

## PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MA DAARUL QUR'AN KECAMATAN KLARI KARAWANG

Aulia Nurpratiwi<sup>1</sup>, Achmad Junaedi Sitika<sup>2</sup>, Debibik Nabilatul Fauziah<sup>3</sup>  
Universitas Singaperbangsa Karawang  
Auliaanurpratiwi00@gmail.com ; achmad.junaedi@staff.unsika.ac.id

### Abstract

*Along with the development of technology, there are many updates in the use of learning media, one of which is by using the Quizizz Application. Quizizz is an online based educational game application that can be used as a means of delivering learning materials and as a learning evaluation medium. Where Quizizz has interesting features that make learning more fun. The Quizizz application is one of the choices of learning media applied by Fiqh teachers at MA Daarul Qur'an because applying it has a better impact on the learning process. This research uses descriptive qualitative methods with data sources including observation, interviews with Fiqh teachers and vice principals in the field of curriculum and several students. The results of the study prove that the use of the Quizizz application in Fiqh subjects at MA Daarul Qur'an from the planning, implementation, to evaluation stages is carried out well. This can be seen from the students understanding of the material provided is increasing. As for the use of the Quizizz application, there are supporting factors including: an application that is easily accessible, the use of quotas is not much, there is an element of competition, presents a variety of questions, and the school provides several facilities. The inhibiting factors in using the Quizizz application are: the internet network is often weak, the number of computers is not large, and it takes more time.*

**Keywords:** *Quizizz Application, Learning Media*

**Abstrak :** Seiring dengan perkembangan teknologi banyak pembaruan dalam penggunaan media pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan Aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan berbasis online yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi pembelajaran maupun sebagai media evaluasi pembelajaran. Dimana Quizizz ini memiliki fitur-fitur yang menarik sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Aplikasi Quizizz menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru fiqih di MA Daarul Qur'an karena dengan mengaplikasikannya memberikan dampak yang lebih baik bagi proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan sumber data meliputi observasi, wawancara dengan guru Fiqih dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan beberapa peserta didik. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan aplikasi quizizz pada mata pelajaran Fiqih di MA Daarul Qur'an mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, sampai evaluasi terlaksana

dengan baik. Hal ini dilihat dari pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan semakin meningkat. Adapun dalam penggunaan aplikasi Quizizz terdapat faktor pendukung diantaranya: aplikasi yang mudah diakses, penggunaan kuota yang tidak banyak, terdapat unsur kompetisi, menyajikan soal yang bervariasi, dan sekolah menyediakan beberapa fasilitas. Adapun yang menjadi faktor penghambat dalam penggunaan aplikasi Quizizz adalah: jaringan internet yang seringkali lemah, jumlah computer yang tidak banyak, dan membutuhkan waktu yang lebih.

**Kata Kunci:** Aplikasi Quizizz, Media Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Dalam segala aspek kehidupan manusia pendidikan mempunyai peranan sangat penting, hal ini disebabkan bahwa pendidikan memiliki pengaruh terhadap perkembangan seluruh aspek kepribadian manusia (Sitika, 2018). Dengan pendidikan manusia akan dapat meningkatkan serta mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya sehingga akan terciptanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas yang merupakan unsur penting dalam membangun suatu bangsa. Untuk dapat mewujudkan suatu tujuan pendidikan nasional, lingkungan pendidikan yaitu sekolah yang merupakan lembaga pendidikan memiliki peranan amat penting maka hendaknya sekolah dapat menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman bagi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai subjek pembelajaran yang dimana melibatkan suatu perantara dalam menyampaikan pesan berupa pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap serta nilai-nilai positif (afektif). Perantara tersebut merupakan media dan sumber-sumber belajar yang sangat menunjang dan berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran (Hamid et al., 2020). Tidak hanya memiliki tugas dan kemampuan sebagai seorang yang menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik, guru juga harus mempunyai kemampuan dalam memahami setiap peserta didiknya sehingga mampu untuk membantu kesulitan belajar yang dihadapi oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan bahan materi yang diajarkan sehingga peserta didik dapat memahami materi tersebut. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran berjalan efektif dan efisien (Kustandi &

