

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha yang dilakukan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar. Selain itu, pembelajaran juga dapat dipahami sebagai suatu proses yang melibatkan kegiatan interaksi antara guru dan siswa melalui komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rusman, 2017). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kualitas hubungan dan interaksi yang terjalin antara guru dan peserta didik. Semakin baik interaksi yang terjalin selama proses pembelajaran berlangsung, maka semakin besar pula peluang siswa untuk memahami materi dan mencapai kompetensi yang ditujukan.

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai Al-Qur'an Hadis sebagai sumber dari ajaran islam dan mengamalkan isi kandungan didalamnya dalam kehidupan sehari-hari (Suteguh dkk., 2024). Pembelajaran ini juga tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga berorientasi pada pembentukan sikap dan perilaku peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. Dengan demikian, seorang guru memiliki peranan yang sangat penting dalam membimbing sekaligus mengarahkan siswa agar tidak hanya memahami materi saja, melainkan mampu menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Guru memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilakukan (Musyarofah, 2018). Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai menjadi kunci terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan bermakna bagi peserta didik.

Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran Al-Qur'an hadis masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, di mana guru lebih banyak berperan sebagai penyampai materi sementara peserta didik hanya menjadi penerima saja. Kondisi pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) membuat siswa kurang terlibat aktif sehingga minat belajar menurun. Jika minat belajar tidak tumbuh dalam diri peserta didik, maka hasil belajar pun menjadi rendah (Hidayah & Pramesti, 2023).

Model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara berkelompok, berdiskusi, dan saling membantu memahami materi. Model STAD menurut Slavin (2005) merupakan salah satu model kooperatif yang efektif untuk meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa melalui kerja sama tim yang terstruktur. Dalam model ini, penguatan positif dicapai melalui dari pemberian skor kelompok dan penghargaan yang terbukti dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan Slavin mengenai model pembelajaran STAD, dapat dipahami bahwa model tersebut memiliki keselarasan dengan nilai-nilai dalam pendidikan islam, terutama terkait saling tolong-menolong (*ta'awun*) antarsesama. Hal ini dijelaskan dalam Al-Qur'an dalam Surah Al-Ma'idah (5) ayat 2:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ
الْعِقَابِ

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya.”

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah Swt. memerintahkan kepada manusia untuk saling tolong-menolong satu sama lain. Prinsip ini menekankan pentingnya kerja sama yang dilandasi dengan niat yang baik, tanggung jawab, dan membawa kemaslahatan. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik pada model STAD. Dalam STAD, peserta didik belajar dalam kelompok heterogen dan saling membantu satu sama lain agar setiap anggota memahami materi. Keberhasilan kelompok tersebut

tidak ditentukan oleh kemampuan individu yang unggul, melainkan kontribusi seluruh anggota. Maksudnya, siswa yang sudah memahami materi memiliki tanggung jawab untuk membantu temannya yang belum paham (Siti, 2025). Dengan karakteristik tersebut, model STAD dinilai relevan untuk diterapkan pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis sebagai alternatif dari model pembelajaran konvensional yang selama ini mendominasi.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi pun mengalami kemajuan yang pesat. Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan teknologi menjadi hal yang sangat penting untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Teknologi berperan sebagai sarana pendukung yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa (Hartanti, 2019). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ialah penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif.

Media pembelajaran digital yang interaktif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam proses belajar (Wang dalam Safitri dkk., 2025). Salah satu media pembelajaran digital yang banyak digunakan saat ini ialah aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi berbasis permainan yang menyajikan kuis secara daring dengan tampilan yang menarik dan sistem penilaiannya yang secara langsung. Penggunaan Kahoot mendorong terjadinya suasana belajar yang interaktif dan kompetitif karena siswa dituntut untuk menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat untuk memperoleh poin. Dengan karakteristik tersebut, Kahoot dinilai dapat meningkatkan minat belajar siswa (Christiani dkk., 2019).

