



Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media *Kahoot* terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMK Negeri 5 Bone

Surianti¹, Andi Hajar^{2*}, A. Suharman³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone, Bone, Indonesia

Email: ¹antysurianti99@email.com, ²andihajar.ah@gmail.com, ³andisuharman67@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted: 29-03-2026

Accepted: 15-04-2026

Published: 15-07-2026

Keywords:

Problem Based Learning

Kahoot

Student Understanding

Abstract

This study aims to determine the Effect of Problem Based Learning (PBL) Learning Model Using Kahoot Media on Student Understanding in Islamic Religious Education Subjects of Class XI SMK Negeri 5 Bone. The background of this study is the lack of conventional approaches that are predominantly used by teachers in schools, as well as the selection of learning models and media that are less interesting so that it is difficult for students to understand the material and hinder their understanding in the learning process. Problem Based Learning (PBL) and Kahoot are learning models and media by designing problem-centered learning and utilizing technology by using educational website-based media designed in the form of collaborative games to stimulate students' understanding and interest in learning. The method used in this study is a quantitative method with a pre-experimental research type that uses a one-group pretest-posttest design. The sample of this study was class XI majoring in TKJ SMK Negeri 5 Bone. Based on the results of data analysis, the average value of Pre-test was 44.11 and Post-test 82.05. Analysis of t-test data obtained t count 14.339 > t table 1.694. The results of this study indicate that there is an influence of the Problem Based Learning (PBL) Learning Model Using Kahoot Media on Students' Understanding of Islamic Religious Education Subjects in class XI of SMK Negeri 5 Bone". Academic Year 2024/2025.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Kahoot terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMK Negeri 5 Bone. Latar belakang pada penelitian ini kurangnya pendekatan konvensional yang dominan digunakan guru di sekolah, serta pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga menyulitkan siswa dalam memahami materi dan menghambat pemahaman mereka dalam proses pembelajaran. Problem Based Learning (PBL) dan Kahoot merupakan model dan media pembelajaran dengan merancang pembelajaran yang berpusat pada masalah dan memanfaatkan teknologi dengan menggunakan media berbasis website edukatif yang di rancang dalam bentuk permainan kolaboratif untuk merangsang pemahaman dan minat belajar siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eskperiment yang menggunakan desain one-group pretest-post test desing. Sampel penelitian ini adalah kelas XI jurusan TKJ SMK Negeri 5 Bone, Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata Pre-test 44,11 dan Post-test 82,05. Analisis data uji t di peroleh thitung 14,339 > ttabel 1,694. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh

Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Kahoot terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMK Negeri 5 Bone”. Tahun Akademik 2024/2025.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Kahoot, Pemahaman Siswa.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama kemajuan suatu bangsa, karena peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mampu menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari merupakan kunci daya saing global. Sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 1 Ayat 1), pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar aktif guna mengembangkan potensi spiritual-religius, kepribadian, kecerdasan, karakter mulia, dan keterampilan yang relevan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara [1]. Namun, belajar bukan hanya penyampaian informasi, tetapi juga aktivitas profesional yang mengharuskan guru untuk mengintegrasikan keterampilan mengajar dasar guna menciptakan lingkungan yang kondusif dan strategi inovatif yang merangsang minat belajar siswa. Minat belajar siswa merupakan dorongan internal individu berupa ketertarikan pada pembelajaran di kelas, yang efektif dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran dengan menciptakan motivasi, rasa senang dan keinginan untuk aktif terlibat dalam aktivitas belajar [2]. Minat belajar adalah kunci keberhasilan, karena siswa yang terlibat termotivasi, lebih mudah memahami materi, dan mencapai hasil yang optimal. Minat belajar tidak hanya muncul dari dorongan eksternal, seperti tugas dari guru atau tekanan dari orang tua, tetapi juga dari keinginan internal siswa untuk memahami, mengeksplorasi, dan menguasai materi pelajaran. Kurangnya minat dapat menghambat proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab penting untuk mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan pemahaman melalui kondisi belajar yang optimal[3].