Darmawan, 2020). Media pembelajaran merupakan suatu kebutuhan dalam proses pembelajaran yang tidak dapat diabaikan karena dengan adanya media akan dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan isi pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang melesat cepat segala bidang kehidupan manusia telah terpengaruh salah satunya dalam bidang pendidikan. Dengan teknologi segala bentuk proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah dan menarik. Seperti pendapat Tondeur et al dalam (Selwyn, 2011) ia mengatakan bahwa teknologi digital pada zaman sekarang sudah mulai dimanfaatkan dalam bidang pendidikan sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran, baik sebagai alat informasi (sarana mengakses informasi), atau sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran dan tugas. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah teknologi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat administrative, dan sumber belajar (Lestari, 2018). Untuk itu sudah semestinya para pendidik mampu untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan dapat mengoptimalkan peran teknologi pembelajaran salah satunya pada media pembelajaran.

Pengimplementasian media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar akan mampu untuk membangun semangat yang baru bagi siswa, memotivasi siswa dalam kegiatan belajar, serta dapat mentransfer rangsangan psikologis untuk seluruh siswa. Selain untuk mengembangkan motivasi siswa, penggunaan media pembelajaran juga memberikan manfaat untuk siswa dapat memahami materi yang telah diajarkan oleh guru (Adlia et al., 2021). Dalam proses/konsep teknologi pendidikan, tugas media atau alat bukan hanya sekedar mengkomunikasikan hubungan antara sumber (pendidik) dan penerima (peserta didik), namun lebih dari itu yaitu merupakan bagian yang integral dan saling mempunyai keterkaitan antara komponen yang satu dengan yang lainnya, saling berinteraksi dan saling mempengaruhi (Hasibuan, 2017).

Dalam menggunakan media pembelajaran guru dituntut untuk berinovasi dan kreatif karena di zaman sekarang ini sudah banyak media pembelajaran yang digunakan secara online sampai berbasis game seperti Quizizz. Bermain game merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang dimana biasanya game ini untuk hiburan. Penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan akan memaksimalkan perasaan senang dan ketertarikan terhadap pembelajaran

tersebut (Solviana, 2020). Maka melihat terdapat manfaat yang didapatkan dari penggunaan media pembelajaran berbasis game dalam proses pembelajaran, maka tidak heran sekarang ini banyak orang yang memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

Quizizz merupakan aplikasi online yang mendukung proses pembelajaran berbasis game edukasi yang memiliki beberapa fitur diantaranya fitur game, kuis, survey dan diskusi. Materi pembelajaran yang terdapat dalam aplikasi Quizizz ini disajikan dalam bentuk pertanyaan interaktif dengan memiliki fitur permainan seperti tema, meme dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. Dalam aplikasi Quizizz juga pendidik sebagai pengguna dapat membuat sendiri soal yang akan diberikan kepada peserta didik yang dimana soal bisa berupa pilihan ganda, poling, esai, dan juga dapat menambahkan soal yang jawabannya menggunakan gambar. Aplikasi Quizizz memungkinkan akan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik saling bersaing dan memotivasi mereka dalam belajar. Guru juga dapat memantau proses dan dapat melihat hasil nilai dari peserta didik ketika kuis selesai untuk dapat mengevaluasi hasil yang didapat dari peserta didik.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajaran, dimana memposisikan media sebagai komponen system pembelajaran yang menjadi setara dengan komponen lainnya. Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan yang dapat dengan mudah dimanfaatkan selain media pembelajaran, juga dapat dijadikan bahan evaluasi pembelajaran, dimana kinerja peserta didik dapat dilihat dari hasil yang didapatkan sehingga guru dapat tahu sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Dengan aplikasi Quizizz maka memberikan warna baru terhadap evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik (Salsabila et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MA Daarul Qur'an, peneliti melihat terdapat fasilitas pembelajaran yang cukup memadai seperti wifi, proyektor, LCD dan computer tetapi fasilitas tersebut kurang dimanfaatkan secara maksimal. Maka dari itu, perlu adanya pembaruan dalam kegiatan pembelajaran yang dimana guru tidak hanya menggunakan metode konvensional, tetapi dapat memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai alat untuk menyampaikan materi. Selain itu pada pembelajaran Fiqih yang pada dasarnya guru hanya menggunakan metode ceramah membuat peserta didik kurang tertarik dan merasa bosan dalam memperhatikan materi yang disampaikan. Sehingga perlu adanya

media pembelajaran yang menarik agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

