

MENINGKATKAN PEMAHAMAN FIKIH MELALUI APLIKASI QUIZZ: STUDI PRA-EKSPERIMEN DI MTS NUSANTARA

Najmil Faizatul Ula & Muzammil

Universitas Nurul Jadid

njml.fu@gmail.com; zammilz@yahoo.com

Abstract

This study is motivated by the limited research on the use of interactive digital media in Fiqh learning, despite its significant potential to enhance student comprehension in the digital era. The purpose of this research is to measure the effect of using the Quizizz application on students' understanding in Fiqh lessons. The method employed is a quantitative approach with a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest model. The sample consisted of 26 seventh-grade students from class VII A at MTs Nusantara Kota Probolinggo for the 2023–2024 academic year, selected using a saturated sampling technique. Data were collected through written tests administered before and after the treatment and analyzed using a paired sample t-test with SPSS version 20. The results indicated a significant difference between the pretest and posttest scores, demonstrating that the use of Quizizz had a positive effect on students' comprehension. These findings support constructivist learning theory and suggest that digital media can serve as an effective tool in religious education. The main conclusion of this study is that integrating technology into Fiqh learning significantly improves student understanding. The implications include theoretical contributions to the literature on digital-based religious education, as well as practical recommendations for teachers to optimize interactive media in classroom instruction. This study also opens opportunities for further research on the effectiveness of similar digital media in other subject areas.

Keywords: Quizizz Application; Fiqh Learning; Digital Media; Student Understanding; Pre-Experiment

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya studi mengenai pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran Fikih, padahal pendekatan ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa di era teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Fikih. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain pra-eksperimental, menggunakan model *one-group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 26 siswa kelas VII A MTs Nusantara Kota Probolinggo Tahun Ajaran 2023–2024, yang dipilih melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes tertulis sebelum dan sesudah perlakuan, lalu dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 20. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, yang mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Temuan ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik dan menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi sarana efektif dalam pembelajaran keagamaan. Simpulan utama dari penelitian ini adalah bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Fikih dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Implikasi dari penelitian ini mencakup aspek teoretis berupa kontribusi terhadap literatur pembelajaran digital berbasis agama, serta aspek praktis berupa rekomendasi bagi guru untuk mengoptimalkan media interaktif dalam pembelajaran. Penelitian ini juga membuka peluang studi lanjutan terkait efektivitas media digital serupa dalam konteks mata pelajaran lain.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz; Pembelajaran Fikih; Media Digital; Pemahaman Siswa; Pra-Eksperimen

PENDAHULUAN

Hadirnya media pembelajaran berbasis aplikasi yang terprogram memudahkan guru dalam berinteraksi dengan siswa melalui materi pembelajaran, tugas, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi. Dalam konteks pembelajaran, media memiliki beberapa peran, yaitu: (1) menjadi saluran komunikasi yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima; (2) membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dengan lebih mudah; (3) berperan sebagai jembatan yang mempererat hubungan antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran; dan (4) menjadi salah satu cara untuk mengurangi rasa bosan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung (Tafonao, 2018).

Kemajuan teknologi digital di bidang pendidikan kini menjadi isu nasional yang strategis, mengingat transformasi digital telah menyentuh seluruh aspek proses belajar-mengajar. Kebutuhan akan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan menjadi semakin penting, terutama dalam pembelajaran mata pelajaran keagamaan yang kerap dianggap monoton oleh peserta didik.

Kemajuan teknologi dan informasi dalam era digital sekarang ini mengalami perkembangan yang signifikan. Perkembangan ini telah membawa perubahan besar di berbagai sektor, terutama di bidang pendidikan. Menurut Arsyad Azhar menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menjalani latihan dan mengerjakan soal (Damayanti & Dewi, 2021).

Salah satu jenis aplikasi yang dijadikan media pembelajaran di Indonesia adalah "Quizizz". Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pembuatan kuis yang dapat diunduh secara gratis. Kuis disajikan dalam bentuk permainan menyenangkan yang melibatkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru selama proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran termasuk dalam kategori pola pembelajaran yang memosisikan media sebagai komponen sistem pembelajaran yang berhubungan dengan komponen lainnya (Wardah, 2021).