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah Siswa sering menganggap guru Pendidikan Agama Islam membosankan, sehingga muncul persepsi bahwa pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak menumbuhkan minat belajar siswa seperti mata pelajaran lainnya serta kurangnya kemampuan analisis siswa untuk memahami materi pelajaran, yang seringkali disebabkan oleh pandangan dominan bahwa pengetahuan hanyalah kumpulan fakta yang harus dihafal[4]. Berdasarkan observasi awal di SMK Negeri 5 Bone, kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi adalah kurangnya minat dan umpan balik siswa hal ini mengakibatkan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Sedangkan kendala yang di hadapi siswa dalam proses pembelajaran adalah pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa kurang fokus dan partisipasi aktif. Akibatnya siswa menjadi pasif, kesulitan berkonsentrasi, tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal, dan menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Situasi ini mengakibatkan siswa kurang tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, di perlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Sebaiknya guru menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik seperti model pembelajaran Problem Based Learning dan media Kahoot. [5]. Problem Based Learning merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa (bersifat kontekstual) sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar [6]. Pembelajaran Problem Based Learning bertujuan untuk membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah. Sedangkan aplikasi kahoot merupakan media pembelajaran visual yang memiliki fungsi atensi. Tampilannya menarik dan menjadikan pusat perhatian tertuju pada materi ajar sehingga menumbuhkan konsentrasi siswa. Tujuan penerapan media kahoot dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman, motivasi dan minat siswa, sehingga akan berpengaruh pada prestasi akhir [7]. Kahoot, sebuah platform permainan berbasis kuis yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan fitur interaktif dan kompetitif, kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Penggunaan Problem Based Learning (PBL) dengan menggunakan media kahoot memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan merancang alat pembelajaran yang mengintegrasikan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dengan media digital interaktif Kahoot sebagai upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan serta mendorong pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dengan menggabungkan keduanya guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif berpusat pada siswa, sehingga mendorong siswa lebih aktif. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model dan media pembelajaran interaktif memiliki efek positif terhadap minat dan hasil belajar. Peneliti (Aidynnisa, et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan problem based learning berbasis game kahoot pada siklus II dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-7 SMA Negeri 4 Kota Tangerang Selatan pada materi Trigonometri [8]. Peneliti (Muzeliati, et al., 2022) Membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan problem based learning berbasis kuis interaktif kahoot pada pelajaran kimia siswa kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 2 Tambang [9]. (Tri Wahyuni, et al., 2021) membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model Problem Based Learning(PBL) berbantuan Kahoot terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus[10]. (Puspitasari, et al., 2023) Menunjukkan bahwa model PBL dengan media offline (permainan dadu sejarah) dan media online (kuis kahoot) dapat meningkatkan hasil belajar siswa XB SMA Negeri 7 Pontianak pada mata pelajaran sejarah, sehingga terjadi peningkatan yang signifikan dari pelaksanaan siklus 1 sampai siklus 2 yang telah mencapai nilai standar Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) lebih dari atau sama dengan 75 {11}. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning menggunakan media Kahoot terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya di tingkat SMA, masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning menggunakan media kahoot terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMK Negeri 5 Bone.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-eksperimen yang menggunakan desain penelitian one-group pretest-posttest desing yang hanya melakukan penelitian satu kelas untuk eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Penelitian melakukan dua kali tes. Tes pertama (pre-test) terdiri dari 20 pertanyaan pilihan ganda dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa sebelum diberikan perlakuan dan tes kedua (post-tes) sudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model Problem Based Learning menggunakan media kahoot, pada tahap ini, siswa didorong untuk aktif, mulai dari mengorientasikan diri pada masalah kehidupan nyata, berorganisasi dalam kelompok, melakukan investigasi independen, dan mempresentasikan solusi yang mereka temukan. Sebagai penyegaran dan penguatan formatif, evaluasi interaktif dilakukan menggunakan media Kahoot untuk merangsang antusiasme belajar. Prosedur ini diakhiri dengan post-test sehingga efektivitas perlakuan dapat meningkatkan pemahaman siswa dapat diukur secara akurat dan komprehensif. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 5 Bone. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI, Dimana sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan TKJ yang berjumlah 34 siswa.