## **METODE**

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif adalah suatu penelitian ilmiah yang memiliki tujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks social secara alamiah dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti (Herdiansyah, 2012). Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif karena pada penelitian ini akan menggambarkan dan memberikan fakta terhadap sesuatu yang diteliti dimana deskripsi pada penelitian ini ditulis dalam bentuk kata-kata untuk melengkapi gambaran menyeluruh tentang kejadian yang terjadi dilapangan. Terdapat tiga teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Kemudian data yang sudah diperoleh dianalisis dengan cara direduksi yaitu memilih data yang penting dan yang akan dipelajari, menyajikan data, serta sampai kepada membuat kesimpulan agar mudah dipahami oleh peneliti dan orang lain.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan penunjang pada keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Karena bersifat online, aplikasi ini harus digunakan dan didukung oleh akses internet. Quizizz memiliki manfaat yang dapat digunakan selain sebagai media pembelajaran, juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi kegiatan pembelajaran. Memiliki tampilan yang unik dan menarik sehingga membuat seseorang yang menggunakannya merasa senang, Quizizz memiliki berbagai macam fitur yang tersedia yang bisa dimanfaatkan menjadi sarana pengajaran dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

Pemilihan media pembelajaran sangatlah penting untuk diperhatikan, karena media pembelajaran dapat dijadikan acuan dalam mengoptimalkan berjalannya proses pembelajaran, serta efektifitas dalam proses pembelajaran guna tercapainya secara optimal tujuan pembelajaran yang diharapkan (Istanti et al., 2021).

Hasil yang di peroleh dari penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Februari 2022 di sekolah MA Daarul Qur'an yang berlokasi di Jl. Telagasari No.17 Kawali Desa Duren Kec. Klari Kab. Karawang 41371 Jawa Barat. Sumber data dalam penelitian ini didapatkan melalui wawancara kepada Bapak Deden Mustofa Kamal S.Pd selaku Guru Fiqih dan Ibu Lisda Nur Rohmayanti S.Pd selaku Bidang Kurikulum serta wawancara kepada beberapa siswa untuk mendapatkan hasil data terkait dengan penelitian yaitu mengenai Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fiqih.

## **Pembahasan**

### **Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Daarul Qur'an**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MA Daarul Qur'an terkait penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih ditemukan bahawasannya terdapat beberapa tahapan, diantaranya:

#### **1. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, seperti pada umumnya guru merencanakan kebutuhan yang harus dipersiapkan dalam proses pembelajaran contohnya penggunaan metode atau media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, lalu mengakali kekurangan dalam fasilitas pembelajaran, dan lain sebagainya. Hal ini agar guru mampu untuk menghadapi permasalahan yang ada dan mampu menghadapi kondisi nyata dalam kegiatan pembelajaran baik pada tahap awal pembelajaran, inti, dan sampai akhir pembelajaran. Pada tahap perencanaan biasanya guru membuat RPP yang dibuat pada setiap pertemuan.

Jika pendidik sudah mempersiapkan perencanaan pengajaran secara matang sebelum melibatkan dirinya dalam kegiatan pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan baik sehingga tujuan dan fungsi pengajaran akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Pengajaran yang tepat merupakan suatu konsep yang harus dipersiapkan secara matang oleh pendidik sebelum melakukan proses pembelajaran dengan peserta didik dikelas (Qasim & Maskiah, 2016).

