

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam pada hakikatnya adalah proses pembinaan yang bertujuan untuk menjadikan siswa memiliki pemahaman dan pengamalan ajaran Islam secara utuh dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Agama Islam merupakan suatu usaha berupa bimbingan dan pengarahan kepada siswa agar setelah menyelesaikan pendidikannya, mereka mampu memahami ajaran Islam serta menjadikannya sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan. Selain itu, Pendidikan Agama Islam juga dipahami sebagai proses pendidikan yang seluruh pelaksanaannya didasarkan pada nilai-nilai dan ajaran Islam (Jamaluddin, 2022). Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan internalisasi nilai-nilai keislaman dalam diri siswa.

Dalam perspektif klasik, Al-Ghazali memandang pendidikan Islam sebagai sarana pembentukan *insan kamil*, yaitu manusia yang sempurna secara spiritual dan intelektual, baik dalam kehidupan dunia maupun akhirat. Menurutnya, kesempurnaan manusia dapat dicapai melalui kesungguhan dalam menuntut ilmu serta pengamalan nilai-nilai keutamaan (*fadhilah*) yang diperoleh dari proses pembelajaran tersebut (Azhari & Mustapa, 2021). Pandangan ini menegaskan bahwa pendidikan bukan sekadar aktivitas intelektual, melainkan juga proses penyucian jiwa dan pembentukan akhlak. Sejalan dengan itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan agama bertujuan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia (Jamaluddin, 2022).

Nabi Muhammad saw sebagai *al-tarbiyah al-ūlā* (pendidik pertama) pada masa awal perkembangan Islam menjadikan Al-Qur'an sebagai landasan utama pendidikan Islam, di samping sunnah beliau sendiri. Al-Qur'an, yang memiliki kandungan nilai dan wawasan yang luas bagi pengembangan peradaban manusia, menjadi tolok ukur utama dalam memahami konsep-konsep pendidikan dalam berbagai dimensi kehidupan, baik sosial, moral, spiritual, maupun aspek material di alam semesta.

Adapun ayat tentang konsep dasar pendidikan Islam tertuang dalam surah *Al- Alaq* : 1-5, sebagai berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah, dan tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya” (QS. Al- ‘Alaq: 1-5).

Kandungan ayat diatas memberikan pemahaman bahwa salah satu tujuan utamanya adalah mendidik manusia melalui penggunaan akal dan penalaran, yang diwujudkan melalui aktivitas membaca, meneliti, mempelajari, serta melakukan observasi. Proses ini dikenal dengan istilah tadabbur. Oleh sebab itu, pelaksanaan pendidikan Islam hendaknya senantiasa berlandaskan pada keyakinan bahwa manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang mulia. Melalui keimanan yang kokoh dan ikhtiar yang sungguh-sungguh, manusia akan memperoleh arah dan pola pendidikan yang jelas serta terarah (Al-Irsyadiyah, 2023).

Dalam praktiknya, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta membentuk

kepribadian individu secara berkelanjutan. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur melalui pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, evaluasi menjadi bagian penting dalam sistem pendidikan, karena melalui evaluasi dapat diketahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai secara efektif dan efisien. Pelaksanaan evaluasi hasil belajar umumnya dilakukan pada akhir proses pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa (Nurhasanah, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di kelas VIII B, diperoleh informasi mengenai pencapaian hasil belajar siswa. Jumlah siswa di kelas tersebut sebanyak 25 orang dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran PAI-BP sebesar 75. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, sebanyak 16 siswa (64%) telah mencapai atau melampaui KKM, sedangkan 9 siswa (36%) lainnya masih berada di bawah standar ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian siswa yang belum mencapai KKM. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan observasi terhadap proses pembelajaran guna memperoleh gambaran mengenai model pembelajaran yang diterapkan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran PAI-BP masih didominasi oleh aktivitas guru, sehingga kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran masih terbatas. Selama pembelajaran berlangsung, kegiatan belajar lebih banyak berfokus pada penyampaian materi oleh guru, sedangkan kesempatan siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, mengemukakan gagasan, serta membangun pemahaman melalui kerja sama yang masih terbatas. Berdasarkan hasil observasi, model pembelajaran yang diterapkan guru adalah *Direct instruction* (pembelajaran langsung). Model pembelajaran tersebut dilaksanakan melalui penyampaian materi secara

langsung, pemberian contoh, latihan secara bertahap, serta evaluasi terhadap pemahaman siswa. Dalam pelaksanaannya, karakteristik pembelajaran yang lebih berpusat pada guru menyebabkan ruang interaksi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas.

