

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru, ditemukan bahwa pemahaman siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) belum optimal. Kondisi tersebut terlihat dari beberapa ciri, yaitu: (1) Hasil Ujian Tengah Semester (UTS) siswa yang menunjukkan sekitar sebesar 65% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, sehingga mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar, (2) Siswa cenderung membaca materi secara pasif dan hanya memegang buku tanpa memahami isi bacaan, (3) Kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan maupun berpikir kritis selama proses pembelajaran, dan (4) Fasilitas pembelajaran yang tersedia seperti smart TV juga belum dimanfaatkan secara optimal dalam menunjang proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman belajar siswa terhadap materi PAI.

Pemahaman belajar merupakan kemampuan siswa dalam menangkap makna materi pembelajaran, menjelaskan kembali konsep, serta menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Sudjana 2016). Pemahaman belajar yang rendah dapat terjadi apabila proses pembelajaran masih bersifat pasif dan kurang melibatkan aktivitas mental siswa secara optimal (Sardiman 2023). Sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang dikemukakan oleh Jean Piaget, belajar merupakan proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar (Piaget 1972). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam membaca, berpikir, dan merefleksikan materi pembelajaran agar pemahaman belajar siswa dapat meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa adalah model pembelajaran PQ4R (*Preview, Question,*

Read, Reflect, Recite, dan Review). Model PQ4R merupakan strategi membaca yang membantu siswa memahami dan mengingat materi melalui tahapan sistematis dalam membaca dan mengolah informasi. Menurut (Trianto 2011), model PQ4R dapat meningkatkan aktivitas membaca siswa serta membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam melalui kegiatan bertanya, membaca aktif, dan refleksi.

Model PQ4R juga relevan dengan teori belajar bermakna yang dikemukakan oleh David Ausubel yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi baru dikaitkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa sebelumnya (Ausubel n.d.) Melalui tahapan *Preview* dan *Question*, siswa membangun pengetahuan awal, sedangkan tahap *Read, Reflect*, dan *Recite* membantu siswa memahami dan mengolah informasi secara aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam tahap evaluasi dan penguatan materi, penggunaan media pembelajaran interaktif juga diperlukan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa (Arsyad 2017). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Kahoot, yaitu media pembelajaran berbasis permainan digital yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Wang, Alf Inge; Tahir 2020) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan melalui pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model PQ4R efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Penelitian Siregar (2020) menunjukkan bahwa strategi PQ4R berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian lainnya menunjukkan bahwa metode PQ4R dapat meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa. Ini menunjukkan bahwa model PQ4R bisa membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan cara membaca yang lebih aktif dan merenungkan materi yang dibaca.

Namun demikian, penelitian yang mengkaji penerapan model pembelajaran PQ4R berbantuan Kahoot khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP masih terbatas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PQ4R BERBANTUAN KAHOOT DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses penerapan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model terhadap pemahaman belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi:

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model terhadap pemahaman belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat dalam dunia penelitian pendidikan, khususnya dalam menciptakan model dan cara mengajar yang lebih baik untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini membantu memperkuat teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Diharapkan bahwa penerapan model PQ4R yang fokus pada kegiatan membaca yang terarah, mengajukan pertanyaan, memahami, mengingat, merefleksikan, serta kembali meninjau materi pelajaran dapat menjelaskan keterkaitan antara strategi membaca yang terstruktur dengan peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan model PQ4R berbantuan media Kahoot. Proses penelitian ini menjadi sarana pengembangan kompetensi akademik dan profesional peneliti, khususnya dalam memahami penerapan model pembelajaran inovatif, penggunaan media digital, serta analisis peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan referensi dalam memilih serta menerapkan model pembelajaran yang efektif dan menarik. Model PQ4R berbantuan media Kahoot dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membantu guru dalam menyampaikan materi PAI secara lebih sistematis, serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, guru memiliki pilihan inovatif dalam mengelola pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c. Bagi Siswa

Penerapan model PQ4R berbantuan media Kahoot diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman materi PAI secara lebih mendalam. Melalui strategi membaca terarah yang dipadukan dengan media interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, mengingat kembali, dan merefleksikan materi yang dipelajari. Proses ini diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa memahami nilai-nilai ajaran Islam secara lebih utuh dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui inovasi berbasis teknologi. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan dan praktik pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Dengan demikian, sekolah memiliki referensi empiris dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital yang tetap selaras dengan tujuan pendidikan dan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam.