Pengaruh penerapan model pembelajaran STAD yang dikolaborasikan dengan media Kahoot ini telah dibuktikan melalui berbagai penelitian, salah satunya ialah penelitian yang dilakukan oleh Yulida Lubis dan Khairuna (2022), yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif-STAD Berbantuan Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa." Hasil penelitian menunjukkan bahwa

penggunaan model kooperatif tipe STAD yang dikolaborasikan dengan game Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal di MA Ar-Rosyidiyah pada tanggal 25 April 2026, ditemukan beberapa indikator yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis masih belum optimal, diketahui bahwa sebanyak 13 siswa (43,3%) berada pada kategori minat belajar rendah, 7 siswa (23,3%) berada pada kategori sedang, dan 10 siswa (33,3%) berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki minat belajar yang masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa ketika guru menyampaikan materi, ditandai dengan sebagian siswa yang masih berbicara dengan teman saat proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan, wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menyampaikan bahwa kondisi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya variasi model mengajar yang masih terbatas, penggunaan media pembelajaran yang belum optimal, serta pola pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk berdiskusi maupun berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Apabila kondisi tersebut tidak segera diatasi, maka peserta didik akan terus mengalami kesulitan dalam memahami materi Al-Qur'an Hadis yang pada akhirnya dapat mengakibatkan rendahnya capaian akademik serta tujuan pembelajaran yang tidak tercapai secara optimal. Melihat fakta dan fenomena tersebut, proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MA Ar-Rosyidiyah memerlukan alternatif model pembelajaran yang lebih variatif dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa. Dalam penelitian ini, peneliti merekomendasikan penggunaan model pembelajaran *student teams achievement division* (STAD) yang dipadukan dengan media pembelajaran digital Kahoot. Model STAD diharapkan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kerja kelompok yang terstruktur, sementara penggunaan Kahoot dapat menambah unsur interaktif dan kompetitif yang menyenangkan dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun sudah banyak yang membuktikan bahwa model pembelajaran STAD dapat meningkatkan minat belajar siswa, namun kajian yang secara khusus menelaah peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di tingkat madrasah Aliyah masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya, lebih berfokus pada mata pelajaran PAI, sedangkan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis belum banyak dibahas secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut yang bertujuan untuk melengkapi penelitian sebelumnya dengan menyajikan bukti empiris terkait pengaruh penerapan model pembelajaran *student teams achievement division* terhadap peningkatan minat siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: “Apakah penerapan model pembelajaran *student teams achievement division* berbasis media Kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MA Ar-Rosyidiyah?”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *student teams achievement division* berbasis media Kahoot pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas XI di MA Ar-Rosyidiyah?
2. Bagaimana kondisi minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis sesudah diterapkan model pembelajaran *student teams achievement division* berbasis media Kahoot di MA Ar-Rosyidiyah?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran *student teams achievement division* berbasis media Kahoot terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas XI di MA Ar-Rosyidiyah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *student teams achievement division* berbasis media Kahoot pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas XI di MA Ar-Rosyidiyah.
2. Untuk mengetahui kondisi minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis sesudah diterapkan model pembelajaran *student teams achievement division* berbasis media Kahoot di MA Ar-Rosyidiyah.
3. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *student teams achievement division* berbasis media Kahoot terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas XI di MA Ar-Rosyidiyah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian mengenai penerapan model pembelajaran STAD yang dipadukan dengan media berbasis Kahoot dalam materi pelajaran Al-Qur'an Hadis. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi siapa pun yang membutuhkan gambaran tentang langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran STAD berbasis Kahoot dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya di MA Ar-Rosyidiyah dan secara umum di sekolah atau madrasah lain yang menghadapi masalah serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi pihak sekolah sebagai bahan informasi mengenai penerapan model pembelajaran STAD yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan memanfaatkan media berbasis teknologi.

b. Guru

Menjadi pedoman bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran STAD berbasis Kahoot untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

c. Siswa

Penelitian ini diharapkan membantu siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Kemudian, melalui kegiatan kelompok dan kuis interaktif, siswa dapat merasa lebih terlibat, lebih aktif, dan belajar dengan cara yang menyenangkan.

d. Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk mengembangkan kemampuan dalam menganalisis permasalahan pembelajaran secara lebih mendalam, khususnya terkait minat belajar siswa. Selain itu, kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan peneliti mengenai penerapan model pembelajaran STAD dengan memanfaatkan media berbasis aplikasi Kahoot dan dapat menjadi bekal ketika peneliti terjun langsung sebagai pendidik di masa mendatang.

