

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses yang dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baik. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Fiqih, peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga mampu menguasai materi yang berkaitan dengan praktik ibadah dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang penting dipahami peserta didik adalah shalat jamak dan qasar, karena materi ini berkaitan langsung dengan penerapan hukum syariat dalam kondisi tertentu dan memerlukan pemahaman yang tepat agar tidak terjadi kesalahan dalam praktik ibadah.

Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru masih sering menghadapi kendala berupa rendahnya keterlibatan peserta didik, kurangnya motivasi belajar, serta dominannya metode pembelajaran konvensional yang membuat suasana kelas kurang menarik. Kondisi ini dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik, terutama pada materi yang menuntut pemahaman konsep sekaligus kemampuan mengingat ketentuan-ketentuan fiqih. Karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk lebih fokus memahami materi.

Seiring berkembangnya teknologi, berbagai media pembelajaran berbasis digital mulai diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang kini banyak digunakan untuk menghadirkan suasana belajar interaktif adalah *Kahoot*, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menawarkan kuis interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. *Kahoot* terbukti dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan *Kahoot* juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda, di mana peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi melalui kuis dan diskusi secara *real time*.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran, baik di tingkat sekolah dasar maupun menengah. Penelitian yang dilakukan oleh Nihayatun Nasikah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih dengan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, penelitian Muhammad Khairi Erfany (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot Game Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut Davidson (2025), keberhasilan *Kahoot* terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa *Kahoot* berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi yang

mebutuhkan pemahaman, ketelitian, dan penguatan konsep seperti shalat jamak dan qasar. Akan tetapi, efektivitas penggunaan *Kahoot* tetap perlu dibuktikan secara empiris pada konteks sekolah dan materi yang spesifik, karena setiap satuan pendidikan memiliki karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, dan capaian belajar yang berbeda. Dalam hal ini, penelitian pada kelas VII MTsN 9 Tabalong menjadi penting untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *Kahoot* benar-benar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi shalat jamak dan qasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian berjudul **“Eksperimen Media Pembelajaran *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Shalat Jamak dan Qasar di Kelas VII MTsN 9 Tabalong”** menjadi relevan untuk dilakukan. penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti ilmiah mengenai efektivitas *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sekaligus menjadi alternatif solusi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran fiqih yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan serta kebutuhan peserta didik saat ini.

B. Definisi Operasional

1. Eksperimen

Eksperimen menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah percobaan yang bersistem dan berencana untuk membuktikan kebenaran suatu teori dan sebagainya.¹

¹ “Arti kata eksperimen - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” diakses 5 April 2026, <https://kbbi.web.id/eksperimen>.

Dalam konteks penelitian ini, eksperimen digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *Kahoot* memberikan perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi shalat jamak dan qasar di kelas VII MTsN 9 Tabalong.

2. Media Pembelajaran *Kahoot*

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang dirancang untuk pendidikan, pelatihan dan hiburan berupa modul pembelajaran naratif, kuis dan *game*.² *Kahoot* dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan ataupun sebagai alat evaluasi.³

Dalam penelitian ini, *Kahoot* digunakan sebagai media pembelajaran pada materi shalat jamak dan qasar dengan menggunakan fitur *Story Kahoot* dan kuis *Kahoot*.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 1995). Hasil belajar sebagai sesuatu yang diperoleh setelah proses belajar yang ditunjukkan dengan nilai atau skor (Salim, 2002).⁴

² Ely Widayati, *Asyiknya Belajar Bahasa Inggris dengan Kahoot* (wawasan Ilmu, t.t.), 13.

³ Febblina Daryanes dan Deci Ririen, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa," *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020): 173, <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.

⁴ Husamah dkk., *Belajar dan Pembelajaran* (UMMPress, 2016), 19.

Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar adalah nilai atau skor yang dicapai peserta didik dalam evaluasi formatif aspek kognitif pada materi shalat jamak dan qasar. Pengukuran hasil belajar ini dilakukan dalam bentuk tes.

4. Shalat Jamak dan Qasar

Jamak adalah menggabungkan dua shalat wajib dalam satu waktu saja, baik di awal (jamak taqdim) maupun di waktu akhir (jamak ta'khir). Contohnya, seseorang bisa melaksanakan shalat Zuhur dan Ashar di waktu zuhur, atau menggabungkan keduanya di waktu Ashar.⁵ Sedangkan qasar artinya meringkas, yaitu meringkas jumlah rakaat dalam shalat.

Dalam penelitian ini, materi shakat jamak dan qasar meliputi pengertian, hukum, macam-macam, syarat, serta tata cara pelaksanaannya yang diajarkan kepada peserta didik kelas VII MTsN 9 Tabalong.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran materi shalat jamak dan qasar menggunakan media pembelajaran *Kahoot*?
2. Bagaimana eksperimen penerapan media pembelajaran *Kahoot* pada materi shalat jamak dan qasar?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi shalat jamak dan qasar?

⁵ Akhmad Najibul Khairi Sya'le &. Achmad Budiyanto, *Risalah Tuntunan Shalat: Panduan Shalat Wajib dan Sunah Berdasarkan Al-Qur'ân dan Hadis* (Elex Media Komputindo, 2024), 118.