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data yang dirancang secara sistematis untuk menjamin keakuratan, kelengkapan, dan efisiensi hasil analisis. Tiga instrumen utama digunakan: observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi adalah kegiatan meninjau untuk mengamati kondisi/gejala tertentu, yang dilakukan di suatu tempat untuk memperoleh data atau informasi sesuai dengan tujuan yang diinginkan, dilakukan dengan memotret dan merekam kondisi yang diamati serta mencatat semua yang telah diamati. Menurut (Zanariyah, 2024) Observasi adalah kegiatan meninjau untuk mengamati kondisi/gejala tertentu, yang dilakukan di suatu tempat untuk memperoleh data atau informasi sesuai dengan tujuan yang diinginkan [12]. Instrumen utama, metode tes, digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman kognitif siswa tentang Pendidikan Agama Islam, yang mencakup aspek pengetahuan, penerapan, dan keterampilan analisis. Untuk memperkuat validitas data, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan catatan resmi dan data autentik yang berkaitan dengan profil siswa dan hasil belajar. Integrasi ketiga instrumen ini berfokus pada evaluasi efektivitas model Pembelajaran problem based learning, yang dipadukan oleh Kahoot, dalam meningkatkan pemahaman siswa, memastikan bahwa data yang diperoleh bersifat objektif, valid, dan bebas dari unsur perkiraan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah pengamatan/observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi adalah kegiatan pengamatan pada objek penelitian bertujuan untuk melihat dan menentukan langkah yang dilakukan. Metode ini dilakukan awal sebelum dilakukannya tindakan untuk mengetahui kendala yang dialami siswa saat belajar. Tes yang digunakan pada penelitian ini berupa soal untuk mengukur tingkat kemampuan awal yang dimiliki siswa dan pemahaman siswa sebelum (pre-test) di berikan perlakuan dan setelah (post-test) di berikan perlakuan. Sedangkan dokumentasi alat pengumpulan data tertulis atau tercetak berupa fakta-fakta yang dapat dijadikan sebagai bukti fisik dalam penelitian dan

hasil dokumentasi dari penelitian ini akan menjadi bukti. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan Teknik analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai hasil pemahaman siswa dalam aspek kognitifnya sedangkan analisis statistik inferensial melakukan pengujian hipotesis tetapi sebelumnya dilakukan uji normalitas data untuk menentukan apakah data yang berkontribusi normal atau tidak pengujian ini menggunakan uji kolomogrov smirnov (sampel diatas 30) dengan taraf yang signifikan 0,05 atau 5%. Data yang dikelolah dengan program SPSS, data yang dapat dinyatakan normal apabila thitung > ttabel pada taraf yang signifikan $\alpha = 0,05$ kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji kesamaan rata-rata yaitu menerapkan uji-t dengan menggunakan bantuan SPSS. kemudian uji hipotesis menggunakan uji paired sampel t-tes.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *Kahoot* terhadap pemahaman siswa pada materi."Menghindari Akhlak Mazmummah" di SMKN 5 Bone. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test dari 34 responden siswa kelas XI TKJ. Data diukur menggunakan pre-test dan post-test yang terdiri dari 20 soal. Keberhasilan siswa dinilai dengan 5 alternatif jawaban dengan maksimal skors 100 dan skol minimal 0, yang kemudian dianalisis secara statistic untuk menginterpretasikan pengaruh signifikan dari model problem based Learning menggunakan media kahoot.

