

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan bagian penting dalam sistem Pendidikan nasional karena berfungsi membentuk karakter, akhlak, serta pemahaman keagamaan siswa agar mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan modern, PAI bukan hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga bertujuan mengembangkan sikap serta perilaku religius yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan Amanat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan bahwa Pendidikan harus mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, termasuk aspek spiritual dan moral (UU No. 20 Tahun 2003). Namun dalam praktiknya, pembelajaran PAI di sekolah masih menghadapi persoalan rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Rendahnya keaktifan siswa sering disebabkan metode pembelajaran masih bersifat teacher-centered. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, atau mengemukakan pendapat. Pola pembelajaran seperti ini tidak sesuai dengan karakteristik generasi digital yang membutuhkan pembelajaran interaktif dan variatif (Sani, 2019). Akibatnya, suasana kelas menjadi pasif dan tujuan pembelajaran kurang tercapai secara optimal.

Padahal Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan siswa secara aktif baik secara fisik, mental, maupun sosial. Namun, berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa di kelas pada jenjang pendidikan menengah masih tergolong rendah. Hasil penelitian terhadap siswa SMA menunjukkan bahwa sekitar 45,50% siswa berada pada kategori keaktifan belajar rendah, yang ditandai dengan minimnya partisipasi dalam diskusi, rendahnya keberanian mengemukakan pendapat, serta kurangnya keterlibatan dalam pemecahan masalah selama pembelajaran berlangsung (Ritonga, 2016). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa sekitar 50% siswa menunjukkan

keaktifan belajar yang rendah, bahkan 26% di antaranya berada pada kategori sangat rendah dalam mengikuti aktivitas pembelajaran di kelas, seperti bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan bekerja sama dalam kelompok (Putri & Siregar, 2019). Data tersebut mengindikasikan bahwa rendahnya keaktifan siswa masih menjadi permasalahan nyata dalam proses pembelajaran di sekolah.

Rendahnya keaktifan siswa tidak terlepas dari penerapan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung bersifat pasif dan hanya menerima informasi tanpa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Kondisi ini juga berdampak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang seharusnya tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keislaman. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, salah satunya melalui metode *Problem Based Learning*. Metode ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan menghadapkan mereka pada permasalahan nyata sehingga menuntut kemampuan berpikir kritis, diskusi, dan kerja sama (Sanjaya, 2018). Melalui proses tersebut, siswa terdorong untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan berkolaborasi secara aktif. Model ini terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Arends, 2012). PBL juga dianggap relevan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna karena siswa dapat terlibat langsung dalam menemukan solusi atau masalah yang diberikan.

Selain metode pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga memiliki peran penting dalam meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu media yang banyak digunakan adalah *Kahoot Live Mode*, yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung melalui kuis interaktif dan kompetitif. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperbaiki suasana kelas menjadi lebih interaktif, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menjawab dan merespons pertanyaan pembelajaran (Wang & Tahir, 2020). Dengan demikian, penerapan metode *Problem Based Learning* yang dibantu oleh *Kahoot Live Mode* diduga memiliki hubungan yang signifikan dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI. Kahoot terbukti meningkatkan

motivasi, keterlibatan, dan keaktifan belajar siswa karena menghadirkan suasana kompetitif yang menyenangkan (Wang, 2015). Visual yang menarik serta feedback cepat menjadikan media ini disukai oleh siswa.

Integrasi antara *Problem Based Learning* dan *Kahoot Live Mode* dinilai dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. PBL mengaktifkan siswa pada tahap eksplorasi dan diskusi, sedangkan *Kahoot Live Mode* mengaktifkan siswa pada tahap evaluasi dan refleksi dalam pembelajaran. Kolaborasi keduanya memungkinkan guru menciptakan suasana kelas yang menantang sekaligus menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk terlibat lebih aktif dalam seluruh rangkaian pembelajaran (Hosnan, 2014). Dalam konteks pembelajaran PAI, integrasi ini sangat relevan untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan kualitas interaksi di kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Muhammadiyah 4 kota Bandung, diketahui bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI masih rendah, siswa cenderung pasif saat diskusi dan jarang mengajukan pertanyaan. Guru juga belum memanfaatkan model pembelajaran inovatif seperti PBL secara optimal serta belum menerapkan media digital interaktif seperti Kahoot. Kondisi ini menunjukkan perlu adanya inovasi pembelajaran agar siswa lebih aktif dan terlibat langsung selama proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian mengenai hubungan antara *Problem Based Learning* berbantu *kahoot live mode* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI masih terbatas. Padahal, penelitian ini penting untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas integrasi metode dan media tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu guru mengembangkan strategi pembelajaran PAI yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, pemikiran kritis, serta literasi teknologi (Trilling & Fadel, 2009).

Berdasarkan beberapa alasan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan Metode *Problem Based Learning* Berbantu *Kahoot Live Mode* Dan Hubungannya Dengan Keaktifan**

Mereka Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti
(Penelitian Korelasional di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung)”.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran pai yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan metode *Problem Based Learning* Berbantu *Kahoot Live Mode* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Muhammadiyah 4 kota Bandung
2. Bagaimana keaktifan siswa pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Muhammadiyah 4 kota Bandung
3. Bagaimana hubungan antara penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu *Kahoot Live Mode* dengan keaktifkan siswa pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Muhammadiyah 4 kota bandung

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Tanggapan siswa terhadap Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu *Kahoot Live Mode* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Muhammadiyah 4 kota Bandung
2. Keaktifan siswa pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Muhammadiyah 4 kota Bandung
3. Hubungan antara penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu *Kahoot Live Mode* Dengan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI dan Budi pekerti di SMA Muhammadiyah 4 kota Bandung

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmiah di bidang Pendidikan, khususnya terkait

penerapan metode *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media digital seperti *Kahoot Live Mode* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori-teori sebelumnya mengenai efektivitas model pembelajaran berbasis masalah serta gamifikasi dalam meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur dan menjadi rujukan bagi peneliti lain yang meneliti hubungan antara model pembelajaran inovatif dengan keaktifan belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat berupa pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menantang melalui penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu *Kahoot Live Mode*, perpaduan ini memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pemecahan masalah sambil menikmati suasana belajar menikmati suasana belajar yang gamifikatif, sehingga dapat meningkatkan minat, fokus, dan keaktifan mereka selama proses pembelajaran PAI. Melalui aktivitas yang mendorong partisipasi langsung, siswa juga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama kelompok, serta keberanian dalam menyampaikan pendapat

b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat sebagai acuan dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan mengetahui bagaimana kombinasi PBL dan *Kahoot Live Mode* dapat meningkatkan keaktifan siswa, guru dapat mengadaptasi dan mengembangkan metode pembelajaran lebih variatif serta sesuai dengan kebutuhan kelas. Guru juga dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk merancang penilaian formatif yang lebih interaktif, meningkatkan kualitas manajemen kelas, serta menjadikan proses pembelajaran lebih terstruktur, menarik, dan berpusat pada siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan gambaran penting mengenai pentingnya penerapan teknologi pendidikan yang mendukung pembelajaran aktif, Hasil penelitian dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan sekolah terkait inovasi pembelajaran, peningkatan sarana teknologi, dan pelatihan guru dalam pemanfaatan media digital. Selain itu, penelitian ini dapat memperkuat komitmen sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI sehingga selaras dengan tuntutan pendidikan abad 21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan penggunaan teknologi

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini menjadi rujukan dalam pengembangan penelitian terkait model pembelajaran, media digital, ataupun tema keaktifan siswa. Peneliti selanjutnya dapat memanfaatkan temuan ini sebagai dasar untuk mengembangkan variabel baru, memperluas populasi penelitian, atau menguji efektivitas model pembelajaran lain yang dipadukan dengan teknologi serupa. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam membuka peluang eksplorasi akademik yang lebih luas terkait pembelajaran inovatif di era digital.

E. Kerangka Berpikir

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini (Husnul, 2020). *Problem Based Learning* (PBL) dikembangkan untuk pertama kali oleh Prof. Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam pembelajaran ilmu medis di McMaster University Canada.

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang dimulai dengan memunculkan suatu permasalahan yang kemudian diharapkan akan dipecahkan oleh siswa. Pendekatan pembelajaran ini dapat ditelusuri kembali pada pemikiran Dewey, yang menyatakan bahwa sekolah seharusnya menjadi cerminan dari masyarakat yang luas dan menjadi laboratorium untuk eksplorasi serta pemecahan masalah yang sesungguhnya (Arends, 2013). Barrows dan Kelson

(Barret dan Labhrainn, 2005) mendefinisikan *Problem Based Learning* sebagai berikut :

“PBL is both curriculum and a process. The curriculum consist of carefully selected and designed problems that demand from the learner acquisition of critical knowledge, problem-solving proficiency, self- directed learning strategies and team participation skills. The process replicates the common used systemic approach to resolving problems or meeting challenges that are encountered in life and career”.

Problem Based Learning dimulai dengan siswa melakukan aktivitas secara individu atau kelompok untuk menyelesaikan masalah nyata, dengan menggunakan strategi atau pengetahuan yang mereka miliki. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Arends (2013:114) yang menekankan bahwa tujuan utama pembelajaran bukanlah sekadar memperoleh banyak informasi baru, melainkan lebih kepada menyelidiki masalah-masalah yang signifikan dan mengembangkan kemampuan menjadi pembelajar mandiri. Dalam jangka panjang, proses penyelesaian masalah diharapkan mampu membentuk keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan membentuk pengetahuan baru (Kemdikbud RI, 2014). Keberhasilan dalam pembiasaan tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi perjalanan hidup siswa pada masa yang akan datang.

Secara umum, ada lima tahap yang dianggap sebagai langkah-langkah dalam menjalankan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*, yakni:

1. Orientasi siswa pada masalah. Siswa diarahkan pada pemahaman masalah. Pada fase ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan logistik, memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pemecahan masalah, dan memperkenalkan permasalahan.
2. Menyusun kegiatan. Pada fase ini, guru mengelompokkan siswa, membimbing mereka dalam menentukan dan menyusun tugas pembelajaran yang terkait dengan permasalahan.
3. Membimbing penyelidikan perorangan dan kelompok. Pada langkah ini, guru mendorong siswa untuk menghimpun informasi yang diperlukan, melakukan eksperimen, dan melakukan penelitian guna mendapatkan penjelasan serta solusi terhadap masalah.

4. Menghasilkan dan menyajikan hasil. Pada fase ini, guru memberikan dukungan kepada siswa dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi, atau model, serta membantu mereka berkolaborasi dengan teman sekelas dalam menyelesaikan tugas.
5. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap ini guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan (Delsi dan Elfia, 2021).

Keunikan dari pendekatan pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) terletak pada fokus pada instrumen yang dirancang oleh guru dengan mengangkat masalah-masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, terutama masalah yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk membangkitkan minat dan hobi siswa dalam memahami dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih terkait dengan pengalaman nyata siswa, yang kemudian tercermin dalam lembar kerja dan soal evaluasi yang disajikan.

Secara filosofis, PBL bertumpu pada teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, dimana keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan kolaborasi adalah bagian penting dari konstruksi pengetahuan. Konsep-konsep tersebut menguatkan bahwa PBL secara teoritis merupakan model yang sangat mendukung keaktifan siswa baik secara kognitif, sosial, maupun emosional.

Di sisi lain, Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan siswa secara langsung (live mode). Menurut Wang (2015), *Kahoot* memiliki karakteristik kompetisi yang menyenangkan, visual menarik, sistem skor, dan umpan balik cepat, sehingga mampu meningkatkan fokus, partisipasi, dan motivasi siswa. Penelitian Tahir dan Wang (2020) juga menunjukkan bahwa *Kahoot* memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa karena menghadirkan suasana belajar yang dinamis dan interaktif. *Kahoot* bukan hanya

alat evaluasi, tetapi juga media yang memfasilitasi keterlibatan aktif melalui respon cepat, diskusi hasil, serta interaksi antar siswa.

