

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peran penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah membentuk peserta didik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta karakter yang baik. Dalam konteks pendidikan formal, efektivitas pembelajaran menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang inovatif diperlukan guna meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). PAI bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia kepada siswa. Namun, dalam ajaran Islam, pentingnya pendidikan dan penguasaan ilmu pengetahuan ditegaskan dalam Al-Qur'an maupun hadits. Allah Swt berfirman:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (Q.S. Al-Mujādilah: 11)

Selain itu, Rasulullah juga bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim”. (HR. Ibnu Majah)

Ayat dan hadis ini menunjukkan bahwa ilmu memiliki posisi yang tinggi dalam Islam. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi sangat penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan Islam yang holistik.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal kondisi belajar siswa, proses pembelajaran di kelas, dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMP merupakan permasalahan yang berdampak signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran. Kondisi ini sering kali tidak disebabkan oleh ketidakmampuan siswa dalam memahami materi, melainkan karena kurangnya dukungan metode pembelajaran yang tepat, serta media pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan hasil belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan akademik siswa, tetapi juga perlu memperhatikan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdaya guna (Sihombing, 2021).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aldian Alfanani pada tahun 2022, menunjukkan bahwa terdapat hasil belajar yang rendah pada siswa di tingkat SMP pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Hal ini ditandai dengan adanya peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru, sering izin ke toilet, kurang peduli terhadap tugas yang diberikan guru dan lain sebagainya (Alfanani, 2022). Fenomena ini juga dirasakan oleh peneliti pada saat melaksanakan pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti terhadap mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMPN 2 Cileunyi. Berdasarkan hasil temuan awal, diketahui bahwa guru telah melaksanakan persiapan pembelajaran dengan baik. Guru menggunakan metode ceramah dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran secara sistematis, hadir tepat waktu, serta menyampaikan materi dengan antusias dan penuh tanggung jawab. Secara teoretis, kondisi tersebut semestinya menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih kurang menunjukkan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi aktif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Penggunaan metode ceramah yang dominan dan berorientasi pada hafalan memang dirasakan menyenangkan oleh sebagian siswa, tetapi karena pendekatannya cenderung monoton, hal ini menyebabkan sebagian

peserta didik merasa jenuh dan kehilangan minat untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, di antara cara agar menumbuhkan atau meningkatkan tingkat kesenangan atau ketertarikan siswa dalam melaksanakan pembelajaran yaitu melalui penerapan metode belajar yang berbeda sehingga siswa mempunyai pengalaman belajar yang beragam. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah metode *game-based learning* berbantu aplikasi *kahoot*. Melalui penerapan metode ini, diharapkan peserta didik dapat menunjukkan peningkatan hasil belajar karena mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Metode ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. *kahoot*, sebagai media berbasis teknologi digital, dinilai mampu membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik melalui pendekatan kuis interaktif yang kompetitif dan menarik. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama dalam hal partisipasi aktif dan pemahaman materi yang lebih mendalam (Rahmi, 2023)

Meskipun telah banyak penelitian yang membahas penggunaan metode *game-based learning* dalam pembelajaran, masih terbatas penelitian yang secara khusus meneliti penerapan metode *game-based learning* berbantu aplikasi *kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Sebagian besar studi sebelumnya lebih menyoroti hubungan antara media digital dengan motivasi atau keterlibatan belajar peserta didik secara umum, namun belum banyak yang membahas secara mendalam bagaimana penerapan metode ini dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan

mengkaji secara langsung penerapan metode *game-based learning* berbantu aplikasi *kahoot* dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti membuat pertanyaan penelitian, apakah penerapan metode *game based learning* berbantu aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VIII SMPN 2 Cileunyi kabupaten Bandung?