3.1 Deskripsi data pre-test siswa kelas XI TKJ

Untuk mengetahui kemampuan awal penelitian ini menggunakan instrument test kemudian dilakukan deskriptif penelitian mengenai hasil pre-test dari masing-masing siswa sebelum menggunakan model Problem Based Learning menggunakan media kahoot.

Hasil analisis deskriptif sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Analisis Deskriptif *Pre-test*

	Nilai Statistik
N (jumlah siswa)	34
Minimum (nilai terendah)	20
Maksimum (nilai tertinggi)	73
Mean (rata-rata)	44,11
Std.deviation	14,48

Sumber : Hasil analisis data dengan aplikasi SPSS

Berdasarkan table 3.1 pengambilan data pada 9 mei 2025 , hasil pre-test menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori yang relative rendah. Data statistic menunjukkan nilai maksimum 73 nilai minimum 20 dengan nilai mean (rata-rata) 44,11 dan std.deviation 14,48 dengan jumlah siswa 34. Capaian ini membuktikan bahwa sebelum penerapan model problem based learning dan media kahoo, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang di ajarkan. Rekapitulasi hasil pre-test siswa sebelum penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning menggunakan media Kahoot pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Rekapitulasi hasil *pre-test*

No	Nilai	Frekuensi kelas	Presentase
		<i>Pre-test</i>	
1.	90-100	0	0%
2.	75-89	2	5.9%
3.	55-74	8	23.5%
4.	40-54	12	35.3%
5.	0-39	12	35.3%
Jumlah siswa		34	100%

Sumber : Olah data penelitian 2025

3.2 Deskripsi data post-test siswa kelas XI TKJ

Pada tahap ini, penulis menerapkan model Problem Based Learning menggunakan media Kahoot. Data dikumpulkan melalui pemberian Post-test sehingga dapat diketahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan. Pengambilan data tersebut dilakukan pada tanggal 23, mei 2025. Hasil analisis deskriptif sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Analisis deskriptif *Post-test*

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
N (jumlah siswa)	34
Minimum (nilai terendah)	65
Maksimum (nilai tertinggi)	100
Mean (rata-rata)	82,05
Std.deviation	10,30

Sumber : Hasil analisis data dengan aplikasi SPSS

Berdasarkan tabel 4.3 dilihat dari skors *Post-test* setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *Kahoot* hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa. Nilai maksimum meningkat drastis mencapai skor 100, dengan nilai minimum meningkat menjadi 65, dengan mean (rata-rata) juga meningkat mencapai 82,05 dan std.deviation yang lebih stabil dengan nilai 10,30 dengan jumlah siswa 34. Rekapitulasi hasil *post-test* siswa setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *Kahoot* pada tabel berikut:

Tabel 3. 4 Rekapitulasi *Post-test*

No	Nilai	Frekuensi kelas	Presentase
		<i>Post-test</i>	
1.	90-100	10	29.4%
2.	75-89	17	50.0%
3.	55-74	7	20.6%
4.	40-54	-	-
5.	0-39	-	-
Jumlah siswa		34	100%

Sumber : Olah data 2025

Meskipun terjadi peningkatan yang signifikan, 20,6% siswa tidak mencapai penguasaan (skor 55-74) karena durasi pembelajaran yang terbatas hanya satu bulan. Faktor penghambat utama diperkirakan berasal dari resistensi siswa untuk beradaptasi dengan kemandirian model problem based learning dan gangguan kompetitif media *Kahoot*, yang memicu "gamifikasi superfisial," di mana siswa cenderung mengejar kecepatan daripada kedalaman konseptual. Sebagai solusi, penerapan teknik *Scaffolding* yang lebih intensif (bantuan bertahap) diperlukan bagi siswa yang lambat belajar untuk menjembatani transisi kognitif mereka. Lebih lanjut, penambahan sesi refleksi pasca-permainan sangat penting untuk mengkontekstualisasikan kembali nilai-nilai "Akhlak Mazmumah" secara mendalam, memastikan bahwa materi tidak terkikis oleh kecepatan permainan yang cepat.