Keunggulan aplikasi Quizizz adalah mudah digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil yang diperoleh, juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran yang menunjukkan kinerja siswa, sehingga guru dapat memahami tingkat kinerja siswa. Setelah "Pemahaman isi pembelajaran", bahan ajar akan dievaluasi secara keseluruhan. Aplikasi Quizizz menambah warna baru dalam penilaian guru dan memberikan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Salsabila et al., 2020). Aplikasi media pembelajaran Quizizz merupakan media pembelajaran yang menarik, bercirikan sifatnya yang interaktif bagi siswa seperti permainan, menimbulkan minat belajar berupa tantangan dalam menjawab pertanyaan dan membuat siswa tertarik dimana hasil yang penting adalah permainan, evaluasi tindak lanjut pembelajaran dapat dicapai (Azizah et al., 2023).

Berdasarkan teori penggunaan media pembelajaran oleh Heinich et al. (2005), integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih efektif dan peningkatan keterlibatan kognitif siswa. Dalam konteks ini, Quizizz menjadi alat potensial untuk menjawab tantangan pembelajaran fikih yang sering dianggap berat oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di kelas VII A MTs Nusantara Probolinggo didapatkan permasalahan yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran fikih terutama pada materi hukum-hukum Islam. Sebagian besar siswa belum dapat memahami maksud dan manfaat pengetahuan fikih bagi kehidupan. Kurangnya pemahaman tersebut

disebabkan karena guru hanya mengajak siswa untuk menghafal materi yang diberikan, sehingga siswa kurang mendalami bagaimana maksud pemahaman fikih. Hal ini akan berdampak negatif kepada hasil belajar siswa karena siswa hanya cenderung menghafal tanpa memahami yang tentunya akan membuat siswa cepat lupa dengan hafalannya. Dan juga didukung oleh latar belakang siswa di MTs Nusantara yang masih notabene hidup di daerah pedesaan Probolinggo, hal ini juga didapatkan bahwa 90% siswa MTs Nusantara masih belum mampu mengoperasikan teknologi digital yang ada.

Sejumlah penelitian sebelumnya (Trisnawati, 2022; Devi, 2022; Hakim, 2024; Rofiqoh, 2021) telah menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk PAI dan SKI. Namun, kesenjangan yang masih belum banyak dikaji adalah implementasi Quizizz secara spesifik dalam konteks pembelajaran Fikih di lingkungan madrasah pedesaan, yang memiliki tantangan tersendiri terkait literasi digital.

Berdasarkan pendapat di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini membahas pengaruh penggunaan tools online pada aplikasi Quizizz dalam pembelajaran fikih terhadap peningkatan minat belajar siswa di MTs Nusantara. Dengan menggunakan metode eksperimen kuasi dan pendekatan kuantitatif, penelitian ini akan membandingkan minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan Quizizz. Data akan dikumpulkan melalui angket untuk mengukur pemahaman siswa menggunakan aplikasi tersebut. Analisis data akan menunjukkan sejauh mana Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa dan apakah penggunaan tools online ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fikih di lingkungan pendidikan Islam.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran berbasis kuis interaktif dengan materi fikih di tingkat MTs, sesuatu yang masih jarang dijadikan objek studi secara spesifik. Dengan pendekatan kuasi-eksperimen, penelitian ini mencoba mengisi celah dalam literatur yang lebih banyak berfokus pada materi umum atau pelajaran eksakta.

Penelitian ini menawarkan perspektif baru dalam penerapan teknologi pendidikan di bidang studi keagamaan, mengkhususkan diri pada pembelajaran fikih di MTs Nusantara Kota Probolinggo. Ini menggabungkan teknologi modern dengan kurikulum tradisional, memberikan wawasan tentang bagaimana alat seperti Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam

pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di MTs Nusantara ini dan memberikan rekomendasi bagi guru dan stakeholder pendidikan untuk memanfaatkan aplikasi Quizizz secara lebih optimal dalam proses pembelajaran (Rofingatun, 2022).

