswa merasa nyaman (Anggoro et al., 2023)

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ: أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ سُفْيَانَ قَالَ: حَدَّثَنِي أَبِي، عَنْ مُنْذِرٍ، عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطُوطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ - وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجُ أَمَلِهِ، وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَحَشَّهْ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَحَشَّهْ هَذَا). (رواه البخاري)

“Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa’id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi’ bin Khusein dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi.” (HR. Imam Bukhori)(Bukhari, 1997a)

Nabi Muhammad SAW memberikan gambaran tentang kehidupan manusia dalam hadis nomor 6417 dalam kitab Shahih Al-Bukhari. Garis lurus di tengah melambangkan manusia itu sendiri, sementara

persegi panjang yang mengelilinginya mewakili batas ajalnya. Garis lurus yang memanjang keluar dari bentuk tersebut menunjukkan harapan dan cita-cita manusia. Garis-garis kecil di sekelilingnya menunjukkan berbagai musibah yang selalu menghadang manusia sepanjang hidup mereka (Latif & Fadriati, 2023).

Tony Stockweel mengatakan bahwa melihat, mendengar, dan merasakan sesuatu adalah syarat untuk mempelajari sesuatu dengan cepat dan efektif. Berdasarkan pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa jika siswa menggunakan berbagai indera saat belajar, mereka akan belajar lebih cepat dan efektif (Ikhwan, 2017).

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis daring yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan tidak membosankan. Aplikasi ini menekankan partisipasi aktif siswa melalui aktivitas kuis, permainan, diskusi, dan survei yang dapat diakses dengan berbagai perangkat seperti ponsel, komputer, laptop, atau tablet. Salah satu keunggulan Kahoot adalah fitur kuis online yang menggabungkan elemen kompetisi antar peserta, memungkinkan siswa menjawab pertanyaan dengan batas waktu tertentu, serta menampilkan hasilnya secara langsung di layar kelas, sehingga menciptakan suasana belajar yang seru dan penuh semangat. Dengan tampilan visual yang menarik, warna-warna cerah, serta background yang dinamis, Kahoot berhasil menarik perhatian peserta didik dan mendorong keterlibatan mereka

secara maksimal dalam pembelajaran(Sutirna, 2018). Selain itu, guru dapat memanfaatkan Kahoot untuk berbagai keperluan seperti pretest, latihan soal, penguatan materi, hingga evaluasi pembelajaran secara real-time. Dengan kemampuannya untuk membuat berbagai jenis soal dan memilih bentuk jawaban berupa gambar atau warna, Kahoot tidak hanya menjadi sarana hiburan edukatif, tetapi juga alat asesmen yang efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan media ini sangat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan mudah dipahami, selaras dengan pentingnya pemilihan strategi, metode, dan media yang tepat dalam proses belajar mengajar(Andari, 2020).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran, yang terdiri dari tiga domain utama kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran siswa dapat diukur melalui kegiatan penutup atau evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan data(Utami & Hamdun, 2020).

Hasil belajar sangat penting untuk proses pembelajaran, terutama karena memberikan gambaran kepada seorang guru tentang bagaimana peserta didik berkembang dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui aktivitas belajar mengajar. Biasanya, tes sekedar digunakan untuk mengukur hasil belajar dan nilai digunakan untuk menunjukkan hasilnya(Ilhamsyah, 2021).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan. (Cordoba, 2021)

Konsep ilmu dan pendidikan dalam Islam bukanlah sekadar memperoleh pengetahuan tanpa tujuan yang jelas, seperti yang ditunjukkan dalam tafsir Surat Al-Mujadalah Ayat 11. Dalam Islam, ilmu dan pendidikan selalu dihubungkan dengan moral, ketaatan kepada Allah, dan penerapan pengetahuan untuk kebaikan bersama. Hal ini mencerminkan bahwa proses belajar tidak sekedar menuntut kecerdasan intelektual, akan tetapi kesadaran spiritual serta etika yang tinggi. Dalam konteks ini, adab belajar seperti memberi tempat di majlis dan berdiri saat diminta mencerminkan sikap hormat terhadap ilmu dan pendidik. Janji Allah untuk menaikkan martabat orang-orang yang beriman dan berpengetahuan menandakan bahwa hasil belajar yang sesungguhnya bukan hanya pada nilai akademik semata, tetapi juga pada terbentuknya karakter, akhlak mulia, dan kebermanfaatan ilmu. Oleh karena itu, hasil belajar yang baik dalam perspektif Islam adalah gabungan antara penguasaan materi, keikhlasan dalam