Kondisi tersebut juga terlihat ketika beberapa siswa mengalami kesulitan saat diminta menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari maupun menjawab pertanyaan yang memerlukan kemampuan berpikir analitis. Jawaban yang diberikan cenderung singkat dan belum sepenuhnya menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Kondisi tersebut menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan alternatif model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan lebih luas kepada setiap siswa untuk berpikir, berdiskusi, bertukar gagasan, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap pemahaman materi.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dinilai sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot. Model pembelajaran *Number Heads Together* NHT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang dengan struktur interaksi tertentu untuk mendorong keterlibatan aktif siswa serta meningkatkan penguasaan akademik. Model ini dikembangkan oleh Kagan sebagaimana dikutip dalam Ibrahim (2000), yang menekankan pelibatan siswa dalam menelaah materi pembelajaran sekaligus melakukan pengecekan terhadap tingkat pemahaman mereka. Melalui model *Number Heads Together*, siswa didorong untuk bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, bertukar pendapat, mengolah informasi, serta menyampaikan hasil diskusinya. Penggunaan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan antusiasme siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan berdampak pada peningkatan hasil belajar (Palupi dkk., 2023).

Model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan melibatkan lebih banyak siswa dalam proses pengkajian materi serta mengukur pemahaman mereka terhadap isi pelajaran. Model ini diterapkan untuk meningkatkan kerja sama antarsiswa, baik dalam kelompok kecil maupun dalam konteks kelas secara keseluruhan, guna menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi tertentu. Melalui kerja sama tersebut, diharapkan siswa mampu memahami materi secara lebih mendalam sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Lase & Lase, 2023). Temuan penelitian Fatonah (2022) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Implementasi model ini tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok (Fatonah, 2022). Hasil tersebut memperkuat argumentasi bahwa model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Agar proses pembelajaran semakin menarik, interaktif, dan bermakna, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot menjadi alternatif yang relevan. Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis internet yang memungkinkan pelaksanaan kuis secara interaktif dan menyenangkan. Platform ini dirancang sebagai media permainan edukatif berbasis web yang dapat digunakan secara daring dan gratis. Pemanfaatan Kahoot memberikan ruang bagi guru untuk menghadirkan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran, sekaligus melatih siswa dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dan produktif. Dengan penggunaan media yang menarik dan kompetitif, siswa cenderung lebih termotivasi serta merasa nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran (Cucu dkk., 2020).

Sejalan dengan pendapat Suwarna dkk., media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan efektivitas proses dan hasil belajar. Penggunaan media yang tepat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton (Fadilah & Kanya, 2023). Dengan demikian, integrasi model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot dipandang relevan sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) di SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru.

Berdasarkan pemaparan permasalahan dan alternatif solusi tersebut, pemilihan judul penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) dipilih karena karakteristiknya sejalan dengan siswa tingkat SMP yang lebih mudah memahami materi melalui interaksi, diskusi, dan kerja sama dengan teman sebaya. Untuk mendukung efektivitas model tersebut, digunakan media Kahoot yang berfungsi meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi PAI BP. Dengan menggabungkan model NHT dan media Kahoot, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Oleh karena itu, judul penelitian ini dipandang relevan dan sesuai dengan permasalahan pembelajaran PAI BP yang terjadi di lapangan.

Pemilihan SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung sebagai lokasi penelitian didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan masih adanya siswa kelas VIII yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal pada mata pelajaran PAI BP. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum sepenuhnya optimal, sehingga sekolah ini dinilai tepat sebagai lokasi penelitian untuk mengkaji penerapan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan urgensi permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Number Heads Together (NHT) Berbasis Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI BP (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung)*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot pada kelas eksperimen dan model pembelajaran *Direct instruction* pada kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct instruction* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung?
3. Apakah peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct instruction* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot pada kelas eksperimen dan model pembelajaran *Direct instruction* pada kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung.
2. Untuk menganalisis hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct instruction* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung.
3. Untuk menganalisis apakah peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct instruction* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) di kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis, dengan uraian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Pengembangan Ilmu Pendidikan, khususnya dalam kajian pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP), melalui penguatan bukti empiris mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* (NHT)

yang diintegrasikan dengan media pembelajaran berbasis teknologi digital seperti Kahoot.

- b. Menambah Khazanah Referensi Akademik, terutama terkait strategi pembelajaran inovatif yang memadukan pendekatan kooperatif dengan media kuis interaktif berbasis game, sehingga dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan.
 - c. Kontribusi terhadap Teori Pembelajaran, yaitu memperkuat pemahaman bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif yang didukung media digital interaktif mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi Guru
 - 1) Memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan melalui penerapan model *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot dalam pembelajaran PAI BP.
 - 2) Membantu guru dalam meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PAI BP.
 - b. Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui kerja sama kelompok serta partisipasi dalam kuis interaktif berbasis Kahoot.
 - 2) Membantu siswa memahami materi PAI BP secara lebih menarik dan bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.
 - c. Bagi Sekolah
 - 1) Menjadi bahan pertimbangan dan evaluasi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

- 2) Mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang kreatif, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih lanjut mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif, pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Kahoot, maupun penelitian yang berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dirancang untuk menginisiasi, memfasilitasi, serta meningkatkan intensitas dan kualitas proses belajar pada diri siswa. Karena pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan sistemik, maka pelaksanaannya memiliki keterkaitan erat dengan hakikat belajar, jenis-jenis belajar, serta hasil belajar yang diharapkan (Lubis, 2024). Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya diarahkan untuk menghasilkan perubahan belajar pada siswa, meskipun tidak semua proses belajar terjadi sebagai akibat langsung dari kegiatan pembelajaran formal.

Pembelajaran yang efektif menuntut adanya strategi serta penggunaan media yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memotivasi mereka dalam belajar, serta membantu memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Pandangan ini selaras dengan teori belajar konstruktivisme yang memandang belajar sebagai proses aktif di mana siswa membangun sendiri makna dari pengalaman yang diperoleh, baik melalui teks, dialog, pengalaman langsung, maupun bentuk interaksi lainnya. Von Glasersfeld menegaskan bahwa dalam perspektif konstruktivisme, belajar bukanlah sekadar hubungan stimulus dan respons, melainkan proses yang melibatkan pengaturan diri serta pembentukan struktur konseptual melalui refleksi dan abstraksi. Fosnot juga

menambahkan bahwa tujuan belajar dalam pendekatan konstruktivis lebih menekankan pada pengembangan konsep dan pemahaman yang mendalam, bukan semata-mata pembentukan perilaku atau keterampilan (Sukiman, 2008). Salah satu model pembelajaran yang sejalan dengan prinsip *konstruktivisme* adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* (NHT).

Model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang berlandaskan pada kerja sama antarsiswa dalam kelompok. Pada model ini, setiap anggota kelompok memikul tanggung jawab yang sama terhadap keberhasilan kelompok sehingga seluruh siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Shoimin (2013) menjelaskan bahwa setiap anggota memiliki kesempatan dan tanggung jawab yang setara untuk memahami materi maupun menyampaikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan guru. Oleh karena itu, tidak ada anggota kelompok yang hanya berperan sebagai pengamat. Ngatini (2012) mengemukakan bahwa penerapan model NHT membiasakan siswa bekerja sama sekaligus mempersiapkan diri untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Kondisi tersebut mendorong tumbuhnya motivasi belajar, kedisiplinan, serta keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dampak positif dari keterlibatan tersebut terlihat pada meningkatnya pemahaman materi dan hasil belajar siswa (Pendy & Hilaria, 2021).

Model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) memiliki Sintaks atau tahapan pelaksanaan yang terstruktur dalam proses pembelajaran. Sintaks penerapan model pembelajaran nya meliputi beberapa tahap berikut.

1. Pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri atas 4–5 orang, kemudian setiap anggota kelompok diberikan nomor sebagai identitas individu dalam kelompok tersebut.

2. Kedua, guru menyampaikan tugas atau permasalahan yang harus diselesaikan, dan setiap kelompok diminta untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas tersebut.
3. Ketiga, anggota kelompok mendiskusikan jawaban yang dianggap paling tepat serta memastikan bahwa seluruh anggota memahami hasil diskusi dan mampu menjelaskan jawaban tersebut secara mandiri.
4. Keempat, guru memanggil salah satu nomor secara acak, dan siswa yang memiliki nomor tersebut diminta untuk menyampaikan hasil kerja kelompok di hadapan kelas.
5. Kelima, siswa dari kelompok lain diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan atau masukan terhadap jawaban yang disampaikan, kemudian guru dapat memanggil nomor lain untuk memperkuat partisipasi seluruh siswa.
6. Keenam, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran sebagai bentuk penguatan terhadap pemahaman yang telah diperoleh (A. P. Iskandar, 2018).

Perkembangan teknologi menuntut pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan karakteristik siswa pada era digital. Salah satu media yang dapat dipadukan dengan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) ialah Kahoot. Platform ini merupakan media pembelajaran berbasis internet yang menyajikan aktivitas belajar dalam bentuk kuis interaktif dengan konsep permainan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Kahoot dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan pembelajaran, seperti latihan soal, kegiatan pengayaan, maupun pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Selain itu, akses melalui perangkat telepon pintar memberikan kemudahan bagi siswa untuk menggunakannya baik saat pembelajaran di kelas maupun di luar kelas (Sakdah dkk., 2022).

Temuan penelitian yang dilakukan oleh Alfahnum dan Astriani (2025), menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa mengenai hasil belajar yang diperolehnya. Informasi yang diterima secara cepat tersebut membantu siswa mengenali kekurangan yang masih dimiliki sehingga dapat segera melakukan perbaikan. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi belajar dan pada akhirnya mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal (Alfahnum & Astriani, 2025).

Berdasarkan sintaks model *Number Heads Together* (NHT) dan karakteristik media Kahoot, dalam penelitian ini kedua komponen tersebut diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Integrasi dilakukan dengan tetap mempertahankan sintaks utama NHT, sedangkan Kahoot dimanfaatkan sebagai media evaluasi dan penguatan hasil diskusi siswa. Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot dalam penelitian ini meliputi:

1. Guru membuka pembelajaran, melakukan apersepsi serta menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Guru membentuk kelompok dan memberikan nomor kepada setiap anggota (*Numbering*).
3. Guru menyampaikan permasalahan atau tugas diskusi kepada setiap kelompok (*Questioning*).
4. Siswa berdiskusi bersama untuk menemukan jawaban terbaik (*Heads Together*).
5. Guru memanggil nomor secara acak dan siswa menyampaikan hasil diskusi (*Answering*).
6. Guru melaksanakan kuis menggunakan media Kahoot sebagai evaluasi dan memberikan umpan balik.
7. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
8. Guru menutup pembelajaran.

Selain kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot, penelitian ini juga menggunakan model pembelajaran *Direct instruction* pada kelas kontrol sebagai pembandingan. model pembelajaran *Direct instruction* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peran guru dalam menyampaikan pengetahuan atau keterampilan secara bertahap dan terstruktur. Dalam penelitian ini, langkah-langkah model pembelajaran *Direct instruction* meliputi:

1. Guru membuka pembelajaran, melakukan apersepsi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran (Orientasi).
2. Guru menyampaikan materi secara sistematis disertai contoh atau demonstrasi (Presentasi).
3. Guru memberikan latihan terstruktur serta membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas (Latihan Terstruktur).
4. Guru memberikan latihan lanjutan dengan bimbingan dan memantau pemahaman siswa (Latihan Terbimbing).
5. Guru memberikan latihan mandiri sebagai penguatan materi (Latihan Mandiri).
6. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan memberikan umpan balik.
7. Guru menutup pembelajaran.

