

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, dunia pendidikan mengalami perubahan yang pesat seiring dengan perkembangan zaman, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital. Teknologi digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Dalam konteks ini, teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Dimana dapat menunjang kegiatan belajar mengajar.

Proses pembelajaran merupakan interaksi dinamis antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Rustaman (2003) menyatakan bahwa proses pembelajaran melibatkan interaksi dan komunikasi yang berkelanjutan antara guru dan siswa dalam lingkungan pendidikan.

Era Revolusi Industri 4.0 kian mendorong kecepatan perkembangan teknologi. Sehingga dunia pendidikan harus mampu beradaptasi agar pendidikan tidak mengalami kemunduran. Seiring dengan perkembangannya, proses pendidikan saat ini telah dikatakan mampu beradaptasi sehingga dapat memanfaatkan teknologi untuk kepentingan peningkatan kualitas pendidikan, khususnya di Indonesia. Hasil survei pendidikan di Indonesia menyatakan 99% dari peserta didik di Indonesia bersikap optimis tentang masa depan, komputer dan teknologi akan meningkatkan pengalaman belajar dan produktivitas mereka. Sebagian besar Pendidik di Indonesia menyatakan

bahwa sekolah merupakan tempat yang baik untuk belajar, mereka mendapatkan dukungan dari administrasi sekolah. Namun 99% dari mereka menyatakan bahwa teknologi akan memberikan dampak yang lebih besar bagi proses belajar peserta didik. Mereka juga merasa bahwa demi meningkatkan kualitas belajar mengajar, keahlian teknologi merupakan hal yang penting dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi masa depan. (Badan Litbang Kemendagri, 2021)

Peran pendidik dalam dunia pendidikan sangat besar dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Bagi pendidik, penguasaan teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan inovasi-inovasi baru. Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi sarana penting untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan, guna memastikan tercapainya proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien (Putri, 2025).

Media merupakan alat komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, jika seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik, maka hasil belajar yang di capai pun akan baik, tetapi jika seorang pendidik tidak dapat menggunakan alat/media pembelajaran kurang baik, maka hasil belajar siswa pun juga tidak akan baik. Media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan hasil belajar dengan membuat proses komunikasi dalam pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Latifa, 2024).

Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan

interaktif. Media yang baik akan berpengaruh dalam variasi mengajar didalam kelas dan diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Pembelajaran akan jadi lebih menarik dengan adanya penggunaan media tersebut. Karena dengan adanya media dan pengajaran yang tepat memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi dengan baik. Ketepatan pemilihan media pembelajaran bisa mendukung pengajar dalam penyampaian materi, akibatnya proses belajar dan mengajar menjadi lebih efektif dan materi yang dijelaskan dapat pahami secara tuntas oleh peserta didik (Izzan, 2023).

Selain pemilihan media, penerapan media pembelajaran harus dilakukan secara terencana agar terwujudnya lingkungan yang nyaman sehingga dapat tercapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 89 yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا
 عَلَى هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً
 وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya : “(Ingatlah) hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan Kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim”. (QS.An-Nahl:89) (Kementerian Agama, 2022)

Menurut Ibnu Katsir (2003) sesungguhnya Tuhan yang telah mewajibkan atas kamu untuk menyampaikan Al-Qur'an benar-benar akan mengembalikan

kamu kepada-Nya. Dia akan mengembalikan kamu pada hari kiamat dan akan menanyai kamu tentang penyampaian apa yang telah diwajibkan atas dirimu.

Ayat ini secara tidak langsung mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat / benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal. Ayat di atas juga menjelaskan tentang bagaimana seharusnya syarat suatu media yang akan digunakan, maka suatu media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan kepada para peserta didik tentang materi yang sedang mereka pelajari. Media pembelajaran ini penting digunakan karena dapat dijadikan alat perangsang belajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik serta menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan. (Hartanti, 2019)