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *game based learning* berbantu aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMPN 2 Cileunyi?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMPN 2 Cileunyi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penerapan metode *game based learning* berbantu aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 2 Cileunyi.
2. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 2 Cileunyi.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini dapat diketahui sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian dibidang pendidikan, khususnya terkait dengan pembelajaran yang inovatif berbais game pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini memperkaya literatur mengenai Penerapan Metode *Game Based Learning* dengan Aplikasi *kahoot* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. Temuan dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi

rujukan bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pembelajaran interaktif dan digital

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

Manfaat bagi guru dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan sarana teknologi ini untuk mengatasi kejenuhan pada saat pembelajaran konvensional.

b. Manfaat bagi siswa

Manfaat bagi siswa dari penelitian ini terutama bagi siswa yang merasa kurang akan hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui pembelajaran *game based learning* dengan aplikasi *kahoot*, siswa diharapkan lebih termotivasi, terlibat secara aktif dan tertarik untuk belajar, sehingga hasil belajar mereka juga dapat meningkat.

c. Manfaat bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah dari penelitian ini yaitu dengan mengimplementasikan teknologi seperti media aplikasi kahoot dalam pembelajaran di sekolah diharapkan dapat mendukung program sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sekolah dapat mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih berinovasi sesuai dengan perkembangan teknologi.

d. Peneliti selanjutnya

Manfaat bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi sumber rujukan, sumber informasi serta bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran (Calhoun, 2011). Metode pembelajaran yang efektif harus mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) adalah mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa sesuai dengan nilai-nilai agama. Namun, dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti masih tergolong rendah. Metode pembelajaran tradisional seperti ceramah seringkali tidak efektif dalam membangkitkan minat dan motivasi siswa. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi secara mendalam. Tantangan ini mendorong perlunya inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode *game based learning* merupakan salah satu inovasi dalam pendidikan yang mengkombinasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Prensky, 2001.)

Inovasi dalam pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dalam era digital, teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. GBL memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran.

Metode *game based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis game untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik. *Game Based Learning* telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan profesional. Dengan perkembangan teknologi, aplikasi dan platform *game based learning* semakin banyak tersedia, memungkinkan instruktur untuk

memanfaatkan *game based learning* dengan lebih mudah. *Game based learning* dapat memfasilitasi siswa untuk belajar bersama. Selain itu siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan siswa lain. Metode ini cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti karena dapat membantu siswa memahami konsep-konsep agama yang abstrak melalui pengalaman belajar yang konkret dan menarik (Yanti & Yhasmin, 2023).

Penerapan metode *game based learning* merupakan salah satu pembelajaran yang dapat membangkitkan partisipasi siswa dalam berlangsungnya pembelajaran. Salah satunya adalah *kahoot* yang dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dengan bentuk evaluasi pembelajaran berupa game dan dilengkapi monitoring kegiatan yang dilakukan siswa. Penerapan aplikasi *kahoot* ini juga dapat dijadikan sebagai alat bantu aktivitas dalam rangka mengukur hasil belajar siswa dengan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, kondusif serta tidak membosankan. Adapun tujuan game ini adalah sebagai pengalaman belajar melalui bentuk permainan yang mendidik. (Sakdah et al., 2021).

Tahapan dalam penggunaan metode *game based learning* berbantu *kahoot* ini menurut (Nada, 2020) dalam penelitiannya yaitu:

1. Guru membuat rencana pembelajaran dengan metode *game based learning* berbantu *kahoot*.
2. Guru merancang dan menyiapkan materi pembelajaran menjadi kuis ataupun game interaktif.
3. Melaksanakan pembelajaran dengan memandu siswa melalui web *kahoot*.
4. Guru menganalisis hasil kuis untuk menilai pemahaman siswa.
5. Guru dan siswa melakukan refleksi dan menarik kesimpulan secara umum.

Aplikasi permainan *kahoot* yang berbentuk kuis dan pemberian pertanyaan inilah yang dapat menjadi konsep dalam evaluasi siswa terhadap hasil pembelajaran atau pemberian materi selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Kemudahan dalam mengakses dan penggunaan *kahoot* yang fleksibel juga menjadi kelebihan dalam penggunaan *kahoot*. *kahoot* menjadi pilihan bagi untuk dapat mengevaluasi siswa menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Kegiatan ujian pun tidak lagi harus dilakukan secara tertulis. *kahoot* juga dapat melatih cepat tanggap siswa

melalui sistem dan konsep kuis pada *kahoot* itu sendiri (Fajri et al., 2021)

Penggunaan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti memiliki beberapa manfaat. Pertama, aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka diajak berpartisipasi aktif dalam menjawab kuis. Kedua, elemen kompetisi dalam *kahoot* mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Ketiga, fitur *feedback* langsung membantu siswa memahami kekurangan mereka dan memperbaiki pemahaman terhadap materi. Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan Budi Pekerti.

Hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, dapat ditingkatkan melalui penerapan media berbasis game online dan efektif dibandingkan dengan metode tradisional. Media pembelajaran seperti *kahoot* memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keaktifan siswa. Selain itu, penggunaan game dalam pembelajaran juga dapat membantu membentuk karakter peserta didik. Keberhasilan pembelajaran ini akan semakin optimal jika dibantu dengan metode dan media yang memudahkan pembelajaran agama islam ini tersampaikan dengan baik dan menjadi pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Irwan et al., 2019).

Selain itu, penggunaan media berbasis game dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa, tetapi juga berpengaruh pada aspek kognitif mereka. Hasil belajar kognitif berkaitan dengan daya ingat, kemampuan berpikir, dan keterampilan intelektual siswa. Ranah ini memiliki tujuh tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas. Ketujuh aspek yang berjenjang dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa tujuan aspek kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir siswa, mulai dari mengingat hingga memecahkan masalah dengan menghubungkan dan memadukan berbagai ide atau metode yang telah dipelajari. Dengan demikian, hasil belajar kognitif dapat dipahami sebagai capaian belajar yang terkait dengan aktivitas mental dan kemampuan intelektual siswa (Muawannah, 2020).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain minat, motivasi, lingkungan belajar, dan metode pembelajaran yang digunakan (Slavin, 2012).

Motivasi belajar siswa dapat meningkat apabila metode dan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan gaya belajar mereka. *Kahoot* sebagai platform interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap materi PAI.

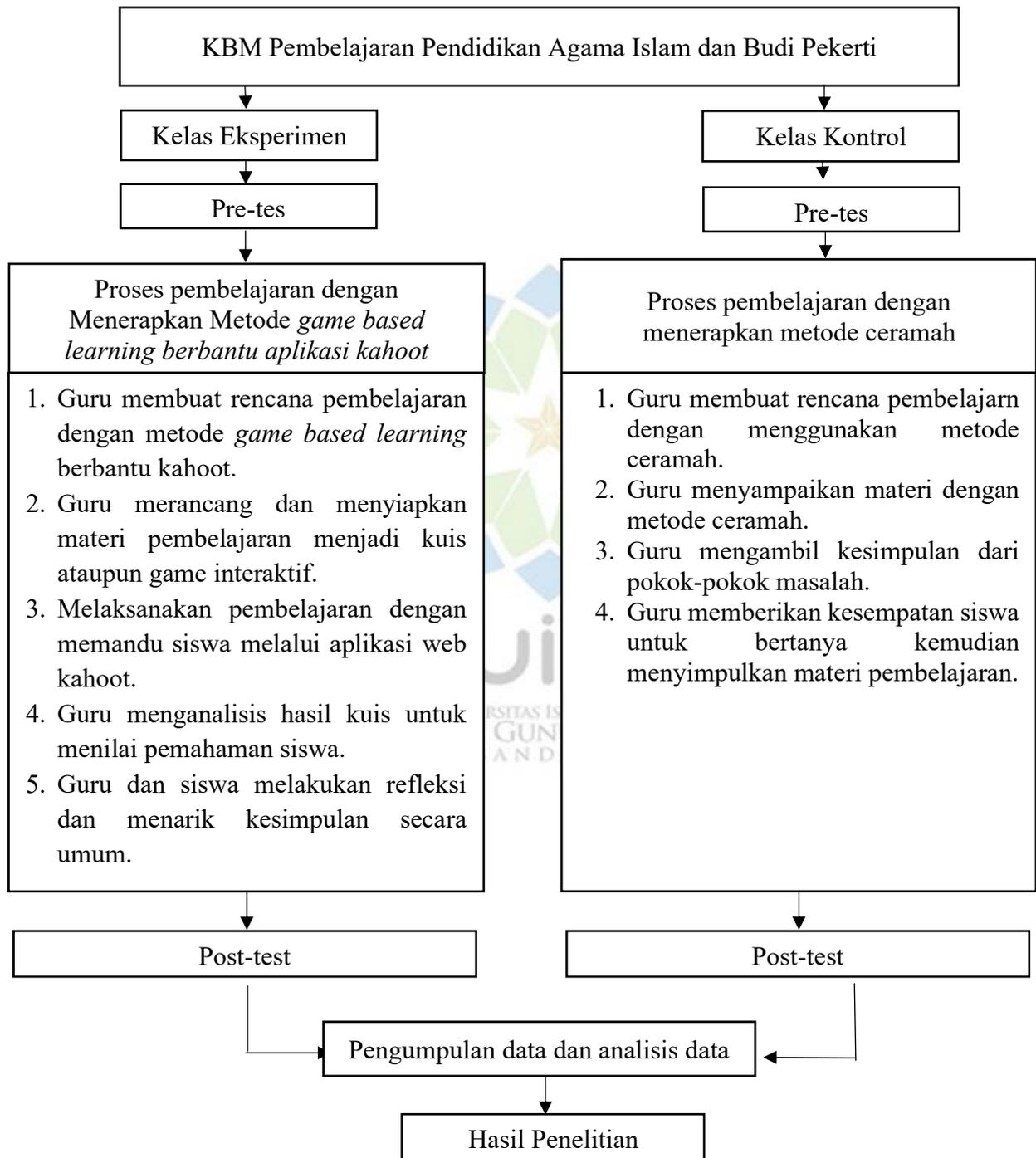
Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh dari metode *game based learning* berbantu *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di kelas VIII SMPN 2 Cileunyi, maka dari itu, peneliti pertama-tama memilih dua kelas untuk dijadikan sebagai sampel penelitian dari jumlah populasi yang ada. Dua kelas tersebut adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen, peneliti terlebih dahulu memberikan *pre-test* untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar siswa. Kemudian setelah itu peneliti pada pertemuan selanjutnya menggunakan metode *game based learning* berbantu aplikasi *kahoot* sebagai metode belajar di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan ini. Kemudian di pertemuan akhir, peneliti memberikan *post-test* kepada siswa untuk menguji dari pengaruh metode *game based learning* berbantu *kahoot* terhadap hasil belajar siswa.