E. Kerangka Berpikir

Dalam menguraikan masalah penelitian, maka diperlukan suatu kerangka pemikiran yang jelas. Oleh sebab itu, berbagai teori yang berhubungan langsung dengan masing-masing variabel digunakan untuk memperjelas penjelasan tersebut.

Dalam penelitian ini, dipakailah teori konstruktivisme sosial dari Vygotsky sebagai landasan filosofis utama, teori ini menekankan pada pentingnya hubungan antara individu dengan lingkungan sosial dalam pembentukan pengetahuan. Adanya interaksi sosial ini merupakan salah satu faktor terpenting yang memicu perkembangan kognitif seseorang (Tamrin dkk., 2011). Penerapan teori Vygotsky dapat mendukung kemampuan siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran. Teori ini memiliki tiga prinsip utama yang relevan untuk membantu siswa, yaitu konsep zona perkembangan proksimal (ZPD), konsep *scaffolding*, serta bahasa dan pemikiran (Sukardi dkk., 2024). Melalui penerapan prinsip-prinsip tersebut, siswa dapat lebih mudah, cepat, dan mandiri dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi. Selain itu, teori ini juga mendorong siswa untuk memotivasi diri dalam belajar serta berusaha mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Konsep sosiokultural dalam teori ini juga turut memberikan manfaat besar, karena membantu siswa memahami materi melalui interaksi sosial yang bermakna

(Ardania dkk., 2024). Oleh karena itu, teori konstruktivisme sosial menjadi landasan utama dalam penelitian ini karena relevan dengan pembelajaran yang menekankan pada kerja kelompok, interaksi, dan keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan landasan tersebut, pembelajaran kooperatif dipandang sebagai salah satu pendekatan yang sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial. Menurut Nurulhayati (2002), pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam pembelajaran ini, siswa belajar untuk bekerja sama dengan anggota lainnya. Model pembelajaran ini juga menekankan bahwa siswa memiliki dua tanggung jawab dalam belajar, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompoknya.

Model kooperatif menurut Slavin (2005), menjelaskan bahwa dalam model kooperatif ini lebih menekankan pada pentingnya interaksi tatap muka yang memberi kesempatan siswa untuk berdiskusi, saling bertukar informasi, serta belajar memberi dan menerima pendapat. Di samping itu, pembelajaran kooperatif juga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan berkomunikasi selama proses belajar. Pada akhir pembelajaran, kelompok perlu melakukan evaluasi bersama agar dapat menilai proses kerja mereka dan memperbaikinya untuk kerja sama agar menjadi lebih efektif (Subiyantoro & M, 2018). Dengan demikian, pembelajaran kooperatif memiliki peluang yang besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif.

Dalam model pembelajaran kooperatif, salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dinilai efektif yaitu *student teams achievement division*. STAD ialah model yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin. Menurut Slavin (2005), model STAD (*student teams achievement division*) memicu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru. Dalam STAD, siswa dibagi menjadi kelompok yang beranggotakan 4-6 orang dengan beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswa di dalam kelompok tersebut memastikan semua anggotanya bisa menguasai pelajaran. Pada akhirnya, guru memberikan kuis kepada siswa secara

perseorangan mengenai materi yang telah dipaparkan, dan pada saat itu mereka tidak boleh saling membantu satu sama lain. Nilai-nilai hasil kuis ini nantinya akan diperbandingkan dengan nilai rata-rata nilai mereka yang sudah diperoleh sebelumnya.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran pun sangat berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar. Pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif, seperti Kahoot, dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kahoot menyajikan pembelajaran berbasis permainan yang interaktif yang meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan motivasi siswa. Selain itu, Kahoot juga dapat diakses secara gratis dan memiliki tampilan serta cara penggunaannya yang sederhana, sehingga memudahkan siswa dalam mengoperasikannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Ramadhan dkk., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media Kahoot dapat menjadi sarana pendukung yang efektif dalam mengoptimalkan penerapan model pembelajaran kooperatif.

