

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN APLIKASI QUIZIZZ
PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS VII
DI SMP AL-BAITUL AMIEN JEMBER (*FULL DAY SCHOOL*)
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
Oleh:
Robby Khoirul Masruchin
NIM : T20181290
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
APRIL 2022**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN APLIKASI QUIZIZZ
PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS VII
DI SMP AL-BAITUL AMIEN JEMBER (*FULL DAY SCHOOL*)
TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

**Robby Khoirul Masruchin
NIM: T20181290**

Disetujui Pembimbing



**Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag.
NIP. 196303111993031003**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN APLIKASI QUIZIZZ
PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS VII
DI SMP AL-BAITUL AMIEN JEMBER (FULL DAY SCHOOL)
TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

telah diuji dan terima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Progam Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Jum'at
Tanggal : 01 April 2022

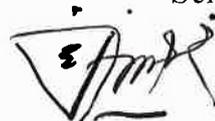
Tim Penguji

Ketua



Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag
NIP.197508082003122003

Sekretaris



Akhmad Munir, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN.20160377

Anggota :

1. Dr. H. Mundir, M.Pd
2. Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag

()
()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

NIP. 196405111999032001

MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ
بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajarkan manusia dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”(Q.S. Al-Alaq. 1-5).¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Ayat Pojok Bergaris) (Semarang: Asy Syifa', 1998), 479.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahill'alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaikbaiknya. Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan hati maka skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Keluarga dan kedua orang tua saya, Bapak (Alm. Huda) tak lupa juga bapak tiri saya (Purwanto) dan Ibu (Munawaroh) dengan penuh cintanya mengasuh dan mendidik anak-anaknya, selalu mendo'akan, sekaligus menjadi motivator terbesar saya dalam perjuangan menempuh pendidikan S1.
2. Keluarga besar "Pondok Pesantren Al-mu'arif Al-mubarak", yang telah memberikan rumah bagi saya, yang selalu memberikan ilmu, do'a, pengalaman dan pembelajaran yang begitu sangat berharga.
3. Teman-teman seperjuangan PAI 2018 Kelas A6 yang telah memberikan dukungan segala hal hingga skripsi ini selesai.
4. Almamater kebanggaan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember yang telah memberikan kesempatan untuk belajar dan menimba ilmu kepada para ahli yang kompeten dibidangnya, sehingga memberikan banyak pembelajaran dan pengalaman yang sangat berharga.

PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

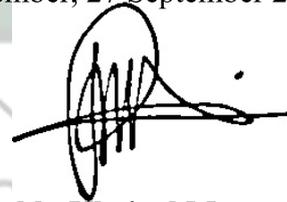
1. Prof. Dr. H. Babun Soeharto, SE., MM, selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesaikannya skripsi ini.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
3. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang selalu memberikan arahan kepada kami.
4. Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing yang selalu meluangkan waktu dan mengarahkan selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN KHAS Jember dengan kesabaran dan ketulusannya menuntun dan memberikan ilmunya kepada penulis, sehingga mampu menambah pengetahuan dan wawasan yang berguna dimasa yang akan datang.

6. Kepala SMP Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember yang telah memberikan izin kepada peneliti, sekaligus membantu kelancaran proses penyusunan skripsi ini.
7. Siti Aisyah, S.Pd.I dan Moh. Avies Rezkiharissa, S.Pd, selaku Guru Pendidikan Agama Islam serta peserta didik yang telah banyak membantu kelancaran penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti.

Tiada kata yang dapat penulis ungkapkan selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT senantiasa mempermudah dan memberi balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada saya.

Penulis sadar bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Terakhir, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Amin

Jember, 27 September 2021



RobbyKhoirul Masruchin
NIM. T20181290

UNIVERSITAS ISLAM N
KH ACHMAD S
JEMBER

ABSTRAK

Robby Khoirul Masruchin, 2022: *Implementasi Media Pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di SMP Al-Baitul Amien (full day school) Jember Tahun Ajaran 2021/2022*”

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Quizizz*, Fikih

Media pembelajaran adalah sebuah alat pendukung yang digunakan untuk kepentingan dan proses belajar dan mengajar agar tidak monoton dan terkesan membosankan dan menarik sekaligus memotivasi peserta didik khususnya pada mata pelajaran fikih di SMP Al-Baitul Amien (*full day school*) Jember. Di era pandemi seperti saat ini di SMP Al-Baitul Amien proses belajar dan mengajar sangat lancar dan berjalan dengan baik. Guru menggunakan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* untuk pemberian tugas daring di rumah.

Fokus dari penelitian ini yakni : 1. Bagaimana perencanaan media aplikasi *Quizizz* dalam Mata Pelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) Tahun Pelajaran 2021/2022. 2. Bagaimana pelaksanaan media aplikasi *Quizizz* dalam Mata Pelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) Tahun Pelajaran 2021/2022. 3. Bagaimana evaluasi, faktor pendukung dan penghambat pengimplementasian media aplikasi *Quizizz* dalam Mata Pelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) Tahun Pelajaran 2021/2022.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk memperdalam khasanah keilmuan tentang Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih daring masa pandemi Covid-19 di kelas VII di SMP Al-Baitul Amien (*Full day school*) Jember.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif fenomenologi, dengan pendekatan penelitian berupa deskriptif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara yang sistematis dan dokumentasi sebagai pendukung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih di masa pandemi ini adalah: (1) Perencanaan : Pertama, guru mempersiapkan silabus, prota, promes dan RPP. Kedua, guru beserta peserta didik mendownload aplikasi *Quizizz* dan membuat akun. Ketiga, guru membuat materi pembelajaran dan soal-soal sesuai dengan KD dan KI pada RPP Permendikbud No. 14 tahun 2019 tentang penyederhanaan RPP, kemudian memasukkan soal yang telah dibuat dalam aplikasi *Quizizz*. (2) Pelaksanaan : Pertama, guru menyapa dan memotivasi peserta didik. Kedua, guru memberi materi pembelajaran dan memberi waktu kepada peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Ketiga, guru memberi kode kelas dan peserta didik mengerjakan tugas dalam aplikasi *Quizizz* sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru. (3) Evaluasi : Guru memberi penilaian pengetahuan peserta didik. Problematika dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih di masa pandemi berdasarkan observasi dan wawancara ada beberapa kendala yaitu : RAM tidak cukup dan gangguan koneksi internet. Kelebihan aplikasi *Quizizz* yakni platform yang menarik dan gratis. Sekolah memiliki fasilitas yang lengkap seperti LAB computer dan jaringan internet (wifi).

ABSTRAK

Robby Khoirul Masruchin, 2022: *The implementation of Learning Media with Quizizz Application on Fikih Subject at VII Grade of SMP Al-Baitul Amien (full day school) Jember in Academic Year 2021/2022.*

Keyword: Learning Media, Fikih, *Quizizz*.

Learning media was a supported tool that used for the interested and learning and teaching process that can't be monotonous, bored and more interesting to motivated the students, especially in fikih subjects at SMP Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember. In the pandemic era at SMP Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember, the learning and teaching process is very nice and going well. The teacher used the *Quizizz* application learning media for giving online assignments at home and teach the students.

The focus of this research were : 1. How the plan though *Quizizz* application media at VII grade fikih subject of SMP Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember in academic year 2021/2022 . 2. How the implementation through *Quizizz* application media at VII grade fikih subject of SMP Al-Baitul Amien Jember (Full Day School) in academic year 2021/2022. 3. How the evaluate, support and obstacle through *Quizizz* application media at VII grade of fikih subjects of SMP Al-Baitul Amien Jember (Full Day School) in academic year 2021/2022 Academic Year.

This research was a qualitative phenomenological research, with a descriptive research approach. The data in this study were obtained from observations, systematic interviews and documentation as support.

The results indicated that the implementation of *Quizizz* Application in learning Fikih during the pandemic were: (1) Planning : First, teacher prepared syllabus, prota, promes, and RPP. Second, students and teacher download the *Quizizz* application and sign up account. Third, teacher made material and some questions based on KD and KI that available and the RPP of the Minister of Education and Culture No. 14 year 2019 about simplify of RPP. Then, teacher fill the question that their made before in *Quizizz* application, (2) Implementing : First, teacher gave greeting and motivation to the students. Second, teacher gave material to the students and gave time to students for understood the learning material. Third, teacher gave code class to students to doing the assignment from *Quizizz* application based on the deadline time that had determined by the teacher. (3) Evaluating : The teacher gave knowledge score to the students. Supporting and inhibiting factors of using *Quizizz* application media on Fikih Subject at VII grade of SMP Al-Baitul Amien (full day school) Jember. The problems came from the implementation of *Quizizz* application on learning Fikih during the pandemic based on the observation and interview were insufficient RAM and internet connection trouble. The beneficial of *Quizizz* application were the platform of *Quizizz* so interest and free. The school was had complete facilities there were LAB computer and internet connection (*wifi*).