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran materi shalat jamak dan qasar menggunakan media pembelajaran *Kahoot*.
2. Mendeskripsikan eksperimen penerapan media pembelajaran *Kahoot* pada materi shalat jamak dan qasar.
3. Menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi shalat jamak dan qasar.

E. Signifikansi Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini secara teoritis memberikan bukti empiris tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman tentang materi-materi fiqih khususnya shalat jamak dan qasar pada peserta didik. Hasil penelitian ini dapat memperkuat pernyataan bahwa peserta didik dapat belajar lebih efektif ketika mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan membangun pemahaman mereka melalui interaksi dengan materi dan lingkungan belajar. Hasil penelitian ini juga dapat mendorong inovasi dalam pembelajaran fiqih dan pengembangan kurikulum yang lebih relevan dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru fiqih, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang efektivitas *Kahoot* sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

- b. Bagi peserta didik, pembelajaran dengan menggunakan *Kahoot* dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep fiqih yang berupa tatacara seperti shalat jamak dan qasar.
- c. Bagi sekolah (MTsN 9 Tabalong), penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di MTsN 9 Tabalong, khususnya dalam mata pelajaran Fiqih.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian serupa tentang pengaruh *Kahoot* atau media pembelajaran interaktif lainnya dalam konteks fiqih atau bidang Pendidikan lainnya.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Setelah peneliti melakukan penelitian, maka sepengetahuan peneliti ada hasil penelitian terdahulu yang sejenis dengan judul yang peneliti pilih tentang “Eksperimen Media Pembelajaran *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Shalat Jamak dan Qasar di Kelas VII MTsN 9 Tabalong”

1. Nihayatun Nasikah (2020), dengan judul “*Efektivitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTS Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Kabupaten Pati Tahun 2019/2020*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan metode Kahoot efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati. Dapat dilihat dari nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 76% (termasuk kategori efektif), sementara kelompok kontrol sebesar 19% (termasuk kategori tidak efektif),

dengan uji T test yang menunjukkan bahwa kelas Eksperimen lebih tinggi 23.420 daripada kelas kontrol sebesar 5.240.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian saya, yaitu penelitian eksperimen penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran Fiqih terhadap hasil belajar peserta didik dengan desain penelitian kuasi eksperimen. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah lingkup materinya, yang mana penelitian saya berfokus pada satu pokok bahasan yaitu Shalat Jamak dan Qasar, sementara penelitian ini dalam lingkup umum mata pelajaran Fiqih (definisi, ruang lingkup, dan tujuan).

2. Muhammad Khairi Erfany, (2023), dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Kahoot Game Based Learning pada Mata Pelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V di MI PKP Kuala Kapuas*". Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *Kahoot Games Based Learning* terhadap hasil belajar pada materi IPA kelas V MI PKP Kuala Kapuas diperoleh nilai hitung sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada *Kahoot Game Based Learning* pada pembelajaran IPA kelas V MI PKP Kuala Kapuas.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian saya terkait meneliti hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran *Kahoot*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah objek materinya, yang mana saya meneliti pada Mata Pelajaran Fiqih sementara penelitian saudara Erfany meneliti pada materi IPA.

3. Muhammad Rasyid Ridha, (2023), dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual dengan Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V pada Mata Pelajaran Tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media berbasis audio visual dengan aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian saya terkait meneliti penggunaan media pembelajaran *Kahoot*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah saya meneliti terkait hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih, sementara penelitian saudara Ridha meneliti terkait motivasi belajar pada mata pelajaran tematik.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban teoritis yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah. Dikatakan sementara karena jawaban tersebut baru didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data di lapangan (Sugiyono, 1999: 39).⁶ Dengan demikian hipotesis pada penelitian ini ialah:

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

⁶ Sulaiman Saat dan Sitti Mania, *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN: Panduan Bagi Peneliti Pemula* (PUSAKA ALMAIDA, 2020), 42.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal
 - a. Halaman Sampul;
 - b. Halaman Logo;
 - c. Halaman Judul;
 - d. Halaman Pernyataan Keaslian Tulisan;
 - e. Halaman Bukti Bebas Plagiasi;
 - f. Halaman Persetujuan
 - g. Halaman Pengesahan;
 - h. Halaman Abstrak;
 - i. Halaman Kata Pengantar;
 - j. Halaman Transliterasi;
 - k. Halaman Daftar Isi;
 - l. Halaman Daftar Tabel;
 - m. Halaman Daftar Gambar;
 - n. Halaman Daftar Lampiran;

2. Bagian Isi

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Definisi Operasional
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian

- E. Signifikasi Penelitian
- F. Penelitian Terdahulu yang Relevan
- G. Hipotesis Penelitian
- H. Sistematika Penulisan

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

- A. Tinjauan Teoritik
- B. Kerangka Pikir

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis dan Pendekatan Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Setting Penelitian
- D. Populasi dan Sampel
- E. Data dan Sumber Data
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Instrumen Penelitian
- H. Teknik Analisis Data
- I. Teknik Validitas Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran

3. Bagian Akhir Proposal
 - a. Daftar Pustaka;
 - b. Lampiran-Lampiran;
 - c. Daftar Riwayat Hidup Penulis;