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) berbantuan Kahoot sebagai variabel bebas (X) untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Menurut (Trianto, 2011) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menjelaskan cara yang teratur dalam mengatur pengalaman belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Bruce Joyce & Marsha Weil, 2009). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa adalah model pembelajaran PQ4R. Model PQ4R merupakan strategi membaca yang membantu siswa memahami dan mengingat materi melalui tahapan sistematis dalam membaca

dan mengolah informasi (Trianto, 2011). Model pembelajaran PQ4R sejalan dengan teori belajar bermakna yang dikemukakan oleh David Ausubel yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi baru dikaitkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa sebelumnya (Ausubel, 1968). Dalam model ini, siswa tidak menerima informasi secara pasif, melainkan secara aktif membangun pemahaman melalui proses membaca, bertanya, dan merefleksikan materi pembelajaran

Secara operasional, penerapan model pembelajaran PQ4R berbantuan Kahoot dilaksanakan melalui enam tahapan yang sistematis. Tahap pertama adalah *Preview*, yaitu kegiatan membaca sekilas materi untuk memperoleh gambaran umum dan mengidentifikasi ide pokok pembahasan. Tahap kedua adalah *Question*, di mana siswa menyusun pertanyaan berdasarkan materi yang telah di *Preview* sebagai bentuk kesiapan mental dan arah dalam membaca. Tahap ketiga adalah *Read*, yaitu siswa membaca materi secara aktif untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang telah disusun. Tahap keempat adalah *Reflect*, yakni siswa menghubungkan informasi baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki sehingga terbentuk pemahaman yang lebih bermakna. Tahap kelima adalah *Recite*, yaitu siswa mengungkapkan kembali materi dengan kata-kata sendiri sebagai bentuk penguatan dan internalisasi konsep. Tahap terakhir adalah *Review* yang dilaksanakan berbantuan Kahoot, di mana guru menyajikan kuis interaktif untuk meninjau kembali materi, memperkuat ingatan, meningkatkan motivasi, serta memberikan umpan balik langsung terhadap pemahaman siswa.

Berdasarkan sintaks tersebut, indikator variabel X yaitu penerapan model pembelajaran PQ4R berbantuan Kahoot dapat dirumuskan sesuai tahapan pelaksanaannya. Pada tahap *Preview*, indikatornya adalah kemampuan siswa mengidentifikasi ide pokok dan gambaran umum materi. Pada tahap *Question*, indikatornya adalah kemampuan siswa menyusun pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran. Pada tahap *Read*, indikatornya adalah keterlibatan siswa dalam membaca aktif untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang telah dibuat. Pada tahap *Reflect*, indikatornya adalah kemampuan siswa mengaitkan materi dengan pengalaman atau konsep lain yang telah dipelajari. Pada tahap *Recite*,

indikatornya adalah kemampuan siswa menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri. Pada tahap *Review* berbantuan Kahoot, indikatornya adalah partisipasi aktif siswa dalam menjawab kuis serta ketepatan jawaban yang menunjukkan pemahaman terhadap materi.