3.3 Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorv Smirnov karena data sampel berjumlah lebih dari 30 ($n > 30$) dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Adapun kriteria penerimaan bahwa data yang berdistribusi normal atau tidak adalah dengan rumus berikut :

Jika nilai $\text{sig} > 0,05$, maka data akan berdistribusi normal

Jika $\text{sig} < 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal

Tabel 3. 5 Normalitas instrument

	Kolmogrov-smirnov		
	Statistic	df	Sig
<i>Pre-test</i>	,141	34	,083
<i>Post-test</i>	,142	34	,081

Sumber : Hasil analisis data menggunakan aplikasi SPSS

Hasil uji normalitas dengan menggunakan kolmogrov-smirnov diketahui nilai signifikan *Pre-test* 0,083 lebih besar dari α ($0,083 > 0,05$). Nilai signifikan *Post-test* 0,081 lebih besar dari α ($0,081 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *Pre-test* dan *Post-test* berdistribusi normal dan telah memenuhi persyaratan dalam uji paired sampel t tes.

2. Uji Hipotesis

pada pengujian hipotesis ini adalah teknik statistik inferensial dengan uji T berpasangan atau paired sampel t-tes dengan cara berikut:

- a) Jika nilai Sig. (2 tailed) < 0,05, maka ada Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Kahoot terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMK Negeri 5 Bone.
- b) Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak ada pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Kahoot terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMK Negeri 5 Bone.

Berdasarkan uji-t diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 nilai yang diperoleh tersebut lebih kecil dari α ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian diterima yakni “ada Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Kahoot terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMK Negeri 5 Bone.

3.4 Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Pre-eksperimen dengan menggunakan desain penelitian one-group pretest-posttest desing, bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran problem based learning (PBL) menggunakan media Kahoot terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMK Negeri 5 Bone. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa, yang sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya seperti dengan Sulsana, 2024 bahwa terdapat pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Digital Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman siswa. Hasil penelitian menyatakan nilai Post-test tergolong tinggi sebanyak 50.0%. Model Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang menempatkan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran. Siswa dihadapkan pada skenario masalah yang mendorong mereka untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi mengembangkan solusi, berfikir kritis dan kreatif dan bekerjasama dalam kelompok untuk berbagai ide dan memecahan masalah [13]. Menurut pendapat Schmidt et al dalam (Toding Padang, et al., 2025) Relevansi problem based learning terhadap pembelajaran berbasis konstruktivisme memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan nyata [14]. Hal ini sejalan dengan Yuniati & Akuba, 2024 Salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif adalah dengan menggunakan model Problem Based Learning dalam penerapan model ini harus mampu menemukan dan memecahkan masalah yang telah dibuat atau ditampilkan oleh guru sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman dan mengembangkan hubungan sosial dengan teman-temannya [15]. Pembelajaran Problem Based Learning akan lebih efektif jika berbantuan dengan penggunaan media pembelajaran. Media sebagai salah satu komponen dalam suatu sistem yang berfungsi sebagai alat komunikasi non-verbal. Berarti suatu media harus dimanfaatkan dalam suatu pembelajaran (Magdalena et al., 2021) [16].

Salah satu media inovatif yang diduga dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsepnya adalah *kahoot*. *Kahoot* merupakan website edukatif yang dibuat oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dalam sebuah proyek gabungan dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada Maret 2013 (Wahyuni & Sholichah, 2022) [17]. Menurut Primadian et al., 2023 kahoot merupakan media ini dapat digunakan untuk membantu guru memaksimalkan kegiatan belajar di kelas. Karena dengan menggunakan media *kahoot* siswa tidak hanya sekedar paham tentang konsep yang diberikan tetapi siswa dapat menggunakan teknologi seperti laptop atau *handphone* agar siswa tidak merasa bosan pada proses pembelajaran. Dengan menggunakan media *kahoot* ini, efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru [18].