Adapun pada kelas kontrol, peneliti juga memberikan *pre-test* terlebih dahulu kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar siswa mereka. Kemudian pada pertemuan selanjutnya, peneliti menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran karena pada kelas kontrol ini, peneliti tidak melakukan perlakuan seperti di kelas eksperimen. Kemudian di pertemuan terakhir peneliti memberikan *post-test* untuk menguji pengaruh dari metode ceramah ini terhadap hasil belajar siswa.

Setelah memberikan *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di pertemuan terakhir, peneliti kemudian mengumpulkan data tersebut dan dianalisis untuk menyimpulkan pengaruh metode *game based learning* berbantu aplikasi *kahoot* pada kelas eksperimen dan metode ceramah pada kelas kontrol terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di kelas VIII SMPN 2 Cileunyi Kabupaten Bandung.

Adapun untuk memperjelas narasi yang dimaksud oleh peneliti, berikut merupakan skema kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (Nada, 2020)



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

G. Penelitian Terdahulu

Setelah dilakukan riset penelitian-penelitian terdahulu, didapatkan sejumlah penelitian yang relevan pada penelitian yang dilakukan, antara lain :

1. Skripsi yang disusun oleh Nurhayah pada tahun 2023 (Nurhayah, 2023) di IAIN ParePare yang berjudul Penerapan Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Evaluasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS siswa di SMPN 5 Duampanua Pirang. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu terletak pada variabel x yang berupa aplikasi kahoot dan variabel y berupa hasil belajar. Adapun perbedaannya yakni pada subjek dan objek penelitian.
2. Skripsi yang disusun oleh Zuraida pada tahun 2022 (Zuraida, 2022) di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh yang berjudul Penerapan *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa pada Pelajaran Kimia di SMAN 1 Kembang tanjong. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti berupa variabel x metode *game based learning* berbantu aplikasi *kahoot*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel y. Pada penelitian yang dilakukan Zuraida variabel yang dipengaruhi adalah minat belajar siswa, sementara peneliti adalah hasil belajar siswa. Subjek dan objek penelitiannya pun berbeda.
3. Skripsi yang disusun oleh Assya Octafany pada tahun 2022 (Octafany, 2022) di Universitas Islam Negeri Prof.K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto yang berjudul Pemanfaatan game edukasi *kahoot* dalam pembelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 2 Banjarmangu Kabupaten Banjarnegara. Penelitian ini memiliki kesamaannya dengan penelitian ini adalah penggunaan variabel x yang berupa aplikasi *kahoot*. Adapun perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan Assya Octafany menggunakan pendekatan kualitatif, sementara peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.
4. Skripsi yang disusun oleh Nur Fathin Muhtadillah pada tahun 2022 (Muhtadillah, 2022) di IAIN Ponorogo yang berjudul Penerapan Model

Game Based Learning pada Pelajaran PAI sebaga upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel x metode *game based learning* pada Pelajaran PAI dan variabel y hasil belajar siswa, adapun perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian dan model penelitiannya. Pada penelitian Muhtadillah menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan dengan model deskriptif, sementara peneliti menggunakan kuantitatif dan model kuasi eksperimen. Subjek dan objek penelitiannya pun berbeda.