Integrasi antara model pembelajaran STAD dan media Kahoot dinilai mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Model pembelajaran STAD berperan dalam meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa, sedangkan media Kahoot berfungsi sebagai sarana dalam meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, melalui pendekatan ini siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam setiap rangkaian aktivitas di dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *student teams achievement division* berbasis media Kahoot, sebagai berikut (Rusman, 2017):

1. Menyampaikan tujuan dan motivasi.
2. Pembagian kelompok.
3. Menyampaikan materi.
4. Kegiatan belajar dalam tim.
5. Kuis (evaluasi) berbasis media Kahoot
6. Penghargaan (*reward*)

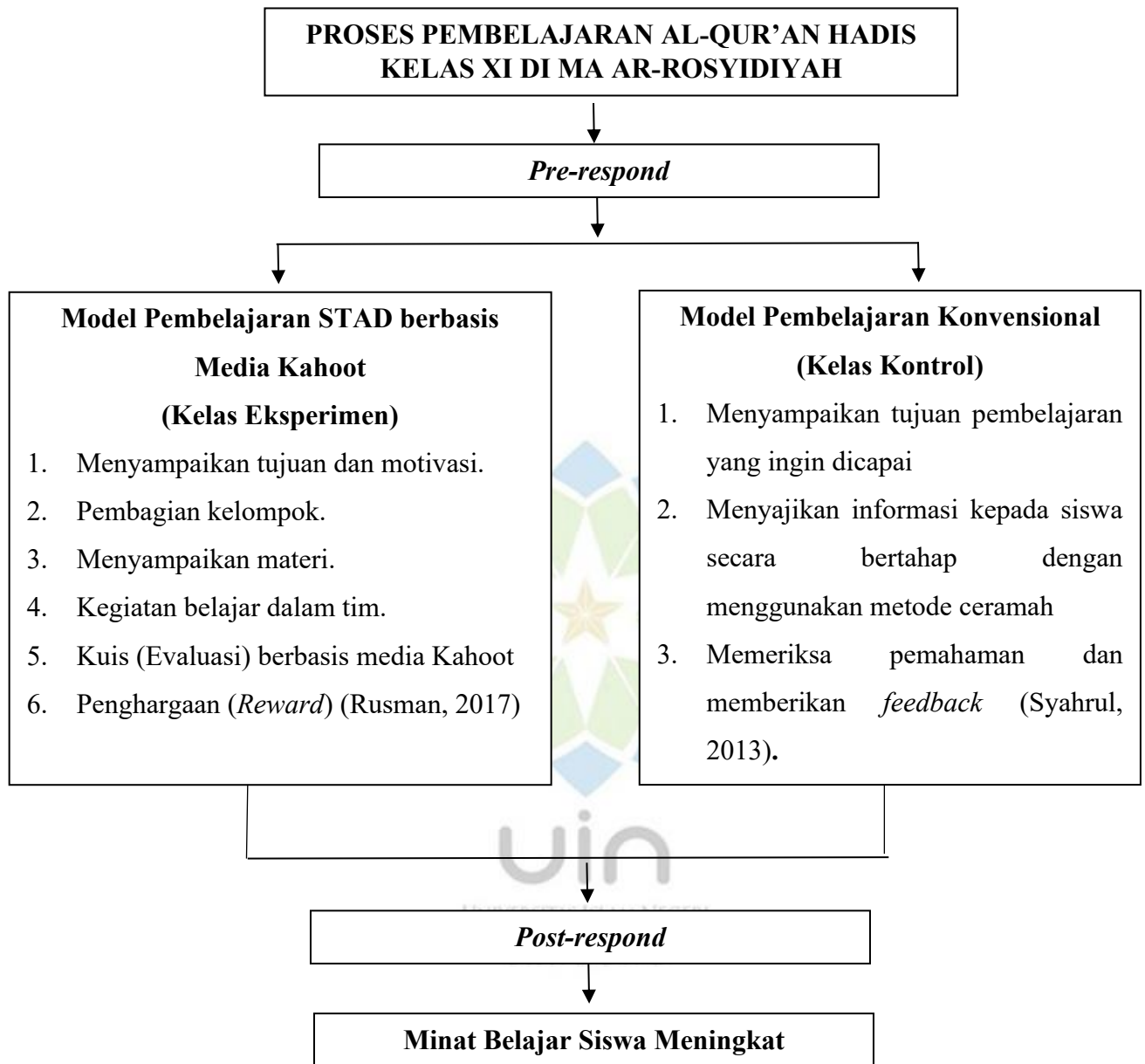
Minat belajar dalam penelitian ini merupakan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar memiliki peranan yang sangat signifikan dalam proses pendidikan. Minat yang kuat akan mendorong siswa untuk terlibat aktif selama pembelajaran, yang pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan pengembangan keterampilan secara berkelanjutan. Minat menurut Slameto (2010), yaitu perasaan suka atau ketertarikan terhadap suatu kegiatan atau objek yang muncul secara sukarela tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun. Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat merupakan kecenderungan individu untuk memperoleh sesuatu yang dianggap penting, sehingga mendorong untuk melakukan berbagai kegiatan aktivitas guna memenuhi kebutuhan tersebut.