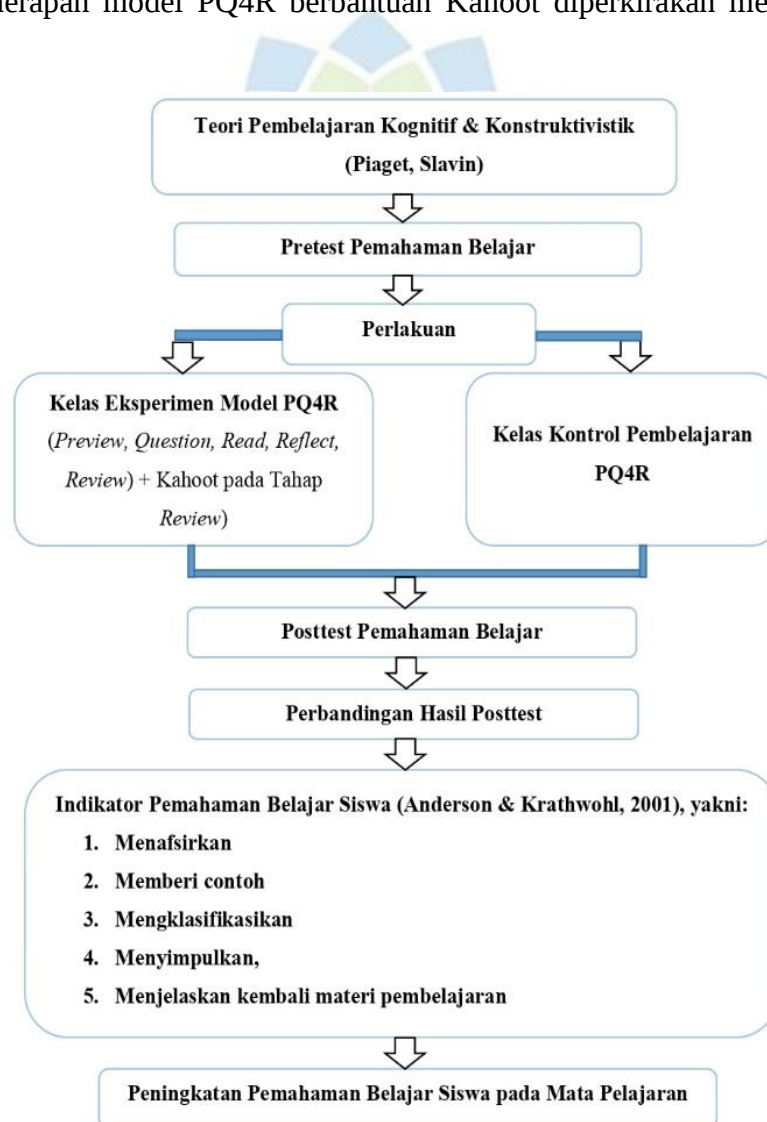
Selain penggunaan model pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu penyampaian pesan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa (Arsyad, 2017). Kahoot sebagai platform pembelajaran berbasis permainan digital memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam evaluasi pembelajaran melalui kuis interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh (Wang, Alf Inge; Tahir 2020) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, Kahoot tidak berdiri sendiri sebagai media terpisah, melainkan terintegrasi dalam tahap *Review* sebagai bagian dari sintaks model PQ4R.

Pemahaman belajar siswa sebagai variabel terikat (Y) merupakan kemampuan kognitif yang menunjukkan kemampuan siswa dalam menangkap makna materi, menjelaskan kembali informasi, serta menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Dalam taksonomi ranah kognitif yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom (Bloom, 1956), pemahaman termasuk dalam kemampuan menafsirkan dan menjelaskan informasi. Konsep tersebut kemudian dikembangkan oleh Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl yang menyatakan bahwa pemahaman mencakup kemampuan menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan, dan menjelaskan kembali materi pembelajaran (Anderson & Krathwohl, 2001).

Berdasarkan teori tersebut, indikator variabel Y dalam penelitian ini meliputi (1) kemampuan siswa dalam menafsirkan materi PAI, (2) memberi contoh yang relevan dengan konsep yang dipelajari, (3) mengklasifikasikan informasi sesuai kategori yang tepat, (4) menyimpulkan isi materi, serta (5) menjelaskan kembali konsep dengan bahasa sendiri. Indikator-indikator tersebut digunakan

sebagai dasar penyusunan instrumen *pretest* dan *posttest* dalam desain kuasi eksperimen untuk mengukur peningkatan pemahaman belajar siswa.