DAFTAR ISI

	Hal.
COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Istilah.....	11
F. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	20
1. Media Pembelajaran.....	20
2. Aplikasi Quizizz.....	27
3. Pembelajaran Fikih.....	50

BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	52
B. Lokasi Penelitian.....	53
C. Subyek Penelitian	53
D. Teknik Pengumpulan Data.....	54
E. Analisis Data.....	59
F. Keabsahan Data	63
G. Tahap-tahap Penelitian.....	65
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	67
A. Penyajian Data dan Analisis	67
B. Pembahasan Temuan	86
BAB V PENUTUP	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	101
Lampiran-lampiran	
Lampiran 1 Matriks Penelitian	
Lampiran 2 Pedoman Penelitian	
Lampiran 3 Jurnal penelitian	
Lampiran 4 Surat ijin penelitian	
Lampiran 5 Surat selesai penelitian	
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
Lampiran 7 Lembar Observasi Penelitian	
Lampiran 8 Dokumentasi	
Lampiran 9 Pernyataan keaslian penelitian	
Lampiran 10 Biodata peneliti	

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
2.1	Penelitian Terdahulu.....	18
3.1	Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	48



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal.
Gambar 2.1	Download Aplikasi Quizizz	45
Gambar 2.2	Sigh Up Aplikasi	46
Gambar 2.3	Alamat Email	46
Gambar 2.4	Format Biodata	47
Gambar 2.5	Pemilihan Kelas.....	47
Gambar 2.6	Mulai Game.....	48
Gambar 2.7	Jawaban	48
Gambar 2.8	Poin Jawaban.....	49
Gambar 2.9	Power Up.....	49
Gambar 2.10	Gambar Power Up.....	50
Gambar 2.11	Hasil Kerja Peserta Didik	50
Gambar 2.12	Review Bahan Ajar	51
Gambar 2.13	Log In Quizizz.....	52
Gambar 2.14	Masuk Menggunakan Akun Google	52
Gambar 2.15	Menu Buat Soal.....	53
Gambar 2.16	Pemberian Nama Soal dan Katagori Soal	53
Gambar 2.17	Pemilihan Soal	54
Gambar 2.18	Tempat Membuat Soal	54
Gambar 3.1	Pembelajaran di kelas.....	55
Gambar 3.2	Pengumuman online (pembelajaran online).....	56
Gambar 3.3	Penerapan Aplikasi Quizizz	58
Gambar 4.1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	72
Gambar 4.2	Aplikasi Quizizz.....	73
Gambar 4.3	Grup Wa Kelas VII SMP Al-Baitul Amien Jember.....	76
Gambar 4.4	Implementasi Media Pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz.....	77
Gambar 4.5	Kontrol Pengerjaan Soal di Aplikasi Quizizz	77
Gambar 4.6	Daftar Soal Terjawab Benar dan Salah	82
Gambar 4.7	Penilaian Pengetahuan melalui Aplikasi Quizizz.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan agama Islam merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah umum ataupun di sekolah Islam, karena untuk mengajarkan Islam kepada generasi umat Islam maka diperlukan proses pendidikan. Fungsi dari proses pendidikan adalah untuk mempromosikan atau memfasilitasi perubahan yang diinginkan dalam perilaku. Sedangkan menurut Syed Muhammad Naqib Al-Attas bahwa “Pendidikan merupakan suatu proses penanaman sesuatu ke dalam diri manusia mengacu kepada metode dan sistem penanaman secara bertahap, dan kepada manusia menerima proses dan kandungan pendidikan tersebut.”² Maka pendidikan Agama Islam sangat penting untuk diajarkan kepada setiap peserta didik yang beragama Islam tanpa terkecuali untuk menanamkan ilmu keagamaan pada generasi umat Islam.