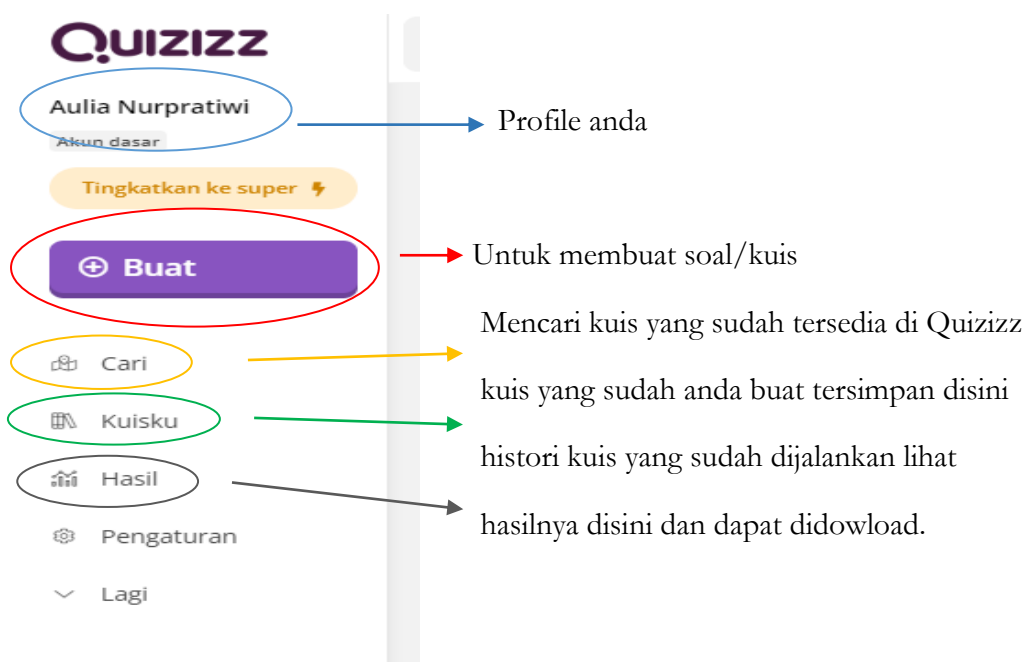
Pada saat penelitian yang dilakukan oleh peneliti, guru fiqih akan membahas materi mengenai BAB Pernikahan dan Perceraian dimana dibagi menjadi 3 pertemuan. Pada pertemuan kedua dan ketiga guru akan memberikan tugas dan mengevaluasi terkait materi

pernikahan dan perceraian dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Dengan pengaplikasian aplikasi Quizizz ini guru akan membuat pertanyaan terlebih dahulu agar ketika proses pembelajaran berlangsung guru dapat langsung memberikan soal kepada peserta didik.