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Trisnawati, 2022) yang menyatakan bahwa Pengguna Quizizz mempunyai kinerja yang baik dalam menilai pembelajaran PAI pada kelas VB SDN 1 Kutosari. Quizizz dapat digunakan untuk menilai pembelajaran PAI di SDN 1 Kutosari, memberikan dampak positif, dan meningkatkan semangat siswa. Quizizz sebenarnya digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran PAI di S1 Kutosari. Quizizz mudah digunakan untuk guru dan siswa (Devi, 2022). Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh (Hakim, 2024) menyimpulkan bahwa Pembelajaran SKI dengan menggunakan aplikasi Quizizz membuahkan hasil dari 25 siswa peserta yang semuanya mencapai nilai di atas KKM. Rinciannya, 24 siswa memperoleh kategori penilaian sangat baik (kisaran 80-100) dan 1 siswa memperoleh "Baik" (kisaran 70-79) dengan skor rata-rata 93. Kami menemukan bahwa mayoritas siswa setuju bahwa ada peningkatan sebesar 63% ketika aplikasi Quizizz diperkenalkan dalam pembelajaran SKI online. Dan hasil persentase ini memberikan hasil yang cukup ketika mengimplementasikan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran SKI (Rofiqoh, 2021).

Berdasarkan seluruh uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan tools online dalam aplikasi Quizizz terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran fikih kelas VII MTs Nusantara Kota Probolinggo pada tahun ajaran 2023–2024.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis pra-eksperimental, yang mengacu pada desain *one-group pretest-posttest* (Utama et al., 2024). Pendekatan ini digunakan karena sesuai untuk mengukur pengaruh suatu perlakuan terhadap satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *one-group pretest-posttest*, di mana siswa di kelas VII A menyelesaikan pretest sebelum diberikan perlakuan menggunakan aplikasi Quizizz, dan kemudian posttest setelah perlakuan. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan hasil sebelum dan sesudah intervensi untuk

melihat adanya perubahan pemahaman siswa. Populasi penelitian ini berjumlah 26 orang, yang seluruhnya merupakan siswa kelas VII A MTs Nusantara Kota Probolinggo Tahun Ajaran 2023-2024. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah "sampling jenuh atau sensus," yaitu teknik di mana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Abraham & Supriyati, 2022). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes pemahaman siswa yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum penggunaan Quizizz, sedangkan posttest diberikan setelahnya, untuk mengukur efektivitas penggunaan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran Fikih. Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis (Fauziah & Anugraheni, 2020). Uji prasyarat mencakup "uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan uji homogenitas varians pada SPSS versi 20. Setelah itu, dilakukan "uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest (Mawaddah et al., 2021; Silfiah et al., 2021).

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$O_1 \times O_2$

Keterangan :

X = *treatment* yang diberikan (*variabel independent*)

O1 = pretest kelompok sebelum diberi *treatment*

O2 = posttest kelompok setelah diberi *treatment*

Dalam desain ini yang diuji adalah perbedaan antara O2 dan O1." Jika O2 lebih besar dari O1, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Sebaliknya, jika O2 lebih kecil, maka pengaruhnya bersifat negatif. Variabel X, yaitu aplikasi Quizizz, bertindak sebagai perlakuan (*treatment*). "Hasil tes dianalisis dan diolah untuk mengetahui pengaruh adanya perlakuan dalam penelitian ini, karena analisis data berfungsi sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan terhadap pengaruh aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Fikih.

HASIL

Pembelajaran Fikih di MTs Nusantara dilakukan dengan memanfaatkan media Quizizz. Sebelum memulai *treatment*, peneliti memberikan *pretest* kepada siswa kelas 7 dalam bentuk 10 soal pilihan ganda. Hasil dari *pretest* ini digunakan sebagai pembandingan dengan nilai *posttest* yang akan diberikan setelah siswa menjalani pembelajaran menggunakan media Quizizz. Salah satu proses *treatment* yang diterapkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. *Treatment* dalam penelitian

Gambar 1 menggambarkan proses perlakuan yang diberikan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar fikih seperti biasa, di mana siswa diberikan soal pilihan ganda. Pada akhir sesi, guru mengevaluasi pemahaman siswa terhadap kuis yang telah diberikan. Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilakukan kembali dengan menggunakan media Quizizz, dan siswa diberikan *posttest* yang juga berupa 10 soal pilihan ganda. Selanjutnya, data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk menjelaskan dan menggambarkan data penelitian, termasuk jumlah data, nilai maksimum, nilai minimum, nilai rata-rata, serta simpangan baku. Berikut adalah hasil analisis statistik deskriptif yang diperoleh dengan bantuan SPSS versi 20.