Dengan demikian, secara konseptual terdapat hubungan antara variabel X yaitu penerapan model pembelajaran PQ4R berbantuan Kahoot dengan variabel Y yaitu pemahaman belajar siswa. Rangkaian sintaks yang sistematis mulai dari *Preview* hingga *Review* berbantuan Kahoot mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membaca, bertanya, berpikir kritis, merefleksikan, serta mengulang kembali materi pembelajaran secara interaktif. Proses tersebut diduga mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi PAI secara lebih mendalam, sehingga penerapan model PQ4R berbantuan Kahoot diperkirakan memberikan pengaruh.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis disusun berdasarkan kerangka pemikiran dan landasan teori yang relevan, serta dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji secara empiris. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rangkuti 2016) bahwasanya Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah Penelitian.

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merumuskan penelitian ini sebagai berikut:

Ha: Penerapan model pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) berbantuan Kahoot dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa pada kelas VII dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru.

Hipotesis tersebut diajukan dengan asumsi bahwa model pembelajaran PQ4R mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses membaca, bertanya, merefleksi, dan mengulang materi pembelajaran, sedangkan penggunaan media Kahoot berfungsi sebagai penguat pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran PQ4R berbantuan Kahoot diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai model PQ4R dan media Kahoot telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, baik pada jenjang SD, SMP, SMA, maupun perguruan tinggi. Berdasarkan hasil penelaahan terhadap beberapa sumber yang relevan, terdapat beberapa temuan penting yang menjadi landasan kuat bagi penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zarijah dan Orin Asdarina (2025) dalam *Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial* berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa*" memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran dan

menerapkan desain eksperimen dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaannya terletak pada penelitian tersebut yang tidak menggunakan model PQ4R, melainkan berfokus pada Kahoot sebagai media *Game Based Learning*, serta variabel terikat yang diukur adalah hasil belajar secara umum, bukan pemahaman belajar pada mata pelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan drastis pada skor rata-rata hasil belajar Siswa yakni dari 11,04 pada hasil *pretest* menjadi 60,20 pada hasil *posttest*. Hasil uji *Paired Samples Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga penggunaan Kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar serta meningkatkan motivasi dan keaktifan Siswa (Zarijah and Asdarina 2025).

2. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nur Isnaini Febrianti Sugianto, Sutri, dan rekan-rekan (2024) dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran PQ4R Berbasis Media Koran Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa*”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran PQ4R serta pengukuran pemahaman siswa melalui desain eksperimen. Perbedaannya, media yang digunakan adalah koran digital, bukan Kahoot, serta fokus penelitian pada kemampuan membaca pemahaman secara umum, bukan pada mata pelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 79,018 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 57,634, Uji *Independent Samples Test* menunjukkan Sig. = 0,000 < 0,05, sehingga model PQ4R berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman Siswa (Sugianto, Sutri, and Suprihatin 2024).
3. Penelitian oleh Supratiwi (2024) dalam *Jurnal Karya Ilmiah Guru* berjudul “*Implementasi Strategi PQ4R dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas X*”. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini dapat dilihat dari penggunaan strategi PQ4R sebagai pendekatan pembelajaran serta fokus penerapannya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) dengan sistem siklus, bukan desain kuasi eksperimen, serta tidak menggunakan media Kahoot sebagai pendukung pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada pra-siklus menjadi 63% pada Siklus I dan 95% pada Siklus II. (Supratiwi 2024).