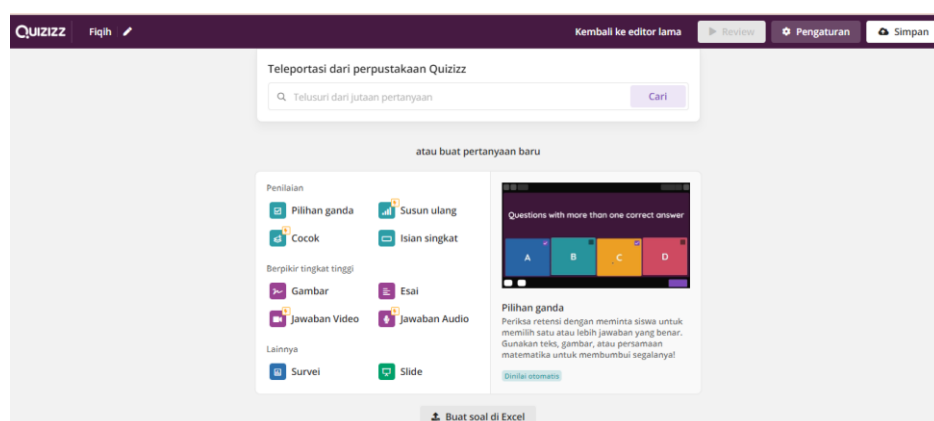
## **2. Pelaksanaan**

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dilakukan pada pertemuan kedua dan ketiga. Pada pertemuan kedua ini guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok untuk pembagian computer komputer yang akan digunakan untuk aplikasi Quizizz. Kemudian guru memberikan tugas kepada peserta didik secara berkelompok untuk mengerjakan soal yang diberikan dan mempresentasikan jawabannya. Pada pertemuan ketiga guru melanjutkan materi yang belum disampaikan, setelahnya dilakukan ulangan harian menggunakan aplikasi Quizizz dengan memakai handphone dan komputer untuk anak-anak yang tidak membawa handphone ke sekolah. Penggunaan aplikasi Quizizz pada pertemuan kedua dan ketiga ini bertujuan agar guru mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz ini siswa menjadi lebih bersemangat dan berlomba-lomba untuk mengerjakan soal dengan teliti. Ketika guru membuat soal tentang materi pembelajaran fiqih peserta didik secara aktif mengisi dan mengerjakan soal dengan cepat dan fokus di iringi dengan waktu untuk berfikir menjawab soal yang di berikan oleh guru. Oleh karena itu mereka perlu berlatih dan belajar dengan sungguh-sungguh untuk menjawabnya dan hasil yang mereka kerjakan akan terlihat pada papan peringkat sehingga mereka akan merasa malu jika nilai yang didapat kecil. Maka dari itu, siswa menjadi lebih termotivasi untuk lebih giat lagi belajar.



Gambar 1. Menu Quizizz

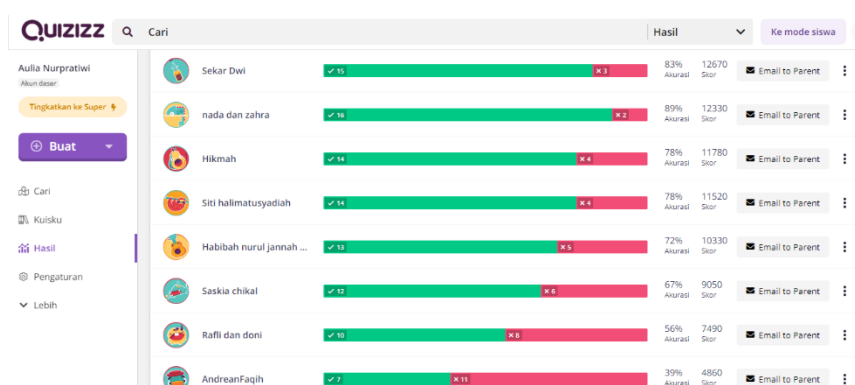


Gambar 2. Pilihan soal pada aplikasi Quizizz

### 3. Evaluasi

Evaluasi berupa tugas dan ulangan harian peserta didik menunjukkan hasil adanya peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Fiqih setelah menggunakan aplikasi Quizizz, salah satu faktornya adalah rasa persaingan yang timbul sehingga menyebabkan peserta didik menjadi lebih gigih untuk mengikuti pembelajaran. Kemudian ketika evaluasi materi pembelajaran fiqih yaitu terkait Bab Pernikahan dan Perceraian guru menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat untuk memberikan tugas dan ulangan harian bagi peserta didik. Hal ini sebagai alat evaluasi pembelajaran yang sangat memudahkan dan membantu guru dalam melakukan penilaian karena guru tidak perlu mengoreksi hasil dari

tugas peserta didik karena hasil sudah diakumulasikan oleh system Quizizz yang dapat di download.



Gambar 3. Bentuk score dan ranking peserta didik yang ditampilkan pada aplikasi Quizizz

Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran cukup efektif diterapkan pada mata pelajaran fiqih karna berdampak pada suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga menambah motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya semangat dan motivasi dari peserta didik diharapkan akan mampu memberikan pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Bapak Dede Mustofa Kamal S.Pd Selaku guru mata pelajaran fiqih :

“Ketika saya mengajar dengan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran, terlihat sekali anak-anak sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Jadi kelas menjadi lebih hidup. Beda sekali saat saya menggunakan metode seperti biasa dan tidak menggunakan media pembelajaran, anak-anak terlihat tidak bersemangat hanya ada beberapa yang paham sama materi yang disampaikan sampai ada anak yang tidur saat pembelajaran. Lalu waktu saya biasanya hanya memberikan tugas dengan LKS mereka mengerjakan tapi seperti tidak bersemangat dan malah lama sekali mengerjakannya.” (Karawang, 17 Februari 2022)

Berdasarkan apa yang disampaikan oleh Guru Fiqih tersebut dapat diambil kesimpulan bahwasannya peserta didik merasa jenuh jika guru menyampaikan materi hanya dengan metode dan media yang konvensional, ditambah waktu pembelajaran mata pelajaran Fiqih terjadwal pada jam ketiga yaitu di siang hari, maka penggunaan media dan metode yang inovatif sangat dibutuhkan agar suasana kelas tidak membosankan.