Menurut Slameto (2010) adapun beberapa indikator yang menunjukkan bahwa seorang siswa memiliki minat belajar sebagai berikut:

1. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran
2. Adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran
3. Adanya ketertarikan pada materi pembelajaran
4. Adanya perhatian siswa dalam pembelajaran

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis media Kahoot yang berlandaskan pada teori konstruktivisme Vygotsky yang memiliki peluang dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran dipandang sebagai proses aktif yang menempatkan siswa sebagai subjek yang membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar langsung. Dengan demikian, pembelajaran pun tidak lagi bersifat satu arah, tetapi memberi ruang bagi siswa untuk saling bekerja sama dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam memahami materi. Melalui interaksi sosial, kerja sama kelompok, dan pemanfaatan media digital interaktif seperti Kahoot, pembelajaran Al-Qur'an Hadis dapat dirancang lebih interaktif dan menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Dengan demikian, hubungan antarvariabel dalam penelitian ini secara ringkas dapat digambarkan melalui kerangka pemikiran berikut:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani yaitu “*hupo*” yang berarti “sementara”, sedangkan “*thesis*”, yaitu “pernyataan atau dugaan”. Maka, hipotesis berarti dugaan sementara yang kebenarannya mesti diuji. Hipotesis merupakan dugaan sementara mengenai rumusan masalah penelitian. Hipotesis dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta (Slameto, 2010).

Dalam penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu model pembelajaran STAD berbasis media Kahoot sebagai variabel X dan minat belajar siswa sebagai variabel Y. Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *student teams achievement division* berbasis media Kahoot terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MA Ar-Rosyidiyah
2. H_a : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *student teams achievement division* berbasis media Kahoot terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MA Ar-Rosyidiyah

G. Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan ini:

1. Dalam penelitian berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IX E SMP Negeri 1 Ulaweng”, yang ditulis oleh Ersya Fitriani (2021). Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran STAD, mendeskripsikan langkah penerapan STAD dalam pembelajaran, serta mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah metode tersebut digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan model STAD, terlihat dari kenaikan nilai *pre-respond* ke *post-respond* serta hasil angket minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji analisis statistik dengan menggunakan uji-t, di mana nilai t-hitung untuk *pre-respond* dan *post-respond* mencapai 31,45, sedangkan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 0,01 sebesar 18,91. Selain itu, hasil angket minat belajar siswa pun menunjukkan t hitung sebesar 29,03 dengan nilai t-tabel yang sama, yakni 18,91. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model STAD memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar.