5. Skripsi yang disusun oleh Kinanti Amira Putri pada tahun 2023 (PUTRI, 2023) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran Game *Kahoot* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa kelas VIII Pada Pelajaran IPS di MTS Surya Buana Malang. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu terletak pada variabel x yang berupa aplikasi *kahoot* dan variabel ynya berupa hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya adalah terletak pada subjek dan objek penelitiannya. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game kahoot berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII MTS Surya Buana Malang.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Penerapan Aplikasi Kahoot sebagai Media Evaluasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik di SMPN 5 Duampanua Pirang.	Terletak pada variabel x yang berupa aplikasi <i>kahoot</i> dan variabel y berupa hasil belajar.	Perbedaannya adalah pada subjek dan objek penelitian.
2.	Penerapan <i>Kahoot</i> sebagai Media Pembelajaran	Variabel x metode <i>game ased learning</i>	Perbedaannya terletak pada variael

	Berbasis <i>Games Based Learning</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa pada Pelajaran Kimia di SMAN 1 Kembang tanjong.	berbantu aplikasi <i>kahoot</i> .	y. Pada penelitian yang dilakukan Zuraida variabel yang dipengaruhinya adalah minat belajar siswa, sementara peneliti adalah hasil belajar siswa. Subjek dan objek penelitiannya pun berbeda.
3.	Pemanfaatan game edukasi <i>kahoot</i> dalam pembelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 2 Banjarmangu Kabupaten Banjarnegara.	Penggunaan variabel <i>x</i> yang berupa aplikasi <i>kahoot</i> .	Perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan Assya Octafany menggunakan pendekatan kualitatif, sementara peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.
4.	Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> pada Pelajaran PAI sebaga upaya	Terletak pada variabel <i>x</i> metode <i>game based</i>	Perbedaannya terletak pada pendekatan

	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022.	<i>learning</i> pada Pelajaran PAI dan variabel <i>y</i> hasil belajar siswa.	penelitian dan model penelitiannya. Pada penelitian Muhtadillah menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan dengan model deskriptif, sementara peneliti menggunakan kuantitatif dan model kuasi eksperimen. Subjek dan objek penelitiannya pun berbeda.
5.	Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa kelas VIII Pada Pelajaran IPS di MTS Surya Buana Malang.	Terletak pada variabel <i>x</i> yang berupa aplikasi <i>kahoot</i> dan variabel <i>y</i> nya berupa hasil belajar siswa.	Perbedaannya adalah terletak pada subjek dan objek penelitiannya

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu diatas, penelitian mengenai penerapan pembelajaran berbasis *game based learning* berbantu media aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melengkapi kajian yang telah ada serta mengkaji mengenai penerapan *kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan dugaan hubungan antara dua atau lebih variabel. Menurut kamus internasional mengemukakan hipotesis sebagai proposisi, kondisi, atau prinsip yang diasumsikan, mungkin tanpa keyakinan, untuk menarik kesimpulan logis dan dengan metode ini bertujuan untuk menguji kesesuaian dengan fakta-fakta yang diketahui untuk ditentukan (Pakpahan et al., 2021). Kemudian dalam hipotesis terdapat beberapa unsur/komponen penting yaitu dugaan sementara, hubungan antar variabel dan uji kebenaran (Yam & Taufik, 2021). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis adalah suatu pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan Hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran berbasis game berbantu media aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMPN 2 Cileunyi.

Sebagaimana definisi hipotesis diatas maka peneliti berfokus pada 2 variabel penelitian. Adapun variabel yang diteliti oleh penulis yaitu penerapan metode *game based learning* berbantu media aplikasi *kahoot* (X) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Y).

$H_a \neq 0$: Terdapat peningkatan hasil belajar dari pembelajaran berbasis *game based learning* berbantu media aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti.