

ABSTRAK

Rahma Mala Hayati, 222020238, 2026. *Penerapan Model PQ4R Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru).*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah KKM akibat Kurangnya keaktifan siswa serta pemanfaatan fasilitas yang belum optimal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan mereka di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan proses penerapan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol; 2) Untuk mengetahui peningkatan pemahaman belajar siswa pada kelas eksperimen; 3) Mengetahui pengaruh penerapan model terhadap pemahaman belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivistik yang memandang belajar sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. Salah satu model yang sesuai dengan teori tersebut adalah model pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, dan Review*) yang membantu siswa memahami dan mengingat materi melalui tahapan belajar yang sistematis. Selain itu, penggunaan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*Nonequivalent Control Group Design*). Sampel penelitian terdiri dari kelas VII-E (16 siswa) sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan model PQ4R berbantuan Kahoot, dan kelas VII-F (14 siswa) sebagai kelas kontrol dengan model PQ4R tanpa Kahoot. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, homogenitas, N-Gain, serta uji *Independent Samples Test* dibantu *Effect Size* dengan berbantuan IBM SPSS Statistics versi 20.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Proses pembelajaran menggunakan model PQ4R pada kedua kelas terlaksana dengan kategori kurang optimal; 2) Peningkatan pemahaman belajar siswa tergolong rendah dan tidak efektif, dengan N-Gain Score kelas eksperimen sebesar -2,14% dan kelas kontrol sebesar 2,33%; 3) Pengaruh penerapan model pembelajaran PQ4R berbantuan Kahoot tidak menunjukkan perbedaan signifikan berdasarkan uji *Independent Samples Test* yang menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) $0,689 > 0,05$ Ho diterima), serta diperkuat oleh nilai *effect size* sebesar 0,145 (*kategori trivial/sangat kecil*). Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh signifikan model pembelajaran PQ4R berbantuan Kahoot terhadap pemahaman belajar siswa resmi ditolak.