Kesamaan antara penelitian Ersya Fitriani dan penelitian penulis terletak pada variabel yang digunakan, yaitu model pembelajaran *student teams achievement division* dan mengkaji minat belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada konteks penelitian. Penelitian Ersya Fitriani mengkaji secara umum pada mata pelajaran PAI di tingkat SMP. Sementara itu, penelitian penulis mengkaji pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di tingkat Madrasah Aliyah.

2. Dalam penelitian berjudul “Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*student teams achievement division*) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas VIII MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang” yang ditulis oleh Nurlina Syam (2022). Dalam penelitian tersebut membahas terkait penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan minat belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkan strategi STAD, serta mendeskripsikan peningkatan minat belajar peserta didik melalui strategi tersebut. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: terdapat peningkatan minat belajar peserta didik yang signifikan pada mata pelajaran Akidah Akhlak setelah melakukan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe STAD. Peningkatan ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,31 < 0,05$ (uji-t), di mana minat belajar siswa setelah penerapan STAD paling rendah atau sama dengan 75% ($t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,169 > 1,701$).

Persamaan antara penelitian Nurlina Syam (2022) dengan penelitian penulis terletak pada variabel yang digunakan, yaitu menggunakan model STAD serta sama-sama bertujuan untuk meningkatkan minat belajar. Adapun perbedaan temuan dalam penelitian Nurlina Syam (2022) dengan penelitian penulis terletak pada fokus pengembangan model pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian Nurlina, STAD diterapkan secara langsung tanpa menggunakan media pendukung. Sedangkan, penelitian penulis penerapan STAD dikolaborasikan dengan media Kahoot agar proses pembelajaran lebih interaktif,

kompetitif dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, Nurlina Syam dilakukan pada mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat MTs, sementara penelitian penulis dilakukan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di tingkat MA.

3. Dalam penelitian berjudul “Penerapan Metode *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Website Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs Nurul Falah Kota Cimahi”, yang ditulis oleh Muhaemin Algifari (2025), Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *team games tournament* berbasis wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kompetitif, dan kolaboratif sehingga mampu meningkatkan minat dan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Kemudian, minat belajar siswa pun meningkat secara signifikan, terlihat dari kenaikan rata-rata skor minat belajar dari 66,87 (kategori sedang) menjadi 90,87 (kategori sangat tinggi). Peningkatan ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara aktivitas kelompok dengan media interaktif seperti wordwall dapat menarik perhatian siswa serta menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan terhadap pelajaran. Selain itu, terdapat pengaruh positif terhadap kreativitas belajar siswa, dengan peningkatan skor rata-rata dari 98,18 (sedang) menjadi 130,02 (sangat tinggi). Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital mendorong siswa untuk berpikir lebih variatif, menghasilkan ide baru, dan lebih ekspresif dalam memahami materi. Hasil uji statistik pun menunjukkan nilai signifikansi $<0,05$, sehingga metode TGT berbasis wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat hingga kreativitas belajar secara signifikan. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat menjadi solusi alternatif dalam menghadapi rendahnya minat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

Persamaan antara penelitian Muhaemin Algifari dengan penelitian penulis terletak pada mata pelajaran yang dikaji yaitu sama-sama mengkaji pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Adapun perbedaan penelitian Muhaemin Algifari dengan penelitian penulis terletak pada variabel yang dikaji. Penelitian Muhaemin Algifari mengkaji dua variabel yaitu minat dan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan metode TGT berbasis wordwall. Sedangkan,

penelitian penulis hanya berfokus satu variabel utama, yaitu minatnya belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis media Kahoot.