Dengan menggabungkan keduanya guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif berpusat pada siswa sehingga siswa lebih aktif dan diharapkan mampu memberikan inovasi baru serta membantu dalam peningkatan pemahaman siswa.

Respon siswa setelah proses pembelajaran bernilai positif, siswa sangat tertarik dengan kombinasi model dan media yang diterapkan. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang sering digunakan cenderung monoton dan baru menggunakan media Kahoot dimana model dan media ini siswa ditantang untuk aktif terlibat dalam memecahkan masalah nyata, bukan hanya sekedar mendengarkan. Siswa jadi lebih semangat, aktif dan pemahaman materi lebih mendalam dan menyenangkan. Hasil analisis data menunjukkan mean (rata-rata) nilai Pre-test siswa 44,11 dengan jumlah presentase 35.3% rendah dan sangat rendah. Nilai Post-test menunjukkan mean (rata-rata) 82,05 dengan presentase 50.0% dengan kategori tinggi. Siswa yang berada pada kategori tinggi pada proses pembelajaran dengan model Problem Based Learning menggunakan media Kahoot mereka terlibat aktif dalam kegiatan diskusi dan mengaplikasikan setiap tahap-tahap yang ada dalam model dan media yang diterapkan. Di lain pihak

siswa yang tidak mencapai ketuntasan KKM 75 pada Post-test sebanyak 7 orang atau 20,6% . disebabkan karena pada proses belajar mengajar siswa kurang memperhatikan jalannya diskusi sehingga pemahaman materi yang di pelajari masih kurang. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan Uji Paired Sampel t-test diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 nilai yang diperoleh tersebut lebih kecil dari a (0,000<0,05). Didukung yang dilakukan oleh hasil Aini (2024) yang menunjukkan peningkatan minat belajar dari 50,09% ke 62,23% [19], dan Ika (2023) nilai perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen (82,23) dan kontrol (71,71) [20]. Namun, 20,6% siswa (7 orang) tidak mencapai KKM 75, sering karena kurangnya perhatian pada diskusi, menunjukkan bahwa efektivitas problem based learning bergantung pada partisipasi aktif. Dalam penelitian ini, model problem based learning menggunakan media Kahoot membantu siswa menghubungkan teori agama dengan skenario nyata, yang mendorong inovasi pedagogis yang berpusat pada siswa dan mendukung pengembangan karakter siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa problem based learning dengan Kahoot tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan, sejalan dengan tren pendidikan modern untuk membentuk siswa dengan karakter yang mulia.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMK Negeri 5 Bone. Hal ini di buktikan dengan nilai rata-rata Pre-test 44,11 sebelum di beri perlakuan, dan setelah diberi perlakuan nilai Post-test mencapai 82,05. dan nilai signifikan paired sampel t test data Pre-test Post-test sebesar 0,000 (0,000<0,05). Integrasi model dan media ini secara efektif mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, model pembelajaran Problem Based Learning menggunakan media Kahoot memberi pengaruh terhadap pemahaman siswa.

Berdasarkan temuan penelitian, direkomendasikan agar pendidik mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran inovatif yang relevan dengan perkembangan digital untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Pengembangan alat pembelajaran berbasis teknologi juga diperlukan untuk memastikan keberlanjutan metode ini di kelas. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian ke berbagai materi Pendidikan Agama Islam atau mengeksplorasi dampaknya pada aspek afektif dan karakter siswa secara lebih komprehensif untuk memperkaya literatur pedagogi digital.