Hasil belajar merupakan perubahan yang dialami siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat terlihat pada aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, maupun perilaku sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diperoleh. Dengan demikian, perubahan tersebut bukan semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan atau perkembangan alami individu, melainkan merupakan dampak dari aktivitas belajar yang telah dilakukan (Lestari, 2012). Oleh karena itu, hasil belajar dapat dijadikan sebagai indikator terjadinya perubahan yang dapat diukur setelah siswa mengikuti pembelajaran

Hasil belajar menggambarkan tingkat pencapaian kompetensi siswa berdasarkan standar penilaian yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan. Penilaiannya tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga mempertimbangkan ketercapaian kompetensi yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rinawati (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan diukur melalui kegiatan evaluasi. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi salah satu tolok ukur keberhasilan pembelajaran yang diperoleh melalui proses penilaian yang sistematis. (Rinawati, 2021).

Secara umum, faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling berkaitan serta memberikan pengaruh terhadap proses belajar yang dialami siswa. Pemahaman terhadap kedua faktor ini membantu pendidik dalam menilai kualitas hasil belajar sekaligus mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Oleh karena itu, keberhasilan belajar tidak terjadi secara kebetulan, tetapi dipengaruhi oleh berbagai kondisi yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa.

Faktor internal merupakan segala kondisi yang berasal dari dalam diri siswa dan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Faktor ini meliputi aspek fisiologis, seperti kondisi kesehatan dan fungsi jasmani; aspek psikologis, seperti minat, motivasi, intelegensi, dan sikap; serta faktor kelelahan, baik fisik maupun mental, yang dapat memengaruhi konsentrasi dan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran. Kondisi internal yang optimal akan mendukung proses belajar yang lebih efektif.

Berbeda dengan faktor internal, faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri siswa. Syah yang dikutip dalam Parwati, Suryawan, dan Apsari (2018) menjelaskan bahwa faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga mencakup pola asuh orang tua, hubungan antaranggota keluarga, suasana rumah, kondisi ekonomi, perhatian orang tua, serta latar belakang budaya. Lingkungan