Mengenai pentingnya pendidikan ini, Islam sebagai agama *Rahmatan lil'alam*, mewajibkan untuk mencari ilmu pengetahuan melalui pendidikan di dalam maupun di luar pendidikan formal. Terdapat dalam hadist yang berbunyi :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ.

² Muzayyin Arifin, *filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), 56.

Artinya ; Menuntut ilmu wajib bagi setiap umat Islam laki-laki maupun perempuan. (HR. Al-Baihaqi, Ath-Thabrani, Abu Ya'la, Al-Qudhai, dan Abu Nu'aim Al-Ashbahani).³

Setiap muslim dan muslimah wajib menuntut ilmu sebanyak-banyaknya agar tidak tersesat dalam kebodohan dan kegelapan menuju jalan terang benderang yaitu, *Addinul Islam Wal Iman* dengan memperbanyak ilmu agama.

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan pasal 4 ayat (2) yakni yang berbunyi "Setiap peserta didik pada satuan pendidikan di semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan berhak mendapat pendidikan agama sesuai agama yang dianutnya dan diajar oleh guru yang seagama."⁴ Maka dengan Peraturan Pemerintah tersebut jelas mewajibkan adanya Pendidikan Agama untuk setiap jenjang sekolah.

Menurut Haidar Putra Daulay Pendidikan Islam adalah pendidikan yang bertujuan untuk membentuk pribadi muslim seutuhnya, mengembangkan seluruh potensi manusia, baik yang berbentuk jasmaniah maupun rohaniah menumbuhkan hubungan yang harmonis setiap pribadi dengan Allah dan alam semesta.⁵ Maka dari itu, Proses Pendidikan Agama Islam itu haruslah memberikan pemahaman kepada pemeluknya tentang ajaran Islam yang sebenarnya yaitu ajaran Islam yang sesuai dengan ajaran yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW.

³ Bukhari Umar, *Hadits Tarbawi* (Pendidikan dalam Perspektif Islam) (Jakarta: Anizah, 2012), 7.

⁴ Peraturan pemerintah nomor 55 tahun 2007 tentang pendidikan agama dan pendidikan keagamaan.

⁵ Haidar Putra Daulay, *Pemberdayaan Pendidikan Islam di Indonesia*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), 29.

Pendidikan Islam merupakan upaya manusia untuk melahirkan generasi yang lebih baik generasi yang selalu menjalankan perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya, dalam Al Qur'an, Allah meminta kita agar tidak mewariskan generasi yang lemah. Sebagai sebuah mata pelajaran, Pendidikan Agama Islam wajib diajarkan kepada peserta didik yang beragama Islam mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Secara keseluruhan materi mata pelajaran PAI terdiri dari lima cakupan, yaitu Al-Qur'an dan Hadits, keimanan, akhlak, fikih/ibadah dan sejarah perkembangan Islam. Pada penelitian ini peneliti ingin memfokuskan pada Mata Pelajaran Fikih. Untuk memotivasi belajar para peserta didik guru sebagai pengajar harus lebih inovatif dan kreatif. Pada era ini perkembangan jaman khususnya di bidang teknologi informasi sangat pesat. Guru harus bisa memilih media belajar apa yang cocok dan sesuai untuk para peserta didik. Pergeseran media pembelajaran konvensional menuju pada media pembelajaran yang lebih modern menjadi suatu keharusan yang dilakukan oleh dunia pendidikan untuk dapat menyesuaikan diri dengan adanya perkembangan IPTEK. Media pembelajaran berbasis aplikasi merupakan contoh dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana bagi guru dan peserta didik dalam mempermudah proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Adanya media pembelajaran yang berbasis aplikasi yang telah terprogram ini memudahkan guru untuk dapat berinteraksi dengan peserta didik berkenaan dengan materi pembelajaran, penugasan maupun hal-hal

lainnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Salah satu dari jenis aplikasi yang ada di Indonesia adalah “*Quizizz*”. *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pembuat kuis yang dapat diunduh melalui *playstore* ataupun *appstore* secara gratis. *Quizizz* disajikan dalam bentuk sebuah *game* atau permainan yang menyenangkan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran.