REFERENCES

- [1] Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- [2] Ani Dwi Yanti, "Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK)," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, pp. 1-9, 2024
- [3] D. Y. Sinaga *et al.*, "Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi," *Edu Cendikia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 4, no. 03, pp. 1550–1560, 2025, doi: 10.47709/educendikia.v4i03.5430.
- [4] M. Ilham and F. Eka, "Analisis Kesulitan Pembelajaran Pai Dan Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 3 Sidoarjo," *J. Educ.*, vol. 6, no. 4, pp. 21430–21437, 2024, doi: 10.31004/joe.v6i4.5568.
- [5] N. Izzumaroh *et al.*, "Pengembangan Model Problem Based Learning Pada Penggunaan Game Kahoot Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III SD Miftahul Ulum Menganti Gresik," *Open Access InsightEd Explor. Educ. Front.*, vol. 1, no. 1, pp. 33–46, 2025, doi: 10.70421/insightEd.
- [6] R. M. Sulsana, I. N. Karma, and N. Nurwahidah, "Model Problem Based Learning Berbantuan Media Digital Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar," *J. Educ.*, vol. 10, no. 2, pp. 491–497, 2024, doi: 10.31949/educatio.v10i2.8669.
- [7] A. M. G. W. H. F. R. Febriany A. Mahagia, "Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 9, pp. 1055-1066, 2023.
- [8] Yuniati, I., & Akuba, M. (2024). Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 1018–1024.

- [9] [Journal] / auth. Zanariyah Sri // Teknik Observasi Yang Efektif Dan Efisien Pada Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). - [s.l.] : Jurnal Pengabdian Multidisiplin, 2024. - Vol. 4.
- [10] Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot terhadap Kepercayaan diri dan Prestasi Belajar [Journal] / auth. Safitri E., Wawan, Setiawan, A., & Darmayanti, R // Jurnal penelitian Tindak Kelas. - 2023. - pp. 57-58.
- [11] Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa [Journal] / auth. Febriany A. Mahagia Agnes M. Goni, Widdy H. F. Rorimpandey // Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. - 2023. - Vol. 9. - pp. 1055-1066.
- [12] Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning BerbantuanPenerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Toraja Utara [Journal] / auth. Toding Padang Johari, Syamsunardi and Nyompa Sukri // Journal of Fundamental and Applied Geography. - 2025. - pp. 93-99.
- [13] Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learningdengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar [Journal] / auth. Puspitasari Dwi [et al.] // PTK : Jurnal Tindakan Kelas . - 2023. - pp. 135-149.
- [14] PENERAPAN MODEL PEMBELAJARANPROBLEM BASED LEARNINGBERBASIS KAHOOTUNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KIMIA [Journal] / auth. Muzeliati, Army Auliah and Agustinawati. - [s.l.] : Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan, 2022. - Vol. 2. - pp. 57-65.
- [15] Penerapan Problem Based Learning (PBL) Berbasis Game Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Materi Trigonometri [Journal] / auth. Aidynnisa Ulil, Eminita Viarti and Astriyan Arlin // Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2025 FIP UMJ. - 2025. - pp. 4436-4443.
- [16] Pengaruh Model Problem Based LearningBerbantuan KahootTerhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis SiswaKelas XI MA Mu'allimat Nu Kudus [Journal] / auth. Tri Wahyuni Fina and Maratus Sholichah Nilta // Jurnal Pendiidkan Indonesia:Teori, Penelitian dan Inovasi. - 2021. - pp. 121-127.
- [17] Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK) [Journal] / auth. Ani Dwi Yanti Durinta Puspasari // Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. - 2024. - pp. 1-9.
- [18] Y. T. L. S. Fiqra Muhamad Nazib, "Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam," *Al-Muhtarif J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 120–132, 2022.
- [19] A. Aini, M. Zubair, A. Hudori, and M. Ismail, "Penaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbasis game Kahoot terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn krlas X DI SMAN 2 Mataram," 2024.
- [20] Ika, K. (2023). Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd Negeri 134 Rejang Lebong. In Googlescholar. http://e-theses.iaincurup.ac.id/4356/1/SKRPSI_IKA_KURNIA.pdf