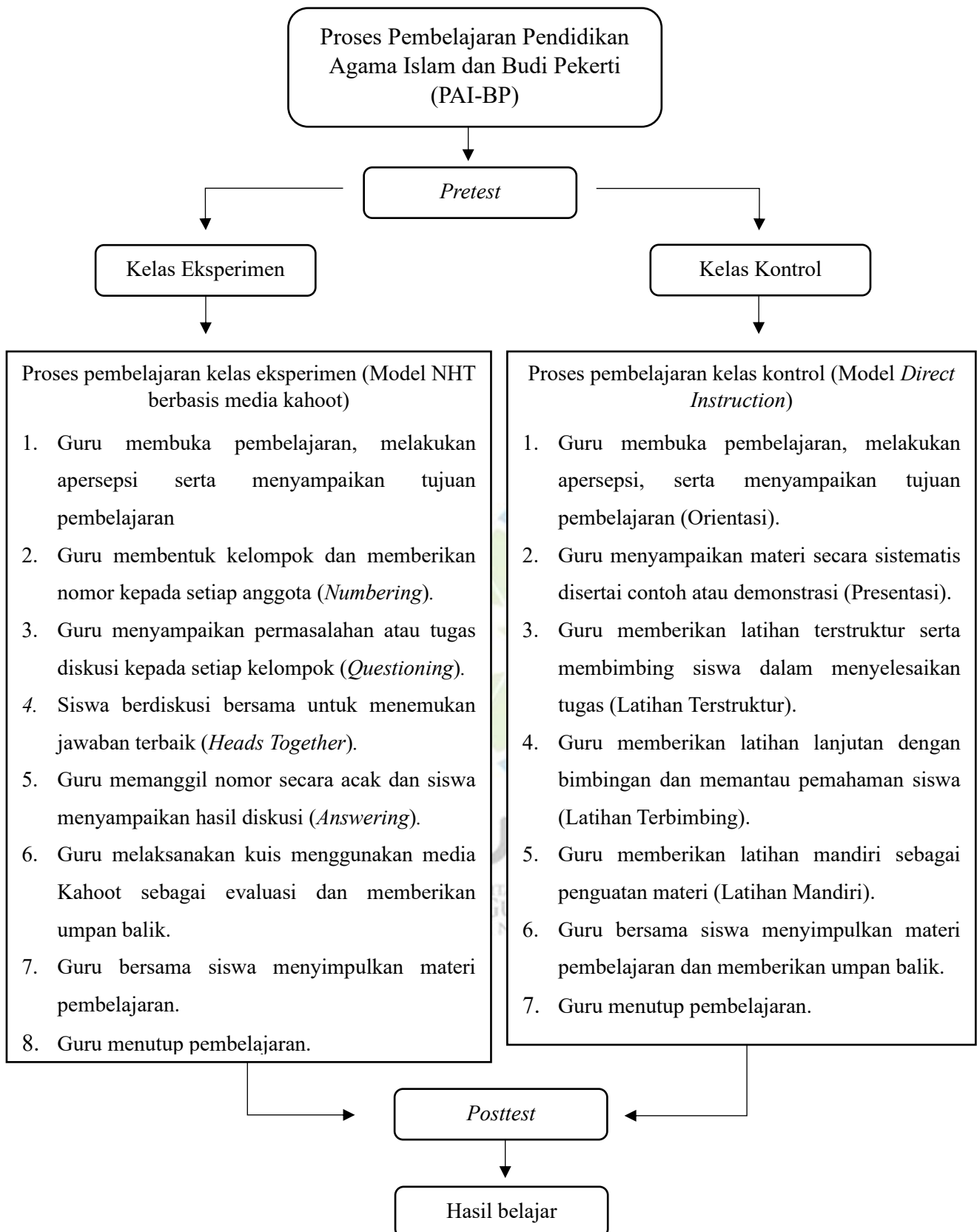
sekolah meliputi metode pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, interaksi antarsiswa, kedisiplinan, ketersediaan sarana dan prasarana, waktu belajar, standar pembelajaran, kondisi gedung, strategi belajar, serta pemberian tugas. Sementara itu, lingkungan masyarakat meliputi aktivitas sosial, pengaruh media massa, pergaulan teman sebaya, dan kondisi kehidupan sosial di lingkungan tempat tinggal siswa (Pitaloka dkk., 2022).

Salah satu faktor eksternal yang turut menentukan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pembelajaran yang masih didominasi oleh guru dapat menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi terbatas, sehingga kesempatan untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan membangun pemahaman terhadap materi juga berkurang. Oleh sebab itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot. Kombinasi tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut selanjutnya dapat diketahui melalui evaluasi hasil belajar.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran diukur melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum memperoleh perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan untuk melihat perubahan hasil belajar setelah proses pembelajaran selesai. Apabila model *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot terbukti lebih efektif, maka peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen akan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Andesta (2019), serta Fadilah dan Kanya (2023), yang menunjukkan bahwa perpaduan model pembelajaran kooperatif dengan media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, kerangka berpikir dalam penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa pembelajaran yang menekankan kerja sama antarsiswa, interaksi aktif, dan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, penerapan model *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI BP. Hubungan antarvariabel dalam penelitian ini selanjutnya disajikan dalam bagan kerangka berpikir.