Sebagai pendidik kita tidak hanya dapat memanfaatkan jaringan internet untuk mencari referensi untuk bahan pelajaran, tapi juga dapat menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada didalamnya sebagai bentuk variasi dalam pembelajaran dan mampu membuat peserta didik lebih menarik dalam belajar dan meningkatkan prestasi mereka. Salah satu inovasi yang dapat diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game*). Penggabungan permainan (*game*) atau gamifikasi dalam pembelajaran memunculkan konsep yang unik, jika bertumpu pada sifat 'permainan' itu sendiri akan memungkinkan peserta didik dapat terlibat penuh

dalam siklus belajar. Gamifikasi merupakan penerapan unsur-unsur game ke dalam konteks *non-game* untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Pembelajaran gamifikasi terdiri atas beberapa level yang harus dilalui siswa, sehingga siswa akan terpacu untuk terus mengikuti proses pembelajaran namun dengan cara yang menyenangkan. Gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Penerapan gamifikasi dapat dilakukan dengan menggunakan suatu media, salah satunya adalah *kahoot*. Media *kahoot* sesuai digunakan dengan pembelajaran gamifikasi karena media *kahoot* memiliki unsur-unsur game didalamnya. Media *kahoot* juga sesuai dengan karakteristik yang ada pada gamifikasi. (Wardana, 2019)

Di era modern ini, media berbasis teknologi seperti *kahoot* menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk mendukung pembelajaran. *kahoot* adalah *platform* berbasis internet yang menyediakan kuis interaktif, yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Dengan tampilan yang menarik dan fitur umpan balik langsung, *kahoot* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Arif Rizki, 2024)

Mata pelajaran Fikih merupakan salah satu komponen Pendidikan Agama Islam di madrasah. Pembelajaran Fikih sebagai bagian dari Pendidikan Agama Islam di madrasah memiliki dasar hukum yang kuat dalam regulasi pendidikan nasional dan kebijakan Kementerian Agama Republik Indonesia. Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah. Dalam KMA tersebut dijelaskan bahwa tujuan utama dari mata pelajaran Fikih adalah membentuk peserta didik agar memiliki

pengetahuan dan pemahaman terhadap hukum-hukum Islam baik dalam aspek ibadah maupun muamalah, serta mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Fikih merupakan hasil ijtihad para ulama dalam memahami dan menerjemahkan wahyu Allah SWT berupa Al-Qur'an dan Hadis ke dalam bentuk hukum yang dapat dipraktikkan oleh umat Islam dalam kehidupan sehari-hari. Fikih tidak hanya mengajarkan hukum-hukum ibadah, tetapi juga mencerminkan panduan moral, sosial, dan spiritual yang membentuk perilaku umat Islam dalam membangun kehidupan yang berkeadaban. Fikih memiliki dimensi etika dan spiritualitas yang mendalam. Ia tidak sekadar mengatur aspek lahiriah perbuatan, tetapi juga menanamkan kesadaran akan tanggung jawab hamba kepada Tuhannya serta kepada sesama makhluk. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran Fikih berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai taqwa, keadilan, moderasi (tawazun), dan tanggung jawab sosial, sehingga peserta didik tidak hanya paham secara teori, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam praktik nyata. (Hasyim, 2018)

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa peserta didik mereka mengatakan bahwa:

Guru mata pelajaran Fikih dalam menyampaikan materi hampir tidak pernah menggunakan media interaktif dan tidak menggunakan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Hanya saja guru tersebut menggunakan media seperti buku sumber, al-Qur'an, PPT dan video pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif lainnya. Hal tersebut menjadikan mata pelajaran Fikih dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, sehingga motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran tersebut menjadi kurang dan tidak memiliki ambisi untuk belajar dengan sungguh-sungguh serta hasil belajar siswa tersebut menurun.

Kemudian berdasarkan hasil observasi awal dan hasil wawancara dari salah satu pendidik Bapak Ihksan mata pelajaran Fikih kelas XI beliau mengatakan bahwa:

Banyak peserta didik yang merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung karena pendidik hanya menggunakan media PPT dan video pembelajaran. Selain itu, beberapa guru mengakui kesulitan memberikan umpan balik secara cepat dan efektif akibat keterbatasan media yang diterapkan.

Tabel 1.1
Hasil Nilai Akhir Ujian Semester Mata Pelajaran Fikih Tahun Pelajaran 2025/2026 Semester Ganjil di Kelas XI MAN 4 Pesisir Selatan

No	Kelas	Peserta Didik	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	XI.A	25	75	11	14
2.	XI.B	25	75	9	16
3.	XI.C	23	75	10	15
4.	XI.D	22	75	6	19
		95		37,90%	67,36%

Berdasarkan data tabel 1.1 di atas dapat dilihat bahwa persentase hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Fikih yaitu dari 95 peserta didik secara keseluruhan ada sebanyak 67,36% orang peserta didik yang tidak tuntas dan itu merupakan tergolong rendah. Hasil belajar yang rendah termasuk pada permasalahan yang seharusnya cepat diselesaikan. Karena hasil belajar menjadi penentu berhasilnya seorang pendididik dalam mengajar. Melihat hasil belajar yang demikian membuat peneliti berusaha mencari solusi agar hasil belajar peserta didik terkhususnya pada mata pelajaran Fikih kelas XI MAN 4 Pesisir Selatan agar memperoleh hasil belajar yang lebih baik kedepannya.

Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan pada mata pelajaran Fikih menjadi tanda bahwa motivasi dan pemahaman peserta didik dalam menerima materi masih kurang. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru harus dapat berinovasi dengan berbagai model, metode atau media pembelajaran terkini dengan memanfaatkan teknologi yang dapat menarik perhatian mereka sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan yang diinginkan, salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game*) adalah aplikasi *game* edukasi *kahoot*.

Kahoot adalah *platform* yang diciptakan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam proyek bersama dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia. Mereka bekerja sama dengan Profesor Alf Inge Wang dan kemudian bergabung dengan pengusaha Norwegia, Asmund Furuseth. *Kahoot* diluncurkan dalam versi beta pribadi di SXSWedu pada Maret 2013 dan beta dirilis ke *public* pada September 2013 (Sumarso, 2019). *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan menarik. *Kahoot* dapat digunakan sebagai media *pre-test*, *post-test*, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Aplikasi ini dahulunya adalah sebuah platform yang hanya dapat di akses melalui web hingga saat ini dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang dapat diinstal di *smartphone* yang diklaim dapat lebih praktis penggunaannya. Dalam aplikasi *kahoot* memungkinkan guru untuk membuat kuis, peserta didik menanggapi kuis tersebut, kemudian mereka dapat mengetahui skor dan

peringkat mereka secara langsung di layar depan kelas. Perolehan skor setiap peserta didik ditentukan oleh kecepatan dan ketepatan mereka dalam menjawab kuis. Semakin cepat dalam menjawab kuis, maka semakin tinggi skor yang didapatkan. Selain itu, guru dapat menentukan batasan waktu maksimal untuk menjawab setiap butir kuisnya. Guru juga dapat mengunduh hasil dari kuis yang dikerjakan peserta didik sehingga hasil tersebut dapat diolah dan dianalisis dengan mudah.

Jadi, penggunaan media gamification ini ditekankan pada ranah kognitif siswa pada mata pelajaran Fikih, selain siswa dapat menjawab soal dalam bentuk permainan siswa juga mampu memahami materi yang disampaikan oleh gurunya dengan memahami konsep-konsep Fikih dalam soal tersebut.

Menurut Akhmad Darmawan, aplikasi *kahoot* dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dibatasi dengan fitur seperti games dan desain yang menarik, dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga belajar menjadi tidak membosankan (Darmawan, 2020). *Kahoot* efektif dalam hal kemampuannya untuk mendorong dan memperkuat pembelajaran. *Kahoot* sebagai kegiatan penutup pembelajaran, bisa menjadi alat alternatif untuk mendukung ingatan pengetahuan jangka panjang (Anviani, 2022).

Menurut Natalia Cristiani (2019) yang dikutip dalam buku Modul Teknologi Pembelajaran *Kahoot*, *kahoot* adalah aplikasi pengajaran atau *platform* pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan

menarik. Dengan bahasa sederhana, *kahoot* adalah permainan berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara online (Cristiani, dkk, 2019).

Penggunaan Kahoot sangat membantu pengajar dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran serta dapat memperkenalkan peserta didik dalam menggunakan teknologi secara baik dan benar sehingga mereka terlatih mengikuti perkembangan teknologi di asa kini.

Didalam Islam Allah memerintahkan kepada umat islam agar memberikan pelajaran dengan cara yang baik seperti dalam firman allah dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”. (QS. Al-Baqarah: 31) ((Kementerian Agama, 2022)

Dalam tafsir Ibnu Katsir (2003) terdapat bahwasannya dalam ayat tersebut Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama- nama benda seluruhnya yang ada di bumi, kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah swt.