4. Dalam penelitian berjudul “Penerapan Metode STAD Berbantuan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Cibiru Kota Bandung”, yang ditulis oleh Nina Herlina (2025). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode STAD yang dikolaborasikan dengan penggunaan aplikasi Kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan rata-rata nilai *post-respond* kelas eksperimen yang mencapai 87,50, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan rata-rata 59,09. Uji-t menghasilkan nilai signifikansi $0,001 < 0,005$, yang menandakan adanya pengaruh signifikan dalam penggunaan STAD berbantu Kahoot terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 74,20 dan berada pada kategori tinggi, sementara kelas kontrol hanya 27,12. Dengan demikian, penggunaan model STAD berbantu media Kahoot ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Persamaan penelitian Nina Herlina dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebas yang digunakan, yaitu model pembelajaran STAD yang dipadukan dengan media pembelajaran digital Kahoot. Adapun perbedaan temuan dalam penelitian Nina Herlina dengan penelitian penulis terletak pada variabel terikat dan konteks mata pelajaran. Penelitian Nina berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI. Sedangkan, penelitian penulis berfokus pada peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

5. Dalam penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Timur” yang ditulis oleh Indah Koreanti (2023), hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil analisis data melalui uji *paired samples t-test* diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 kurang dari $\leq$ taraf signifikansi 0,05 yang berarti terdapat pengaruh nyata penggunaan media Kahoot terhadap minat belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Persamaan antara penelitian Indah Koreanti dengan penelitian penulis terletak pada variabel terikat yang diteliti, yaitu sama-sama mengkaji minat belajar. Adapun perbedaan penelitian Indah Koreanti dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebas. Penelitian Indah Koreanti hanya berfokus pada penggunaan media Kahoot. Sementara itu, penelitian penulis berfokus pada penggunaan model pembelajaran STAD.

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama/Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Ersa Fitriani (2021)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Student Team Achievement Division</i> (STAD) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IX E SMP Negeri 1 Ulaweng	Kesamaannya terletak pada variabel yang digunakan, yaitu model pembelajaran <i>student teams achievement division</i> (STAD) dan mengkaji minat belajar siswa.	Perbedaannya terletak pada konteks penelitian. Penelitian Ersa Fitriani mengkaji pada mata pelajaran PAI di tingkat SMP. Sementara itu, penelitian penulis mengkaji pada mata pelajaran Al-Qur'an

No	Nama/Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
				Hadis di tingkat Madrasah Aliyah.
2.	Nurlina Syam (2022)	Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (<i>student teams achievement division</i>) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas VIII MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang	Persamaannya terletak pada variabel yang digunakan, yaitu menggunakan model STAD serta sama-sama bertujuan untuk meningkatkan minat belajar.	Perbedaannya terletak pada fokus pengembangan model pembelajaran yang digunakan. Penelitian Nurlina, STAD diterapkan secara langsung tanpa menggunakan media pendukung dan dilakukan pada mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat MTs. Sedangkan, penelitian penulis penerapan STAD dikolaborasikan

No	Nama/Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
				dengan media Kahoot dan dilakukan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di tingkat MA.
3.	Muhaemin Algifari (2025)	Penerapan Metode <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbasis Website Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs Nurul Falah Kota Cimahi	Persamaannya terletak pada mata pelajaran yang dikaji yaitu sama-sama mengkaji pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis	Perbedaannya terletak pada variabel yang dikaji. Penelitian Muhaemin Algifari mengkaji dua variabel yaitu minat dan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan metode TGT berbasis wordwall. Sedangkan, penelitian penulis hanya berfokus satu variabel utama,

No	Nama/Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
				yaitu minatnya belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran STAD berbasis media Kahoot
4.	Nina Herlina (2025)	Penerapan Metode STAD Berbantuan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Cibiru Kota Bandung	Persamaannya terletak pada variabel bebas yang digunakan, yaitu model pembelajaran STAD yang dipadukan dengan media pembelajaran Kahoot	Perbedaannya terletak pada variabel terikat dan konteks mata pelajaran. Penelitian Nina berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI. Sedangkan, penelitian penulis berfokus pada peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis

No	Nama/Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
5.	Indah Koreanti (2023)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Timur	Persamaannya terletak pada variabel terikat yang diteliti, yaitu sama-sama mengkaji minat belajar.	Perbedaannya terletak pada variabel bebas. Penelitian Indah Koreanti hanya berfokus pada penggunaan media Kahoot. Sementara itu, penelitian penulis berfokus pada penggunaan model pembelajaran STAD