Dalam perspektif teori pembelajaran modern, *Kahoot* merupakan implementasi dari teori behaviorisme dalam aspek *reinforcement* (penguatan), *reinforcement* adalah segala konsekuensi yang memperkuat atau meningkatkan kemungkinan diulangnya suatu perilaku. karena memberikan umpan balik langsung berupa skor, ranking, dan penilaian real-time yang mendorong siswa untuk tetap terlibat (Skinner, 1953). Selain itu, Kahoot juga sejalan dengan teori gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Dalam gamifikasi, tantangan, reward, dan kompetisi menjadi faktor utama yang meningkatkan aktivitas siswa.

Integrasi antara PBL dan *Kahoot Live Mode* menghadirkan kombinasi model dan media yang saling menguatkan keaktifan siswa. Pada dasarnya, PBL menuntut siswa untuk aktif sejak tahap awal hingga akhir pembelajaran, mulai dari memahami masalah, berdiskusi, mencari informasi, hingga mempresentasikan solusi. Namun, implementasi PBL di kelas sering mengalami kendala seperti kurangnya minat, rendahnya keberanian bertanya, dan terbatasnya interaksi. Dalam konteks ini, Kahoot hadir sebagai media yang mampu memberikan stimulus tambahan agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Kahoot dapat digunakan pada tahap orientasi masalah untuk membangun rasa ingin tahu melalui pertanyaan pematik, pada tahap penyelidikan untuk mengontrol pemahaman sementara, serta pada tahap refleksi untuk mengevaluasi tingkat penguasaan siswa.

Integrasi teori lainnya seperti teori *ARCS* (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dari Keller menunjukkan bahwa Kahoot dapat menarik perhatian (*attention*) melalui tampilan visual dan elemen permainan; membangun relevansi (*relevance*) melalui pertanyaan yang terkait dengan masalah PBL; meningkatkan kepercayaan diri siswa (*confidence*) karena memperoleh umpan balik; serta menciptakan kepuasan (*satisfaction*) melalui skor dan pengakuan capaian. Dengan

demikian, Kahoot secara konseptual mampu memperkuat aktivitas belajar dalam PBL.

Keaktifan siswa sebagai variabel penting dalam penelitian ini mencakup aktivitas bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, berpendapat, bekerja sama, mencoba menyelesaikan tugas, serta keterlibatan dalam menggunakan media pembelajaran (Sardiman, 2014). PBL memberikan kerangka aktivitas tersebut, sementara Kahoot memberikan stimulasi digital yang memancing partisipasi lebih tinggi. Secara logis, ketika PBL memberikan tuntutan aktivitas dan Kahoot memberikan rangsangan interaktif, maka tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran PAI sangat berpotensi meningkat.

Mengacu pada pendapat Sardiman (2014), keaktifan belajar siswa dapat dilihat melalui beberapa indikator yang mencerminkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Indikator tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Partisipasi Dalam Kegiatan Pembelajaran

Keaktifan siswa dapat dilihat dari keterlibatannya dalam mengikuti proses pembelajaran secara keseluruhan. Siswa yang aktif akan memperhatikan penjelasan guru, mengikuti instruksi yang diberikan, serta terlibat dalam setiap aktivitas yang berlangsung di kelas. Partisipasi ini menunjukkan adanya kesiapan dan kesungguhan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

b. Keberanian Bertanya

Siswa yang aktif cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga tidak ragu untuk mengajukan pertanyaan ketika terdapat materi yang belum dipahami. Keberanian bertanya ini mencerminkan adanya proses berpikir kritis serta keinginan siswa untuk memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

c. Kemampuan Mengemukakan Pendapat

Keaktifan belajar juga ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam menyampaikan ide, gagasan, atau tanggapan terhadap materi pembelajaran. Siswa yang aktif tidak hanya menerima informasi, tetapi

juga mampu memberikan respon berupa pendapat yang relevan, baik secara lisan maupun tertulis, sehingga tercipta interaksi yang lebih hidup dalam pembelajaran.