Tabel 2. *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Siswa

	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	Simpangan Baku
Pre-test	26	30	100	68.07	23.6675695
Post-test	26	30	100	73.07	20.5463828

Berdasarkan data yang ditampilkan pada Tabel 2, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* adalah 68,07, sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* mencapai 73,08. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest*. Data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh melalui tes hasil belajar kemudian diolah dan dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Sebelumnya, dilakukan uji normalitas dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Berikut merupakan hasil uji normalitas data yang dianalisis menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	9,85152162
Most Extreme Differences	Absolute	,252
	Positive	,252
	Negative	-,224
Kolmogorov-Smirnov Z		1,283
Asymp. Sig. (2-tailed)		,074

Berdasarkan output data yang disajikan dalam Tabel 3, diperoleh bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk seluruh data, baik *pretest* maupun *posttest*, lebih dari 0,074. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal, sehingga memenuhi persyaratan normalitas. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas uji *Levene* guna menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Berikut ini adalah hasil uji homogenitas yang diperoleh melalui aplikasi SPSS versi 20.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,891	1	50	,350
	Based on Median	,741	1	50	,393
	Based on Median and with adjusted df	,741	1	49,726	,393
	Based on trimmed mean	,869	1	50	,356

Dengan menggunakan metode *levens statistics* seperti Tabel 4 didapatkan nilai sig. sebesar $0.350 > 0.05$ dengan demikian dapat dikatakan data penelitian tersebut adalah homogen.

Setelah melakukan perhitungan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dengan hasil perhitungan hasil data yang diperoleh merupakan data yang normal dan homogen, maka langkah selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis yaitu uji *paired sample t test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap pembelajaran fikih siswa, dengan ketentuan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima (Raihan et al., 2024). Hasil uji *paired sample t test* menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20 adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji - t

Paired Samples Test

	paired differences					t	df	sig. (2-tailed)
	mean	std. deviation	std. error mean	95% confidence interval of the difference				
				lower	Upper			
pair 1 pretest – posttest	-5,00000	9,89949	1,94145	-8,99849	-1,00151	-2,575	25	,016

Berdasarkan *output data pair 1* pada tabel 5. *Paired samples test* diatas menunjukkan bahwa nilai sig. (2 tailed) sebesar $0.016 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada

perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk hasil *pretest* dan *posttest* nya. Dengan adanya perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar fikih siswa. Berdasarkan hipotesis statistik yang telah dirumuskan sebagai berikut:

Ho : tidak terdapat pengaruh antara penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa

Ha : Terdapat pengaruh antara penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa

Ho: $\rho = 0$ (berarti tidak ada pengaruh)

Ha: $\rho \neq 0$ (berarti ada pengaruh)

Dari pengujian hipotesis diatas menghasilkan nilai *sig. (2 tailed)* sebesar $0.016 < 0.05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Karena Ha diterima maka dengan demikian, dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Pembelajaran fikih di MTs Nusantara Probolinggo dilakukan secara klasikal seperti pembelajaran pada umumnya, sehingga membutuhkan evaluasi terhadap perkembangan anak didik dalam belajar. Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan belajar mengajar berhasil menyampaikan materi. (Amany, 2020)

Peningkatan hasil belajar siswa merupakan hal yang sangat penting bagi pendidik, salah satunya dengan menyediakan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan menarik bagi siswa. Selain menggunakan media pembelajaran, guru juga perlu memberikan motivasi untuk membangun sikap kemandirian pada siswa dan mendorong mereka untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan. Melalui motivasi tersebut, siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran mampu membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar, serta mampu mempengaruhi psikologis peserta didik. (Asikin, 2021)