Quizizz dapat menjadi media pembelajaran yang digunakan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang merangsang gairah peserta didik untuk belajar karena *Quizizz* dirancang dalam sebuah konsep “permainan kuis” yang mendorong peserta didik untuk dapat berkompetisi secara sehat dalam mendapatkan hasil terbaik sebagai juara pertama dalam permainan ini sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Dengan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang berbasis aplikasi, diharapkan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat terhadap mata pelajaran Fikih. *Quizizz* yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran, serta penerapan sistem “belajar sambil bermain” melalui aplikasi *Quizizz*, diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk dapat mempelajari mata pelajaran Fikih. Selain itu, adanya aplikasi ini diharapkan akan mempermudah peserta didik untuk dapat memahami materi pembelajaran Fikih sehingga motivasi belajarnya akan

bertambah di era pandemi saat ini, yang guru dan peserta didik tidak diperbolehkan mengadakan pembelajaran tatap muka.

Pembelajaran yang bersifat monoton dan media pembelajaran yang tidak menarik menjadi penyebab peserta didik cepat bosan dan tidak fokus pada materi yang diajarkan dan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan. Oleh sebab itu hal ini sangat berpengaruh terhadap proses belajar dan mengajar pada sekolah SMP Al-Baitul Amien Jember. Di *Era Society 5.0*. Sebagai guru harus memiliki keterampilan di bidang digital dan berpikir kreatif, guru dituntut untuk lebih inovatif dan dinamis dalam mengajar di kelas. Oleh karena itu ada tiga hal yang harus dimanfaatkan guru di era *society 5.0* di antaranya *Internet Of Things (IOT)* pada dunia pendidikan. Guru di abad *society 5.0* ini harus menjadi guru penggerak yang mengutamakan peserta didik dibandingkan dirinya, inisiatif untuk melakukan perubahan pada peserta didiknya, mengambil tindakan tanpa disuruh, terus berinovasi serta keberpihakan kepada peserta didik.⁶ dengan pernyataan tersebut, guru Fikih berinovasi dengan menggunakan *smart phone* dan menginstal sebuah aplikasi yang bisa mendukung materi yang akan diajarkan. Aplikasi *quizizz* juga bisa dibuka melalui aplikasi *google* jika tidak ingin mengunduhnya dengan alasan karena tidak memiliki cukup ruang untuk mengunduh aplikasi.

Telah banyak penelitian sebelumnya yang telah membuktikan bahwa media aplikasi game berhasil untuk memotivasi belajar para peserta didik.

⁶ Avies, diwawancarai oleh Robby Khoirul Masruchin, Jember, 10 April 2021.

Beberapa penelitian skripsi tersebut yakni yang pertama "Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Dalam Pembelajaran Siswa Kelas VII di SMPN 11 Semarang."⁷ Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik meningkat pesat. Kedua, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang."⁸ Penelitian ini juga menggunakan metode kuantitatif dan hasilnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ketiga, "Penerapan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi."⁹ Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif. Kesimpulan dari penelitian sebelumnya bisa terlihat dari penggunaan media aplikasi yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik.

Dengan menggunakan media aplikasi game peserta didik tidak akan bosan dan tertarik untuk belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Di SMP Al-Baitul Amien sebelum menggunakan media aplikasi *Quizizz*, peserta didik masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM yakni dengan rata-rata 70 sedangkan KKM pada SMP Al-Baitul Amien yakni 76, karena masih menggunakan media yang sudah digunakan secara umum dan masih menggunakan metode tradisional sehingga

⁷ Dwi Yuli Prasetyo, "Pengaruh Game Kuis Berbasis Android dalam Pembelajaran PPKN Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 11 Semarang," (Skripsi, Semarang, 2017).

⁸ Ida Faridatul Hasanah, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang", (Skripsi. Malang, 2018).

⁹ Fhaby Magfirah Mokoagow, "Penerapan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi", (Skripsi, 2021).

menyebabkan kurangnya minat belajar pada peserta didik. Kemudian guru berinovasi untuk menggunakan media aplikasi game *Quizizz* dan semangat serta hasil belajar peserta didik meningkat dengan pesat.

Robby Khoirul Masruchin (Peneliti) :

“Apakah kelebihan dari aplikasi *Quizizz* ini?”

Moh. Avies Rezkiharissa (Guru Fikih) :

Sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz* saya menggunakan metode tradisional yakni dengan memberi tugas kepada siswa melalui *what's app*. Banyak siswa yang merasa jenuh dan bosan menyalin soal demi soal yang saya berikan sebagai tugas mereka. Kemudian saya memakai aplikasi ini untuk mendongkrak minat belajar mereka dan memotivasi mereka untuk semangat belajar di rumah meski di era pandemi seperti ini. Ini bukti dari nilai siswa saya mas.¹⁰

Nilai hasil belajar peserta didik terdapat pada lampiran skripsi ini.

Berdasarkan bukti wawancara tersebut sudah dijelaskan, peneliti ingin mengetahui lebih dalam tentang perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dari pengimplementasian media pembelajaran game edukasi pada HP android yang dapat membantu para peserta didik dalam belajar fikih. Peneliti mengangkat judul "*Implementasi Media Pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di SMP Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.*"

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang dikemukakan diatas maka untuk memudahkan penelitian lebih lanjut peneliti akan memfokuskan penelitiannya sebagai berikut :

¹⁰ Avies, Wawancara, 20 September 2021.

- 1) Bagaimana perencanaan media aplikasi *Quizizz* dalam Mata Pelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) Tahun Pelajaran 2021/2022?
- 2) Bagaimana pelaksanaan media aplikasi *Quizizz* dalam Mata Pelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) Tahun Pelajaran 2021/2022?
- 3) Bagaimana evaluasi, faktor pendukung dan penghambat pengimplementasian media aplikasi *Quizizz* dalam Mata Pelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) Tahun Pelajaran 2021/2022?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu kepada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan media aplikasi *Quizizz* dalam Mata Pelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Jember (*Full Day School*) Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan media aplikasi *Quizizz* dalam Mata Pelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) Tahun Pelajaran 2021/2022?
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi, faktor penghambat dan pendukung pengimplementasian media aplikasi *Quizizz* dalam Mata Pelajaran

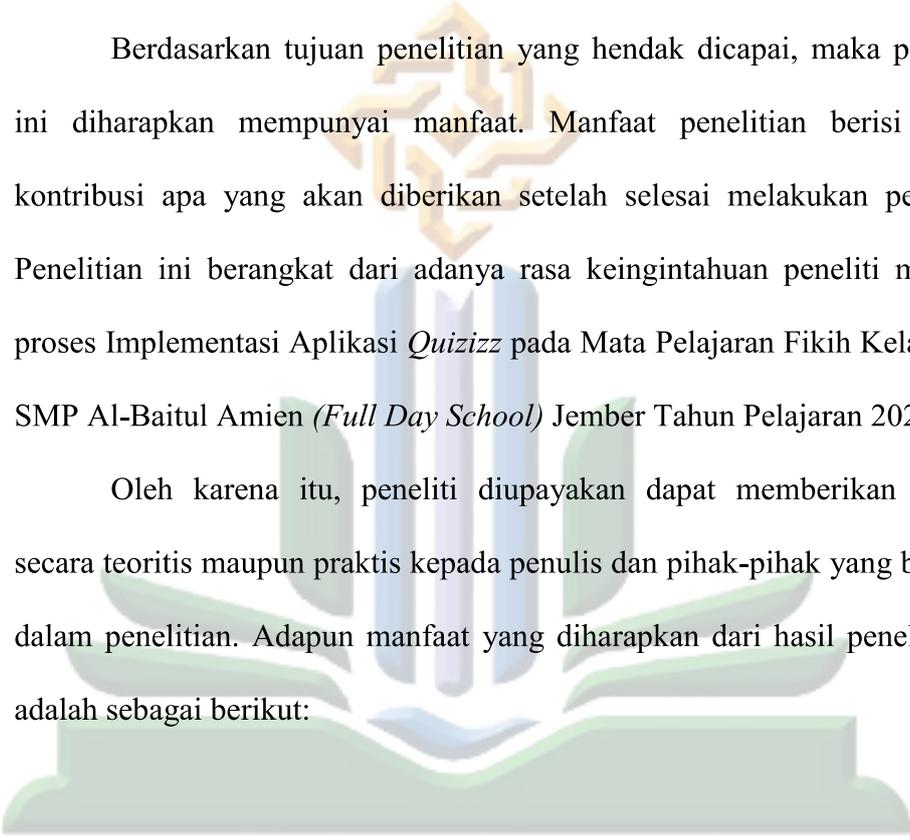
Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*)

Tahun Pelajaran 2021/2022?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat. Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Penelitian ini berangkat dari adanya rasa keingintahuan peneliti mengenai proses Implementasi Aplikasi *Quizizz* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di SMP Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.

Oleh karena itu, peneliti diupayakan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis kepada penulis dan pihak-pihak yang berkaitan dalam penelitian. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dan menambah wawasan serta referensi atau acuan yang dapat dijadikan pedoman untuk para guru lainnya dalam menyampaikan dan mengevaluasi materi pelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang judul penelitiannya relevan dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

a. Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman tersendiri bagi peneliti yang dapat digunakan sebagai bekal untuk meningkatkan pengetahuan pada saat terjun langsung di dunia pendidikan kelak sebagai seorang guru, khususnya Pendidikan Agama Islam, dalam pengimplementasian media dengan teknologi canggih yang ada yakni seperti aplikasi *Quizizz*.

b. Madrasah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusi serta meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam upaya meningkatkan kualitas implementasi aplikasi *Quizizz*.

c. Universitas Islam Negeri Kiai Ahcmad Shiddiq Jember

Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan literatur dan referensi bagi seluruh aktivitas akademik yang ingin mengembangkan kajiannya dalam kemajuan teknologi yakni pengimplementasian aplikasi *Quizizz*, khususnya mata pelajaran Fikih.

d. Pembaca

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi yang aktual dan pemahaman baru dalam media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan aplikasi game serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi suatu lembaga untuk mengembangkan pendidikannya yakni dengan melalui media aplikasi game *Quizizz*.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti didalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah sebagaimana yang dimaksud oleh peneliti. Adapun beberapa definisi istilah yang perlu diuraikan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Jadi pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media

secara kreatif akan menjadikan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performen mereka sesuai dengan tujuan yang ingin di capai.

2. Aplikasi *Quizizz*

Quizizz merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran dikelas (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran), ataupun sebagai PR (*Homework*). *Quizizz* ini sekarang bisa diakses di playstore bagi pengguna android, sehingga dalam penggunaannya lebih praktis dan tentunya *Mobile Friendly*.

3. Mata Pelajaran Fiqih

Dalam terminology Al-Qur'an dan As-Sunnah, fiqih adalah pengetahuan yang luas dan mendalam mengenai perintah-perintah dan realitas Islam serta tidak memiliki relevansi khusus dengan bagian ilmu tertentu. Akan tetapi, dalam terminology ulama, istilah fiqih secara khusus diterapkan pada pemahaman yang mendalam atas hukum-hukum Islam.

Mata pelajaran fiqih berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai dan kesadaran beribadah siswa kepada Allah Swt, sebagaimana pedoman mencapai kehidupan bahagia di dunia dan akhirat. Selain itu mata pelajaran fiqih memberikan pengetahuan dan pemahaman terhadap syari'at Islam serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan untuk memberikan gambaran secara global tentang isi penelitian ini dari tiap bab, sehingga akan mempermudah dalam melakukan tinjauan terhadap isinya.

Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi.¹¹ Topik yang hendak di bahas di sampaikan secara garis besar sehingga nampak alur penelitian yang akan di lakukan dari awal hingga akhir.¹² Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab satu : pendahuluan, pada bab ini berisi tentang konteks penelitian, fokus kajian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab dua : kajian pustakan, pada bab ini berisi tentang kajian terdahulu dan kajian teori. Penelitian terdahulu memiliki relevansi dengan penelitian yang akan di lakukan saat ini. Sedangkan kajian teori berisi tentang teori yang terkait sehingga berguna persepektif dalam penelitian.

Bab tiga : metode penelitian mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab empat : penyajian data dan analisis data berisi tentang gambaran objek pnelitian, penyajian data dan analisis serta pembahasan temuan yang di peroleh dilapangan.

¹¹ Tim Penyusun , *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember : IAIN Jember Press), 42.