4. Skripsi yang ditulis oleh Siti Muzayinah (2022) berjudul *“Penerapan Strategi PQ4R dalam Pembelajaran Al-Qur’an Hadis di MA Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng Banyumas”* memiliki persamaan dalam hal pembahasan penerapan strategi PQ4R pada pembelajaran PAI. Namun, penelitian tersebut menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif tanpa melibatkan kelas kontrol, *pretest-posttest*, maupun analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi PQ4R yang diawali dari penyusunan RPP hingga pengkondisian kelas berhasil meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa melalui kegiatan praktik langsung. Meskipun tidak disajikan dalam bentuk data statistik kuantitatif, hasil evaluasi membuktikan bahwa strategi ini membantu siswa mengimplementasikan materi dalam kehidupan sehari-hari serta menjaga retensi ingatan jangka panjang (Muzayinah 2022).
5. Skripsi oleh Fitri Karimah (2023) dengan judul *“Penerapan Model PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa di Kelas V MIS Harisma Pulo Padang Kabupaten Labuhanbatu”*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model PQ4R untuk meningkatkan pemahaman siswa. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada jenjang MI kelas V, serta tidak menggunakan Kahoot maupun analisis statistik SPSS. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan klasikal dari 25% (5 siswa) pada pra siklus, menjadi 30% (6 siswa) dan 35% (7 siswa) pada siklus I, serta melonjak signifikan pada siklus II hingga mencapai 70% (14 siswa) dan 85% (17 siswa). Bukti tersebut menguatkan efektivitas model PQ4R

dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa secara klasikal (Karimah 2023).

Dari seluruh penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa baik model PQ4R maupun media Kahoot telah terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Namun, hasil menunjukkan bahwa belum ada penelitian yang menggabungkan model PQ4R dengan media Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya di tingkat SMP. Ketiadaan penelitian serupa ini menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang dapat diisi melalui penelitian ini. Dengan menggabungkan model pembelajaran yang berfokus pada pemahaman mendalam (PQ4R) dan media digital yang interaktif (Kahoot), penelitian ini memiliki kebaruan (*Novelty*) dan berpotensi memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi PAI di SMP Labschool UPI Cibiru.

Tabel 1.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Peneliti & Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Zarijah & Orin Asdarina (2025) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based	Sama-sama menggunakan media kahoot dan desain eksperimen dengan kelas eksperimen serta kelas kontrol	Tidak menggunakan model PQ4R , melainkan Game Based Learning. Variabel yang diukur adalah hasil belajar , bukan pemahaman belajar PAI	Nilai rata-rata meningkat dari 11,04 menjadi 60,20, dengan sig.= 0,000 < 0,05, sehingga Kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

No	Peneliti & Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
2.	Nur Isnaini Febrianti Sugianto, Sutri, dkk. (2024) Pengaruh Model Pembelajaran PQ4R Berbasis Media Koran Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa	Sama-sama menggunakan model PQ4R , desain eksperimen, dan mengukur pemahaman siswa.	Menggunakan media koran digital , bukan Kahoot. Fokus penelitian pada kemampuan membaca pemahaman, bukan pembelajaran PAI.	Rata-rata posttest kelas eksperimen 79,018 lebih tinggi daripada kelas kontrol 57,634. Sig. = 0,000 < 0,05.
3.	Supratiwi (2024) Implementasi Strategi PQ4R dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas X	Sama-sama menerapkan PQ4R pada mata pelajaran PAI.	Menggunakan metode PTK , bukan kuasi eksperimen, serta tidak menggunakan Kahoot. Variabel yang diukur adalah hasil belajar.	Ketuntasan belajar meningkat dari 63% pada Siklus I menjadi 95% pada Siklus II.
4.	Siti Muzayinah (2022) Penerapan Strategi PQ4R dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di	Sama-sama membahas penerapan PQ4R pada	Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, tanpa kelas	Strategi PQ4R meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa serta

No	Peneliti & Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
	MA Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng Banyumas	pembelajaran PAI.	kontrol, pretest- posttest, maupun analisis statistik. Tidak menggunakan Kahoot.	membantu retensi ingatan jangka panjang.
5.	Fitri Karimah (2023) Penerapan Model PQ4R (<i>Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review</i>) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa di Kelas V MIS Harisma Pulo Padang Kabupaten Labuhanbatu	Sama-sama menggunakan model PQ4R untuk meningkatkan pemahaman siswa.	Menggunakan metode PTK, jenjang MI kelas V, tidak menggunakan Kahoot maupun analisis SPSS.	Ketuntasan klasikal meningkat dari 25% menjadi 85% pada Siklus II.