d. Keterlibatan Diskusi Kelompok

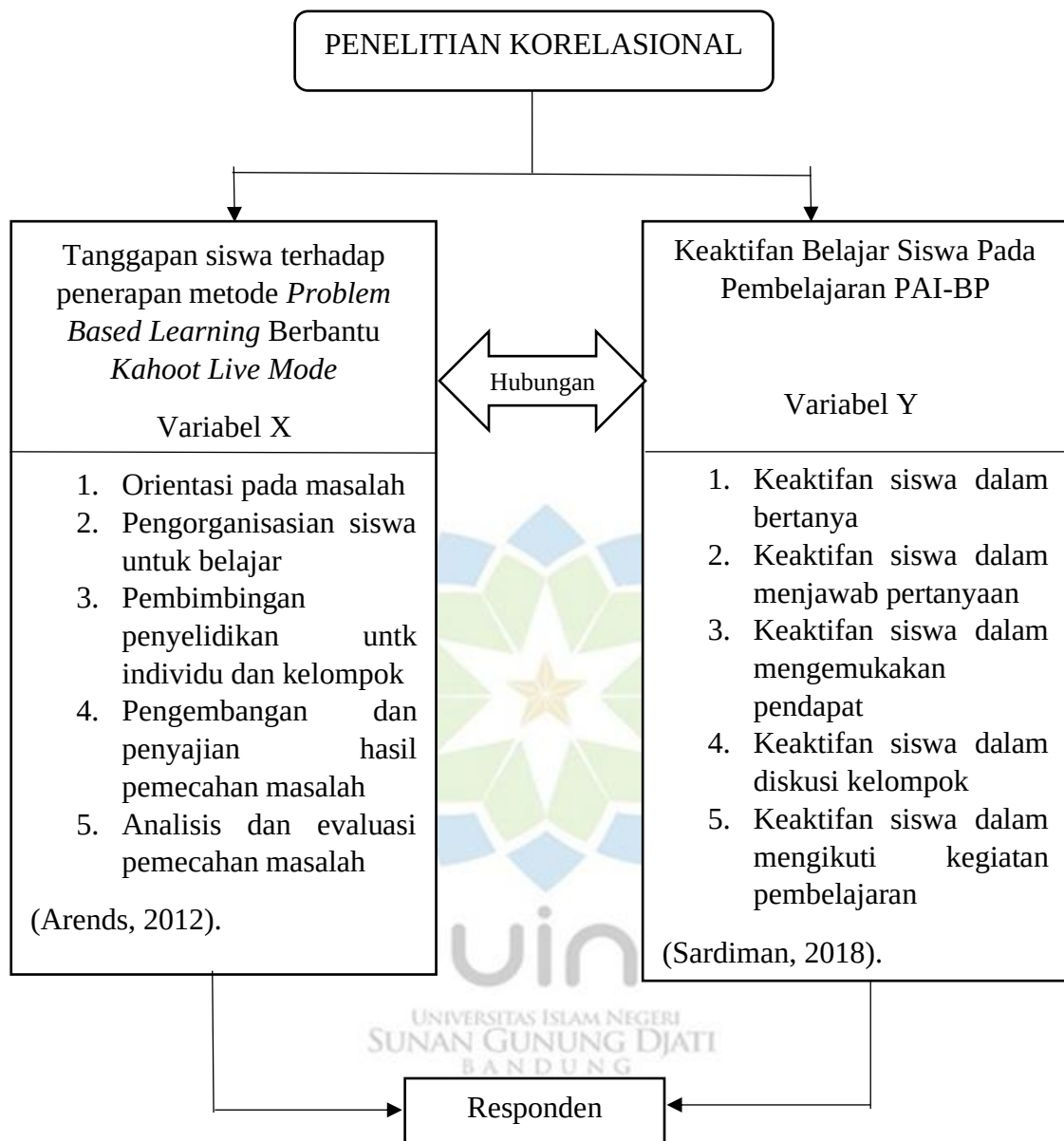
Dalam kegiatan diskusi, siswa yang aktif akan berpartisipasi dalam bertukar pikiran, memberikan kontribusi ide, serta bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya. Keterlibatan ini menunjukkan adanya interaksi sosial yang positif serta kemampuan siswa dalam bekerja sama untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