menuntut ilmu, dan penerapannya dalam kehidupan nyata sebagai bentuk pengabdian kepada Allah dan masyarakat (Rofina et al., 2024)

Hasil belajar yang merupakan representasi dari kemampuan siswa yang diperoleh selama mengikuti proses pembelajaran, mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Ketiga domain ini mencerminkan pencapaian komprehensif peserta didik dalam proses pendidikan, baik dalam aspek berpikir kritis, sikap terhadap materi yang dipelajari, maupun kemampuan menerapkan pengetahuan dalam tindakan nyata (Somayana, 2020). Hasil belajar tidak hanya menjadi indikator akhir dari suatu proses pengajaran, tetapi juga menjadi tolok ukur keberhasilan guru dalam menyampaikan materi, serta sebagai dasar evaluasi efektivitas metode dan media pembelajaran yang digunakan. Untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, guru biasanya melakukan evaluasi di bagian akhir kegiatan pembelajaran melalui berbagai bentuk asesmen, seperti tes, kuis, atau tugas, yang bertujuan mengumpulkan data secara objektif mengenai perkembangan siswa (Ilhamsyah, 2021). Evaluasi ini penting untuk memberikan umpan balik kepada guru dan siswa, serta membantu guru dalam menentukan strategi tindak lanjut, baik untuk penguatan materi, remedial, maupun pengayaan. Secara umum, tes sering kali digunakan sebagai alat utama dalam mengukur hasil belajar, sementara nilai dijadikan indikator kuantitatif untuk menggambarkan tingkat

penguasaan siswa terhadap kompetensi yang ditargetkan. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya mencerminkan pencapaian akademik semata, tetapi juga menjadi acuan penting dalam merancang proses pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa (Utami & Hamdun, 2020).

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat didefinisikan suatu proses bimbingan, pengajaran, atau pelatihan diberikan oleh pendidik kepada siswa dengan tujuan meningkatkan akidah mereka. Membentuk siswa menjadi orang-orang yang beriman dan bertakwa kepada Yang Maha Esa Allah SWT adalah tujuan dari PAI, dan senantiasa mengikuti ajaran Islam melalui pemberian materi dan penanaman nilai-nilai (Aziz, 2019).

Pada dasarnya, pendidikan Islam adalah proses perbaikan menuju kebaikan yang telah berlangsung sejak masa Nabi Muhammad SAW. Dakwah, yang umumnya didefinisikan sebagai upaya untuk menyebarkan ajaran Islam kepada masyarakat, juga dapat dianggap sebagai bagian dari proses perbaikan ini (Jannah & Rasyid, 2023).

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ كَثِيرٍ : أَخْبَرَنَا سُفْيَانُ : حَدَّثَنَا الْأَعْمَشُ، عَنْ زَيْدِ بْنِ وَهَبٍ :

حَدَّثَنَا خُذَيْفَةُ قَالَ : حَدَّثَنَا رَسُولُ اللَّهِ ﷺ حَدِيثَيْنِ رَأَيْتُ أَحَدَهُمَا وَأَنَا أَنْتَظِرُ الْآخَرَ

حَدَّثَنَا أَنَّ الْأَمَانَةَ نَزَلَتْ فِي جَذْرِ قُلُوبِ الرِّجَالِ . ثُمَّ عَلِمُوا مِنَ الْقُرْآنِ ثُمَّ

عَلِمُوا مِنَ السُّنَّةِ

“Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Katsir: Telah mengabarkan kepada kami Sufyan: Telah menceritakan kepada kami Al-A'mash, dari Zaid bin Wahb: Telah menceritakan kepada kami Hudzaifah, ia berkata: Rasulullah ﷺ telah menceritakan kepada kami dua hal. Aku telah melihat salah satunya dan aku sedang menunggu (terjadinya) yang lainnya. Beliau menceritakan kepada kami bahwa amanah itu diturunkan di lubuk hati para lelaki. Kemudian mereka belajar dari Al-Qur'an, lalu mereka belajar dari Sunnah.”(Bukhari, 1997b)

Pendidikan Islam harus menggunakan kitab suci Al-Qur'an dan Hadis berfungsi sebagai asas dan acuan utama untuk melaksanakan ajaran Islam untuk mengajarkan Islam di sekolah karena Hadis mengajarkan bahwa keduanya harus dihormati sebagai standar moral. Jika hal ini benar-benar terjadi, generasi berikutnya dari Qur'ani akan bertindak seperti Rasulullah. Dalam rangka mencapai dan mencapai tujuan pendidikan(Basyari & Nugraha, 2023).

Pendidikan Agama Islam (PAI) yang merupakan suatu proses terencana dan terstruktur yang bertujuan untuk membimbing, mengarahkan, serta membina peserta didik dalam aspek keagamaan agar tumbuh menjadi pribadi yang memiliki keyakinan (akidah) yang kuat, berakhlak mulia, dan mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. PAI tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian pengetahuan keislaman, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter, moral, dan spiritual peserta didik agar memiliki kesadaran beragama yang kokoh dan mampu menjadikan nilai-nilai Islam sebagai pedoman hidup. Inti dari PAI adalah membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT,

melalui pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai ajaran Islam secara menyeluruh, baik dalam aspek ibadah, akhlak, muamalah, maupun sosial kemasyarakatan (Aziz, 2019).

Dalam pelaksanaannya, PAI tidak hanya menekankan aspek kognitif berupa pemahaman konsep-konsep keagamaan, tetapi juga afektif yang menumbuhkan rasa cinta terhadap ajaran Islam serta psikomotorik yang mendorong siswa mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam tindakan nyata. Oleh karena itu, PAI memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam sistem pendidikan nasional, khususnya dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara spiritual dan emosional (Sa'diyah, 2022).

Secara historis, pendidikan Islam telah ada sejak masa Nabi Muhammad SAW, yang menjadikan wahyu sebagai dasar utama dalam proses pembelajaran dan penyebaran nilai-nilai Islam. Nabi sendiri merupakan teladan utama dalam praktik pendidikan, baik melalui perkataan, perbuatan, maupun keteladanan akhlaknya. Seiring berkembangnya zaman, fungsi pendidikan Islam semakin meluas, termasuk dalam kegiatan dakwah yang dapat dipahami sebagai bentuk penyampaian ajaran Islam kepada masyarakat secara luas. Dakwah dan pendidikan memiliki keterkaitan erat karena keduanya sama-sama bertujuan untuk melakukan transformasi ke arah yang lebih baik, baik pada individu maupun komunitas (Jannah & Rasyid, 2023).

Dalam konteks modern, PAI di sekolah formal tidak sekadar menyampaikan materi pelajaran agama, tetapi juga harus mampu menjawab tantangan zaman, seperti krisis moral, pengaruh budaya global, serta derasnya arus informasi digital yang dapat memengaruhi cara berpikir dan bersikap generasi muda. Oleh sebab itu, pendekatan dalam pembelajaran PAI harus adaptif, inovatif, dan kontekstual, agar siswa tidak hanya memahami ajaran Islam secara tekstual, tetapi juga mampu memaknai dan mengamalkannya dalam kehidupan nyata. Penguatan nilai-nilai religius melalui pendidikan agama yang efektif sangat penting untuk membentengi peserta didik dari pengaruh negatif dan membekali mereka dengan landasan moral yang kuat dalam menghadapi kehidupan di masa depan (Ammar et al., 2021).

4. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka memprioritaskan kebutuhan dan minat siswa, mendorong mereka untuk terus belajar. Sebagai bekal untuk hidup, kurikulum ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur yang sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila. Struktur kurikulumnya mencakup aktivitas di dalam kelas dan program untuk meningkatkan Profil Pelajar Pancasila (P5), yang membantu mencapai tujuan pendidikan nasional. Berbagai aspek dibahas dalam kurikulum ini. Ini termasuk ketakwaan kepada Tuhan, akhlak mulia, keimanan, kemandirian, toleransi terhadap keberagaman di seluruh dunia,

keaktivitas, semangat gotong royong, dan kemampuan berpikir kritis. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa(Jannah & Rasyid, 2023).

Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 memberikan dasar hukum yang memungkinkan lembaga pendidikan menerapkan kurikulum mereka sendiri. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) adalah standar minimal yang digunakan sebagai indikator kemampuan siswa setelah menyelesaikan jenjang pendidikan. SKL menggabungkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. SKL berfungsi sebagai pedoman utama untuk kurikulum 2013, darurat, dan merdeka(Nasution et al., 2023).

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.(Cordoba, 2021)

Ayat ini ditafsirkan oleh Al-Qurtubi sebagai menunjukkan betapa pentingnya menyesuaikan metode dakwah dengan keadaan orang yang diajak. Menurutnya, hikmah adalah kalimat yang halus dan kebijaksanaan dalam menyampaikan argumen yang kuat dan jelas. Nasihat Mau'izah Hasanah bermanfaat bagi mereka yang mudah tersentuh oleh kelembutan. Metode debat terbaik adalah Mujadalah Bil-Lati Hiya Ahsan, yang dilakukan dengan etika dan kesabaran, serta

menjaga adab dan tata krama saat berbicara, tanpa emosi berlebihan atau penghinaan. Selain itu, Al-Qurtubi menekankan betapa pentingnya untuk berdakwah dengan sikap bijaksana dan sabar, serta mengingat bahwa petunjuk adalah milik Allah(Efendi et al., 2024)

C. Framework

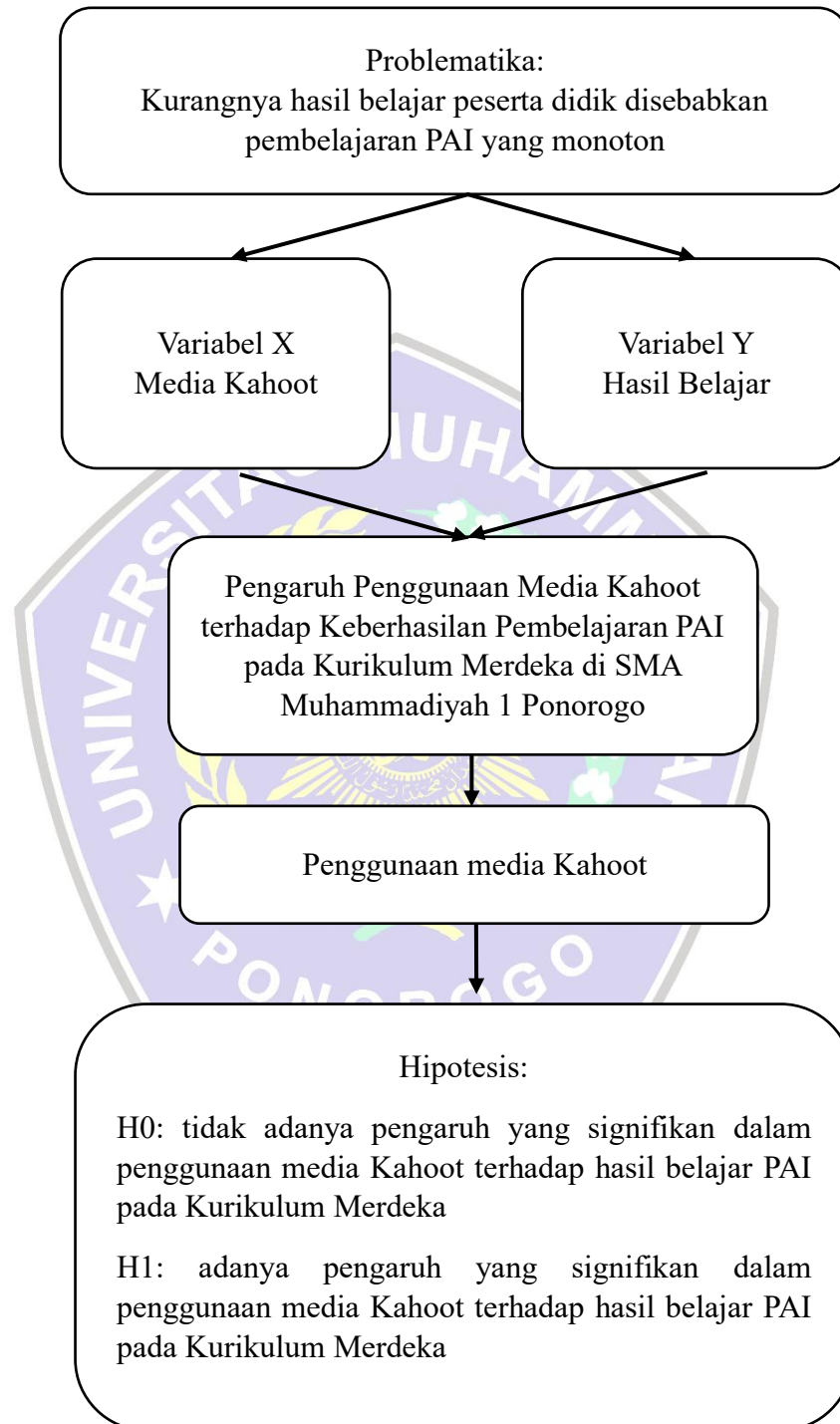
Studi penelitian dengan berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Keberhasilan Pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka", media Kahoot digunakan sebagai variabel bebas karena platform interaktif berbasis permainan ini dianggap dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Sejauh mana penggunaan Kahoot dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, variabel ini menjadi pusat perhatian.

Upaya dalam mencapai tujuan tersebut, penelitian ini didasarkan pada banyak teori dan penelitian terdahulu yang relevan untuk melihat bagaimana variabel X, yaitu penggunaan media Kahoot, berdampak pada variabel Y, yaitu hasil belajar pada mata pelajaran PAI. Teori-teori ini akan digunakan sebagai dasar konseptual dan sebagai acuan ketika indikator penelitian dirumuskan. Teori pembelajaran aktif, teori motivasi, dan pendekatan pembelajaran berbasis permainan adalah beberapa teori yang dianggap mendukung. Selain itu, temuan penelitian sebelumnya tentang seberapa efektif Kahoot dalam pendidikan juga akan digunakan sebagai sumber referensi penting.

Diharapkan penelitian ini akan memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana media Kahoot mempengaruhi keberhasilan belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Kurikulum Merdeka, setelah melewati berbagai langkah, mulai dari pengumpulan data hingga analisis dan interpretasi hasil. Penelitian ini diharapkan akan memberikan analisis menyeluruh tentang bagaimana media Kahoot mempengaruhi keberhasilan belajar.

Hubungan antara variabel X (penggunaan media Kahoot) dan variabel Y (hasil belajar PAI) didasarkan pada asumsi bahwa pendekatan pembelajaran interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa tentang materi. Media berbasis game, Kahoot, dianggap memiliki potensi untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Diharapkan hasil belajar akan meningkat secara signifikan dengan peningkatan partisipasi dan fokus siswa. Oleh karena itu, dengan menggunakan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, bagan kerangka berpikir yang dibuat menunjukkan alur pengaruh langsung dan tidak langsung antara variabel bebas dan terikat:

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah bentuk perkiraan awal atau asumsi sementara yang diajukan peneliti terhadap permasalahan yang dikaji. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H0: Tidak adanya pengaruh dalam penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.
2. H1: Adanya pengaruh dalam penggunaan media Kahoot terhadap keberhasilan pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Hipotesis di atas digunakan oleh peneliti untuk mengidentifikasi masalah yang sedang diteliti, yang mana kedua hipotesis akan diuji kebenarannya.