Dalam kondisi zaman digital saat ini, para pengajar dituntut untuk mencari alternatif solusi agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, pendidik dituntut menjadi fasilitator yang bisa menjembatani kepentingan-kepentingan tersebut. Tentu saja melalui usaha-usaha yang bisa diterapkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya dalam pemilihan media pembelajaran. Abidin menjelaskan media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dipergunakan untuk perhatian dan kemampuan pengajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. (Pusparani, 2020)

Berbagai media pembelajaran yang dilakukan secara online memanfaatkan berbagai platform dalam jaringan internet, interaksi dan fasilitas yang mendukung pelayanan belajar bagi siswa, salah satunya adalah Quizizz. Aplikasi Quizizz adalah salah satu software yang mudah diakses, *user-friendly*, dan cukup baik untuk dikembangkan sebagai alat evaluasi pembelajaran (Putri & Aisiah, 2021). Quizizz juga merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Wibawa, Astuti, dan Pangestu menyebutkan bahwa aplikasi Quizizz mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran (Utama, 2022).

Pada bulan agustus semester ganjil 2024, peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar dengan siswa MTs Nusantara dengan menggunakan buku paket fikih yang ada, kemudian peneliti melakukan ujian soal dengan pilihan ganda di kertas seperti pada umumnya, akan tetapi hasilnya menunjukkan para murid masih ada yang belum maksimal dalam memahami materi fikih *thobarob* yang disampaikan pada pembelajaran. Maka dari itu masih ada sistem yang belum sempurna sehingga guru memilih alternatif yang dianggap dapat memenuhi capaian pemahaman dan evaluasi belajar siswa terhadap pembelajaran fikih. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustina dan Rusmana, yang menemukan bahwa Quizizz adalah aplikasi yang cocok untuk digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 karena kecepatannya dapat dinilai. (Heriawan & Dewi, 2021)

Pada saat seminggu setelahnya, peneliti kembali melakukan kegiatan belajar mengajar fikih, namun dengan menggunakan media Quizizz. Aplikasi Quizizz memiliki ukuran yang ringan, sehingga dalam penggunaannya menjadi lebih efisien, didalamnya kita

bisa menambahkan video pembelajaran dan menambahkan materi-materi yang dikemas dalam bentuk kuis dan game yang menarik, ditambah lagi ada fitur kuis menggunakan *paper* sehingga tidak butuh membuka *gadget* atau *pc* untuk dapat mempelajari dan mengisi kuis di aplikasi Quizizz. Kemudian peneliti melakukan ujian soal pilihan ganda kepada siswa kelas 7 dan hasilnya cukup membawa pengaruh baik sebagaimana yang tertera pada analisis data pembahasan diatas. Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan di MTsN 2 Banda Aceh dengan kesimpulan penerapan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK (Irdayansyah, 2022).

Setelah peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, tergambar dari data hasil statistik diatas menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) pada uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogen lebih tinggi daripada 0,05 ($>0,05$). Kemudian berdasarkan hasil Uji-T menunjukkan bahwa nilai sig. (2 tailed) sebesar $0.016 < 0.05$ (lebih kecil daripada 0.05). Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih menunjukkan hasil posttest lebih tinggi dibandingkan hasil pretest. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah berpengaruh. Hal ini juga didukung oleh penelitian Nafisa & Lisnawati yang membahas tentang penggunaan media pembelajaran Quizizz memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil uji Normalitas dan uji homogen kemudian diuji dengan uji *sample test* (uji-t). Menurutnya Quizizz merupakan media pembelajaran yang menghilangkan kebosanan dalam proses belajar mengajar, menciptakan suasana penyampaian materi pembelajaran yang tepat, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Nafisa & Lisnawati, 2022)

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa Quizizz dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga berdampak positif pada hasil belajar siswa. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih fokus dan bersemangat, serta mendorong peningkatan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Sunardi, 2020) yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif seperti Quizizz mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan ketelitian siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. (Misa et al., 2023)

Namun demikian, penerapan aplikasi Quizizz pada pembelajaran fikih di MTs Nusantara bukan tanpa kendala. Adapun beberapa kendala dalam penggunaan platform