Kreativitas guru sangat amat dibutuhkan dalam menggunakan metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, dengan adanya media ataupun metode yang bervariasi akan mampu memotivasi siswa dalam mengikuti materi yang diberikan oleh guru tersebut sehingga proses pembelajaran akan berjalan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran (Abdullah, 2016). Seorang guru yang memiliki kreativitas dalam memberikan pengajaran maka akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Karena apabila seorang guru mempunyai kreativitas maka guru tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Aplikasi Quizizz mempunyai fitur-fitur yang cukup menarik sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan ketika dalam proses pembelajaran. Seperti disampaikan oleh Hikmah salah satu siswa kelas XI:

“Biasanya dijam-jam ketiga suka ngantuk kalau pembelajarannya gak asik terus gurunya cuman nyampein materi aja tapi kalau gurunya suka kasih game malah jadi semangat dan gak bosen belajarnya” (Karawang, 22 Februari 2022)

Siswa lain bernama Alya menambahkan:

“kalau pake Quizizz sih jadi lebih paham dan seru juga. Karena kalau kita dikasih kuis pake Quizizz nanti diakhir suka ada penjelasan materinya kalau kita salah, jadi tau kan mana yang benernya. Terus kalau pake Quizizz kan suka keliatan nanti score dan rangkingnya, jadi kita tahu dapet score berapa dan nanti bisa dibandingin deh sama temen yang lain”. (Karawang, 22 Februari 2022)

Dari hasil wawancara siswa dapat diketahui bahwa pembahasan soal dan penyampaian materi menggunakan aplikasi Quizizz dapat menambah pemahaman siswa terhadap pembelajaran Fiqih. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan Quizizz membuktikan keberhasilan proses pembelajaran. Guru sangat terbantu dengan adanya aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, karena dapat digunakan sebagai bahan evaluasi siswa dan tugas karena hasilnya bisa terlihat langsung tanpa perlu dikoreksi oleh guru karena hasil yang dikerjakan oleh peserta didik otomatis dinilai oleh system dan dapat didownload.

Penggunaan aplikasi Quizizz di MA Daarul Qur'an sudah berjalan baik dan memberikan dampak bagi siswa. Sebagaimana pernyataan dari hasil wawancara ibu Lisda Nur Rohmayanti selaku bidang kurikulum sebagai berikut :

“Sebelumnya belum ada guru yang menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi, karena udah mikir duluan bakalan ribet, tetapi melihat guru fiqih sudah mengaplikasikannya ternyata kalo sudah dijalankan jadi biasa saja. Mungkin dengan adanya penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih, dapat dijadikan contoh untuk guru mata pelajaran lain juga. Karena dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mereka jadi senang” (Karawang, 17 Februari 2022).

Aplikasi Quizizz dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran bagi para guru di MA Daarul Qur'an untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, penggunaan aplikasi ini memberikan dampak positif terhadap peserta didik, yaitu berupa semangat belajar dan nilai yang meningkat.

### **Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Aplikasi Quizizz di MA Daarul Qur'an**

Penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Fiqih di MA Daarul Qur'an menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, dan materi pembelajaran dapat disajikan lebih menarik dengan adanya musik, gambar, dan animasi didalam aplikasi Quizizz. Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan akan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran antara peserta didik dan pendidik, dimana dapat meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik dikarenakan materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknannya sehingga akan mudah dipahami oleh peserta didik (Moto, 2019).