e. Mengerjakan Tugas yang diberikan

Siswa yang aktif akan menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini tidak hanya dilihat dari penyelesaian tugas, tetapi juga dari kesungguhan dan usaha yang dilakukan dalam mengerjakan tugas tersebut. Aktivitas ini mencerminkan adanya keterlibatan mental dan komitmen siswa dalam proses belajar.

f. Memberikan Respon Terhadap Pembelajaran

Keaktifan belajar juga tampak dari kemampuan siswa dalam memberikan respon terhadap materi yang disampaikan. Respon ini dapat berupa menjawab pertanyaan, memberikan komentar, maupun menunjukkan reaksi tertentu terhadap pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak pasif, melainkan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata hipo yang berarti kurang atau lemah dan tesis atau thesis yang berarti teori yang disajikan sebagai bukti. Hipotesis didefinisikan sebuah pernyataan yang kebenarannya masih lemah dan perlu dibuktikan. Hipotesis merupakan alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti untuk masalah penelitian yang dilakukannya (Zaki & Saiman, 2021).

Pada penelitian berjudul “Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan Metode *Problem Based Learning* berbantu *Kahoot Live Mode* dan Hubungannya dengan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran PAI dan budi pekerti di SMA Muhammadiyah 4 kota Bandung”, terdapat dua variabel utama. Variabel bebas (X) adalah penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu *Kahoot Live Mode*, yaitu pembelajaran berbasis masalah yang diperkaya dengan penggunaan platform *Kahoot Live Mode* sebagai alat stimulasi, evaluasi cepat, dan pemantik partisipasi siswa. Adapun variabel terikat (Y) adalah keaktifan siswa, yakni tingkat keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional selama kegiatan pembelajaran PAI berlangsung. Berdasarkan kedua variabel tersebut, hipotesis yang dapat diajukan adalah:

Tanggapan Siswa Terhadap penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu *Kahoot Live Mode* Memiliki Hubungan Positif-Signifikan dengan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI-BP di SMA Muhammadiyah 4 kota Bandung. Hipotesis ini mengandung makna bahwa semakin positif tanggapan siswa terhadap penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu *Kahoot Live Mode*, maka semakin tinggi pula keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PAI-BP. Rumus: $t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Pembahasan mengenai penelitian terdahulu sangat penting untuk memperkuat landasan teoretis dan menunjukkan posisi penelitian ini di antara penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Selain itu, penelitian terdahulu memberikan gambaran mengenai temuan yang relevan, pendekatan yang

digunakan, serta celah penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut. Kajian ini berfokus pada penelitian-penelitian yang berkaitan dengan metode *Problem Based Learning* (PBL), penggunaan *Kahoot Live Mode*, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran, terutama pada konteks Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian-penelitian sebelumnya tentang penerapan metode *Problem Based Learning* antara lain:

1. Sari (2021) dalam *Jurnal Pendidikan Islam*, yang meneliti penerapan metode *Problem Based Learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Malang, Jawa Timur. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas X dengan total 32 orang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode PBL mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Keaktifan siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan PBL, baik dalam kerja kelompok maupun saat presentasi. Penelitian ini menegaskan bahwa PBL efektif digunakan dalam pembelajaran PAI untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Perbedaan penelitian Sari (2021) dengan penelitian ini terletak pada fokus dan variabel yang diteliti. Penelitian Sari mengkaji penerapan metode *Problem Based Learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa, sedangkan penelitian ini mengkaji tanggapan siswa terhadap penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu *Kahoot Live Mode* serta hubungannya dengan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI-BP.
2. Nugraha dan Wulandari (2020) dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan* yang mengkaji penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Bandung. Penelitian ini melibatkan 40 siswa kelas VIII sebagai responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan keaktifan siswa selama evaluasi, terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang merespon pertanyaan dengan cepat, meningkatnya antusiasme, serta meningkatnya interaksi siswa selama pembelajaran. Kondisi kelas menjadi lebih hidup karena adanya unsur permainan dan kompetisi dalam Kahoot. Perbedaan penelitian Nugraha dan

Wulandari (2020) dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian. Penelitian tersebut mengkaji penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini mengkaji tanggapan siswa terhadap penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu *Kahoot Live Mode* serta hubungannya dengan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI-BP.

3. Fitriani (2022) melalui *Jurnal Sains dan Pembelajaran*, yang meneliti integrasi metode PBL dengan media digital dalam pembelajaran IPA di SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi PBL dan media digital mampu meningkatkan aktivitas bertanya siswa, meningkatkan kerja sama kelompok, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Fitriani menegaskan bahwa teknologi digital sangat membantu memperkuat efektivitas PBL dalam pembelajaran modern. Perbedaan penelitian Fitriani (2022) dengan penelitian ini terletak pada fokus dan objek penelitian. Penelitian tersebut mengkaji integrasi metode *Problem Based Learning* dengan media digital pada pembelajaran IPA, sedangkan penelitian ini mengkaji tanggapan siswa terhadap penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu *Kahoot Live Mode* serta hubungannya dengan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI-BP.
4. Rahman (2020) dalam *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran*, yang meneliti efektivitas *Kahoot Live Mode* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 5 Makassar. Dengan melibatkan 36 siswa kelas XI, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot Live Mode* meningkatkan jumlah siswa yang berpartisipasi aktif menjawab soal, membuat siswa lebih fokus, dan menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi serta keaktifan dalam memberikan tanggapan selama diskusi. Perbedaan penelitian Rahman (2020) dengan penelitian ini terletak pada fokus dan mata pelajaran yang diteliti. Penelitian tersebut mengkaji efektivitas *Kahoot Live Mode* dalam meningkatkan keaktifan belajar pada

mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini mengkaji tanggapan siswa terhadap penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu *Kahoot Live Mode* serta hubungannya dengan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI-BP.

5. Lestari (2023) dalam *Jurnal Al-Tarbiyah*, yang meneliti hubungan antara metode pembelajaran inovatif dengan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI di MA Persis 67 Garut. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif antara penerapan metode aktif seperti studi kasus dan diskusi kelompok dengan keaktifan siswa. Meskipun tidak secara khusus meneliti PBL atau Kahoot, penelitian ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif berdampak kuat terhadap peningkatan keaktifan siswa. Perbedaan penelitian Lestari (2023) dengan penelitian ini terletak pada metode pembelajaran yang dikaji. Penelitian tersebut membahas hubungan metode pembelajaran inovatif dengan keaktifan siswa tanpa menggunakan *Problem Based Learning* maupun *Kahoot Live Mode*, sedangkan penelitian ini mengkaji tanggapan siswa terhadap penerapan metode *Problem Based Learning* berbantu *Kahoot Live Mode* serta hubungannya dengan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI-BP.

Kelima penelitian terdahulu tersebut Menunjukkan bahwa metode *Problem Based Learning* dan media *Kahoot Live Mode* sama-sama terbukti meningkatkan keaktifan siswa. Namun demikian, belum ditemukan penelitian yang mengkaji hubungan metode *Problem Based Learning* yang berbantu *Kahoot Live Mode* dengan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI, khususnya di SMA Muhammadiyah 4 kota Bandung. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi baru dalam memadukan metode pembelajaran berbasis masalah dengan media evaluasi digital sebagai inovasi dalam pembelajaran PAI.