Quizizz adalah penggunaan jaringan internet yang kurang stabil, mengakibatkan siswa kesulitan untuk mengikuti alur pembahasan, selain itu peserta didik juga dapat membuka aplikasi lain ketika sedang mengerjakan Quizizz, sehingga terdapat kemungkinan bahwa peserta didik dapat mencari jawaban di internet. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan di MAN 2 Kabupaten Malang yang membahas tentang efektivitas penggunaan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran *akidah akhlak* kelas XI. Menurutnya masih terdapat kesulitan dalam membuka dan mengakses Quizizz disebabkan karena jaringan internet yang kurang stabil. (Fathonah, 2023).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Fikih kelas VII A MTs Nusantara Kota Probolinggo Tahun Ajaran 2023–2024 memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Terbukti dari peningkatan hasil posttest setelah perlakuan dibandingkan dengan nilai pretest. Uji *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan signifikan sebesar 0,016 yang berarti lebih kecil dari 0,05. H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini menandakan bahwa aplikasi ini efektif meningkatkan pemahaman materi secara interaktif dan menyenangkan.

Secara keilmuan, penelitian ini mengisi celah dalam pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran Fikih. Hasilnya memperkuat pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan agama, serta menjadi referensi dalam penerapan pembelajaran berbasis kuis digital yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya antara lain melakukan studi jangka panjang untuk melihat konsistensi hasil, memperluas sampel ke jenjang dan wilayah lain, serta membandingkan efektivitas aplikasi sejenis untuk melihat opsi terbaik dalam pembelajaran digital interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata

- Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11. <https://doi.org/10.23917/bppp.v2i2.13811>
- Asikin, N. (2021). *Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Peningkatan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts DDI Kaluppang*. IAIN Parepare.
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHIA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300.
- Binti Rofingaton, N. (2022). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran PAI" Studi Kasus Smp Negeri 7 Purwokerto"*. UIN Prof. K. H Saifuddin Zuhri.
- Devi, K. K. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Kutosari*. IAINU Kebumen.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Heriawan, I. G. T., & Dewi, P. I. A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Media Pembelajaran Quizizz Di Kaum Pelajar Masa Kini. *Jurnal Pusat Penjaminan Mutu*, 2(2), 2746–7074.
- Irdayansyah, M. R. (2022). *Efektivitas Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mtsn 2 Banda Aceh Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Darussalam-Banda Aceh 2022 M / 1444 H*.
- Misa, S. F., Lidi, M. W., & Jariyah, A. (2023). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Smpn 1 Bajawa Utara. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 54–61. <https://doi.org/10.37478/optika.v7i1.2689>
- Nafisa, A., & Lisnawati, S. (2022). Pengaruh Media Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VII Mts Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor. *Inspiratif Pendidikan*, 11(1), 1–8. <https://doi.org/10.24252/ip.v11i1.28636>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Putri, N. E., & Aisiah, A. (2021). Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Sejarah Menggunakan Quizizz di SMA Negeri 2 Padang. *Jurnal Kronologi*, 3(4), 336–342.
- Raihan, M., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2024). *Pengaruh Penerapan Media Asesmen Formatif Berbasis Quizizz Paper Mode Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran PAI BP*. 6(2), 1048–1060.
- Riskiyah, I., & Muzammil. (2020). Internalisasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Pendidikan Pesantren Di Pondok Pesantren Nurul Qur'an Karanganyar Paiton Probolinggo.

EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains, 2(1), 25–39.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

- Rofiqoh, A. P. (2021). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online)*. IAIN PONOROGO.
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., Yulianingsih, D., & Dahlan, U. A. (2020). Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–13.
- Silfiah, A., Ghufron, S., Ibrahim, M., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3142–3149.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1321>
- Utama, A. M. T. (2022). *Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTS DDI Kaluppang*. IAIN PAREPARE (Vol. 9).
- Utama, L. F., Tohir, A., Soraya, R., & Mashari, A. (2024). *Pengaruh Metode Diskusi Buzz Group Berbantuan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Vb di SD Negeri 1 Garuntang Kota Bandar Lampung The Effect of Buzz Group Discussion Method Assisted By Teaching Aids On Mathematics Learning Ou*. 2(1), 7–12.