F. Hipotesis

Secara etimologis, istilah hipotesis berasal dari bahasa Yunani, yaitu *hypo* yang berarti “di bawah”, “kurang”, atau “lemah”, dan *thesis* yang berarti “pernyataan” atau “pendapat”. Oleh karena itu, hipotesis dapat dimaknai sebagai suatu pernyataan yang masih bersifat sementara dan belum memiliki pembuktian yang kuat, sehingga perlu diuji kebenarannya melalui data empiris (Dantes, 2012). Kerlinger mengemukakan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih yang akan diteliti. Sementara itu, Trelease memandang hipotesis sebagai penjelasan awal yang diajukan untuk memberikan interpretasi terhadap suatu gejala atau fenomena yang diamati (S. Halimah & Duskri, 2025).

Sebagaimana telah dipaparkan dalam latar belakang, rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) dipengaruhi oleh kurang optimalnya penggunaan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa serta pemanfaatan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Hasil belajar siswa sangat berkaitan dengan strategi dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) mendorong kerja sama dan tanggung jawab individu dalam kelompok, sedangkan media Kahoot sebagai kuis interaktif berbasis digital mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis penelitian yang diajukan sebagai berikut:

H_a : Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang

menggunakan model pembelajaran *Direct instruction* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) di kelas VIII SMP Percontohan UPI Cibiru Kabupaten Bandung.

Hipotesis tersebut menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) berbasis media Kahoot diduga mampu meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Kajian terhadap penelitian terdahulu bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai posisi penelitian yang akan dilakukan, mengidentifikasi temuan-temuan yang telah ada, serta mengetahui persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang dikaji. Melalui telaah ini, peneliti dapat memperkuat landasan teoritis sekaligus menunjukkan unsur kebaruan (*novelty*) dari penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* (NHT) dalam meningkatkan hasil belajar dipaparkan sebagai berikut..

1. Skripsi yang ditulis oleh Yusuf (2017) berjudul *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Number Heads Together (NHT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas XI MIA di SMA Negeri 2 Sungguminasa*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model NHT dalam meningkatkan hasil belajar PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model NHT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan melalui peningkatan nilai setelah perlakuan serta hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan yang signifikan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model NHT untuk meningkatkan hasil belajar PAI. Adapun perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan (SMA) dan tidak adanya integrasi media digital dalam penerapannya.

2. Skripsi yang ditulis oleh Syarifah (2015) berjudul *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together (NHT) dengan Menggunakan CD Interaktif dan PowerPoint terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas X SMA Islam Sultan Fatah Wedung*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model NHT yang dipadukan dengan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model NHT berbantuan CD interaktif lebih efektif dibandingkan penggunaan *PowerPoint*, yang ditunjukkan melalui perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model NHT dalam pembelajaran PAI. Perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan serta jenjang pendidikan yang berbeda, di mana penelitian ini menggunakan media Kahoot pada tingkat SMP.
3. Skripsi yang ditulis oleh Awida (2018) berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together (NHT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VIII MTs TI Tarusan Kamang*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model NHT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model NHT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata serta persentase ketuntasan belajar yang melampaui KKM. Persamaan penelitian tersebut terletak pada penggunaan model NHT pada kesetaraan SMP dalam mata pelajaran agama. Namun penelitian tersebut belum mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital seperti Kahoot.

4. Artikel jurnal yang ditulis oleh Linggar and Inah (2020) berjudul *Penerapan Model Number Heads Together (NHT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model NHT dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar yang mencapai lebih dari 80% setelah tindakan dilakukan. Persamaan penelitian tersebut terletak pada penggunaan model NHT sebagai upaya meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran (Matematika), jenjang pendidikan (SD), serta desain penelitian yang digunakan (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperiment* pada mata pelajaran PAI BP di tingkat SMP dengan berbantuan media Kahoot.
5. Artikel jurnal yang ditulis oleh Syafriyadi, Musli, and Fadil (2023) berjudul *Pengaruh Penerapan Number Heads Together (NHT) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model NHT serta interaksinya dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model NHT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, baik secara langsung maupun melalui variabel motivasi belajar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model NHT dalam mata pelajaran agama. Perbedaannya terletak pada adanya variabel tambahan berupa motivasi belajar serta tidak adanya integrasi media digital dalam penerapannya.