Dalam ayat tersebut bahwasannya Allah SWT. mengajarkan ilmu kepada Nabi Adam as, baik secara langsung maupun tidak langsung. Proses pembelajaran tersebut perlu melibatkan media pembelajaran. Di dalam QS. Al-Baqarah ayat 31 ini media pembelajaran yang digunakan Allah SWT. dalam

mengajari Nabi Adam yaitu terkait nama segala macam benda, baik dzat, sifat maupun perbuatannya, benda-benda tersebut dipaparkan kepada Nabi Adam, dan pada saat yang sama Nabi Adam mendengar suara yang menyebutkan nama benda yang dipaparkan tersebut..

Dalam konteks pembelajaran modern, hal ini sejalan dengan penggunaan media *gamification* seperti kahoot yang mampu menstimulasi kemampuan kognitif siswa melalui pendekatan kuis interaktif yang menarik. Dengan format permainan, kahoot menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dapat mendukung proses pembelajaran apabila pendidik dapat mengimplementasikan media yang tepat didalam kelas. *Gamification kahoot* ini merupakan cara yang bijak dan menyenangkan untuk menyampaikan materi, sehingga sesuai dengan prinsip pembelajaran yang baik dalam ayat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut bahwa penggunaan media game edukasi *kahoot* di kelas XI MAN 4 Pesisir Selatan sangat cocok untuk dilaksanakan. Maka, berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : “Pengaruh Media *Gamification Kahoot* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, berikut adalah identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik di MAN 4 Pesisir Selatan pada mata pelajaran Fikih.
2. Proses pembelajaran yang masih menggunakan media yang monoton dan kurang bervariasi oleh pendidiknya menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak fokus dalam belajar.
3. Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam proses pembelajaran Fikih, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, supaya penelitian ini terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian ini hanya difokuskan kepada pembelajaran menggunakan media *gamification kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di MAN 4 Pesisir Selatan materi pernikahan dalam Islam, dengan menggunakan fitur permainan interaktif dan kuis *online* yang tersedia dalam *platform kahoot*, serta diarahkan untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan *media gamification kahoot* pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan?

2. Bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media *gamification kahoot* pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan?
3. Apakah ada pengaruh media *gamification kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media *gamificationkahoot* pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan.
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media *gamification kahoot* pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan.
3. Untuk mengetahui pengaruh media *gamification kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 4 Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menambah wawasan dan literatur mengenai penggunaan teknologi modern dalam pengajaran mata pelajaran agama Islam, khususnya Fikih.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik dapat dijadikan bahan pertimbangan khususnya pendidik bidang studi Fikih dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi peserta didik dapat memberikan keterampilan dan pengetahuan serta meningkatkan semangat belajar terhadap pelajaran agama Islam.
- c. Bagi sekolah dapat menjadikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan sistem mengajarsehingga menghasilkan output yang baik.
- d. Bagi peneliti lain dapat dijadikan sumber referensi lain untuk pengembangan selanjutnya.

G. Definisi Operasional

1. Media *Gamification Kahoot*

Media *gamification kahoot* adalah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis permainan (game) yang digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik. Kahoot memanfaatkan prinsip-prinsip *gamification* (penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan) seperti poin, waktu, peringkat, dan kompetisi, yang dikemas dalam bentuk kuis pilihan ganda, benar-salah, atau teka-teki.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa berupa kemampuan- kemampuan baru yang diperoleh saat proses belajar mengajar, sehingga mampu merubah aspek kognitif, sehingga siswa menjadi lebih

baik dari yang sebelumnya kearah perubahan kemasa depan dengan pandangan dan hasil belajar yang meningkat.

3. Mata Pelajaran Fikih

Mata pelajaran Fikih adalah salah satu mata pelajaran dalam rumpun Pendidikan Agama Islam yang secara khusus membahas hukum-hukum Islam yang bersumber dari Al-Qur'an, Hadis, Ijma' (kesepakatan ulama), dan Qiyas (analogi hukum). Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dalam menjalankan ajaran Islam secara benar dan sesuai dengan syariat, baik dalam aspek ibadah maupun muamalah.

Jadi, media *gamification kahoot* dipahami sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan melalui kuis-kuis digital, sehingga mampu meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dalam belajar. Media ini diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar, yaitu perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah proses pembelajaran berlangsung dari segi kognitif. Fokus penelitian ini adalah pada mata pelajaran Fikih, yang merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam dan membahas hukum-hukum Islam yang bersumber dari Al-Qur'an, Hadits, Ijma', Dan Qiyas, dengan tujuan membentuk pemahaman serta pengamalan ajaran Islam secara benar dalam kehidupan sehari-hari.