Terdapat faktor pendukung dalam penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran fiqih di MA Daarul Qur'an, diantaranya yaitu :

1. Faktor Internal
  - a. Penggunaan aplikasi mudah

Dengan menggunakan aplikasi Quizizz peserta didik dimudahkan dalam mengakses materi soal yang diberikan. Guru hanya memberikan link yang sudah disiapkan kemudian siswa dapat mengaksesnya dan langsung masuk ke dalam aplikasi Quizizz.

b. Tidak memerlukan kuota yang banyak

Penggunaan Aplikasi Quizizz tidak membebani guru maupun peserta didik karena kuota internet yang digunakan tidak banyak.

c. Adanya kompetisi

Quizizz merupakan aplikasi edukasi yang didalamnya mengandung unsur kompetensi, dimana setelah peserta didik mengerjakan soal akan terlihat nilai dan peringkat yang didapatkan.

d. Soal yang bervariasi/berbeda-beda

Quizizz menyajikan soal yang berbeda-beda tersedia pilihan ganda, esai, pilihan centang, dll. Dan pemberian soal kepada peserta didik dapat diacak sehingga peserta didik tidak bisa mencontek.

2. Faktor Eksternal

a. Terdapat fasilitas computer, LCD, Proyektor di sekolah.

b. Sekolah memfasilitasi berbagai media yang dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik.

c. Tersedianya jaringan wifi yang dapat diakses

d. Wifi yang tersedia di sekolah dapat diakses oleh setiap warga sekolah, tetapi peserta didik dapat mengaksesnya hanya untuk pembelajaran.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara oleh Bapak Dede Mustofa Kamal S. Pd selaku guru mata pelajaran fiqih :

“Karena di sekolah ini terdapat fasilitas yang cukup tetapi guru-guru masih belum banyak yang memanfaatkannya, jadi saya berani coba dengan aplikasi yang mudah diakses dan tidak memakan banyak kuota contohnya Quizizz ini. Selain mudah diakses dan sedikit pengeluaran kuotanya Quizizz juga punya fitur yang menarik seperti pemilihan soal yang bervariasi, nanti saya tinggal setting aja mau bagaimana soalnya dan aplikasi quizizz ini dapat menampilkan nilai siswa jika sudah selesai mengerjakan soal, jadi tumbuh rasa ingin bersaing dalam diri setiap siswa karena nanti mereka dapat membandingkan nilainya dengan teman-temannya” (Karawang, 17 Februari 2022)

Dalam penggunaan aplikasi Quizizz selain terdapat banyak manfaat atau kelebihanannya, ditemukan juga kendala serta kekurangan dalam pengaplikasiannya pada mata pelajaran Fiqih di MA Daarul Qur'an, Hal ini disampaikan oleh bapak Deden Mustofa Kamal S.Pd selaku Guru Fiqih:

“Segala sesuatu kan pasti ada kelebihan dan kekurangannya ya, begitu juga pada aplikasi Quizizz yang diterapkan di sekolah ini, apalagi aplikasi ini berbasis online jadi harus selalu tersambung ke internet, permasalahannya ya kadang-kadang jaringannya disini agak lemot kalau banyak yang menggunakan jadi menghambat sekali, dan kendala lainnya juga kadang ada aja computer yang tiba-tiba rusak jadi anak harus bergantian menggunakannya, soalnya kan enggak semua anak bawa handphone ke sekolah karena sebagian ada yang mondok juga” (Karawang, 17 Februari 2022).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, kendala yang dialami saat penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran fiqih di MA Daarul Qur'an adalah:

1. Jaringan internet yang seringkali lemah apabila banyak yang menggunakan wifi sekolah
2. Tidak semua siswa mempunyai handphone dan jumlah komputer sekolah yang tidak banyak
3. Membutuhkan waktu lebih untuk mempersiapkan laptop/computer dan proyektor sehingga membuat waktu pembelajaran terpotong.

Aplikasi Quizizz ini meskipun terdapat beberapa kendala dan kekurangan dalam penggunaannya, namun dampak positifnya lebih konkrit bagi guru dan peserta didik, antara lain membuat guru lebih mengembangkan media dan metode dalam mengajar berbasis IT, dan bagi peserta didik dapat mengembangkan minat belajar dan pemahaman terhadap materi yang diberikan sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik dan terwujudnya pembelajaran yang PAKEMI (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Menyenangkan, dan Inovatif).

Sebagaimana menurut Unik Hanifak dkk bahwa Kelengkapan dari aplikasi Quizizz sangat mendukung dalam mensukseskan proses pembelajaran pada mata pelajaran manapun dan pada berbagai jenjang termasuk pada siswa tingkat atas. Pengembangan dan inovasi dari media pembelajaran akan membantu dalam mengakomodir pembelajaran, sehingga mampu untuk membentuk karakteristik serta meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar pada peserta didik. Pemanfaatan dan pengembangan terhadap media

pembelajaran itu perlu dilakukan, agar dapat terwujudnya tujuan pendidikan yang diharapkan (Salsabila et al., 2020).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di MA Daarul Qur'an terkait penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih dapat disimpulkan bahwa terdapat tahapan dalam pelaksanaannya, dimana pada tahap pertama yaitu perencanaan guru menyiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran, mulai dari materi, metode, dan media pembelajaran yang akan digunakan, hal tersebut disajikan dalam bentuk RPP. Adapun tahap pelaksanaan aplikasi Quizizz dilakukan pada pertemuan kedua dan ketiga, yaitu guru memberikan tugas kepada peserta didik dan ulangan harian untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Dan tahap terakhir yaitu evaluasi, pada tahap ini menunjukkan hasil adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan dan didapatkan juga bahwa peserta didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam pelaksanaan penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran fiqih ditemukan bahwa terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Adapun yang menjadi faktor pendukung internal adalah: 1) penggunaan aplikasi yang mudah diakses oleh siapapun, 2) kuota yang dikeluarkan aplikasi Quizizz tidak banyak, 3) terdapat unsur kompetensi dalam aplikasi ini, 4) menyajikan soal yang berbeda-beda/bervariasi. Sedangkan yang menjadi faktor pendukung eksternal adalah: 1) sekolah menyediakan fasilitas yang cukup memadai, 2) tersedianya jaringan wifi di sekolah. Adapun Penggunaan aplikasi Quizizz di MA Daarul Qur'an juga mempunyai hambatan dalam pelaksanaannya, diantaranya: 1) jaringan internet yang seringkali tidak stabil, 2) jumlah computer yang tidak banyak dan siswa tidak semua membawa handphone, 3) membutuhkan waktu yang lebih untuk mempersiapkan perlengkapan aplikasi Quizizz sehingga terpotonya waktu pembelajaran.

Pada penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih di MA Daarul Qur'an dapat diterapkan dengan baik sehingga memberikan hasil yang baik bagi proses pembelajaran, dimana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga meningkatkan focus dalam pembelajaran. Tidak hanya peserta didik yang merasakan

manfaat penggunaan aplikasi Quizizz, guru sebagai pendidik juga terbantu karena memudahkan guru dalam melakukan penilaian atau evaluasi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1).
- Adlia, B., Fauziah, D. N., & Syafrida, R. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Sandiwara Wayang Di PIAUD Kober Nurul Baeti. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)Ka (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 4(3).
- Hamid, A. M., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Hasibuan, N. (2017). Pengembangan Pendidikan Islam Dengan Implikasi Teknologi Pendidikan. *Fitrah : Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(2).
- Herdiansyah, H. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Salemba Humanika.
- Istanti, E., Fauziah, D. N., & Syafrida, R. (2021). Efektifitas Penggunaan Media CB HOOP Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 4(3).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)*. KENCANA (Divisi Prenadamedia Group).
- Lestari, S. (2018). PERAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia*, 2(2).
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1).
- Qasim, M., & Maskiah. (2016). Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Diskursus Islam*, 4(3).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2).
- Selwyn, N. (2011). *Education and Technology Key Issues and Debates*. Replika Press Pvt Ltd.
- Sitika, A. J. (2018). Kontribusi Tenaga Edukatif Dalam Mengembangkan Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Rabbani*, 2(2).
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi COVID-19 : Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al-Jabiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1).