¹² Ibid., 54

Bab lima : penutup, yang memuat kesimpulan dari hasil penelitian yang di lakukan dan saran-saran yang bersifat konstruktif. Selanjutnya skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka, lampiran-lampiran yang berisi matrik penelitian, pedoman penelitian, jurnal penelitian, dokumentasi, pernyataan keaslian, surat izin penelitian, surat keterangan telah selesai penelitian, dan biodata penelitian.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang telah mengkaji Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Game, antara lain:

1. Dwi Yuli Prasetyo tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Game Kuis Berbasis Android dalam Pembelajaran PPKN terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 11 Semarang”. Hasil penelitian yang didapat adalah Penerapan media pembelajaran game kuis berbasis android telah dilaksanakan dengan baik meliputi penyajian materi dan latihan soal terdapat pada media tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran game kuis berbasis android dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah, meningkatkan kerja sama dan melatih peserta didik lebih aktif serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena bisa bermain sekaligus belajar, sifat media pembelajaran game kuis berbasis android yang fleksibel dapat digunakan dimanapun dan kapanpun asalkan ada perangkat berbasis android (*smartphone* dan *laptop*). Berdasarkan hasil perhitungan selisih nilai *pretest-posttest* terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji T-Test diperoleh terhitung sebesar 4,076 dan tabel pada taraf signifikasi 0,05 adalah 1,999. Sehingga thitung > tabel yaitu $4,076 > 1,999$ dan nilai signifikasi yang diperoleh yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada

perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game kuis berbasis android dan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh game kuis berbasis android dalam pembelajaran PPKN terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP N 11 Semarang.¹³

2. Ida Faridatul Hasanah tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang”.¹⁴ Berdasarkan analisis dan pertimbangan terhadap temuan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

a) Penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran SKI Kelas XI MAN 1 Malang Kota sudah baik dengan presentase 48%. Singkatnya, dalam proses pembelajaran SKI, siswa antusias dan dapat merangkul proses pembelajaran dengan menerapkan media berbasis *Android*.

b) Kelas XI MAN 1 Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara pengaruh media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran SKI terhadap hasil belajar siswa di Kota Malang. Semakin tinggi penggunaan media pembelajaran berbasis android maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran SKI bagi siswa. Hal

¹³ Dwi Yuli Prasetyo, “Pengaruh Game Kuis Berbasis Android dalam Pembelajaran PPKN Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 11 Semarang”, (Skripsi, Semarang, 2017).

¹⁴ Ida Faridatul Hasanah, “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang”, (Skripsi, Malang, 2018).

ini dibuktikan dengan nilai koefisien sebesar 0,791 dan nilai signifikansi sebesar 0,000.

3. Fhaby Maghfirah Mokoagow tahun 2021 yang berjudul “Penerapan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi”. Hasil penelitian yang didapat adalah Rendahnya nilai hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 di SMAN 1 Telaga pada mata pelajaran geografi materi persebaran flora dan fauna disebabkan tingginya aktivitas siswa dalam bermain game dari pada belajar geografi dengan persentase sebesar 65% dan 61% siswa lebih senang membahas game dari pada pelajaran geografi. Media pembelajaran merupakan perangkat penting yang harus disiapkan agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 di SMAN 1 Telaga pada mata pelajaran geografi materi persebaran flora dan fauna melalui penerapan *game* edukasi berbasis *android*. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil dari penelitian yaitu ada peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 pada saat proses pembelajaran materi persebaran flora dan fauna dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *android*. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I adalah 69,62 dengan ketuntasan klasikal 62% dengan kriteria kurang tercapai, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 91,48 dan ketuntasan klasikal 100% dengan

kriteria tercapai. Selain itu, terjadinya peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *android*. Hal ini ditunjukkan melalui pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata 2,65 dengan kriteria cukup baik sedangkan siklus II nilai rata-rata mencapai 3,2 dengan kriteria baik.¹⁵

Jadi kesimpulan dari ketiga penelitian diatas yakni aplikasi Game Edukasi sangat berpengaruh terhadap motivasi yang akan meningkatkan semangat belajar pada mata pelajaran tertentu. Karena dengan aplikasi game mereka jadi tertarik untuk belajar karna proses belajar dan mengajar yang tidak monoton. Dan hubungan ketiga penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah jika penelitian tersebut ketiga-tiganya mengharuskan peneliti bereksperimen. Namun kali ini, peneliti tidak akan bereksperimen dengan penelitian kualitatif semacam itu. Hal ini dikarenakan situs penelitian menerapkan aplikasi game yang dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Maka peneliti ingin mendalami permasalahan tersebut dengan mewawancarai guru dan salah satu peserta didik.

¹⁵ Fhaby Magfirah Mokoagow, "Penerapan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi," (Skripsi, 2021).

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

Judul	Persamaan	Perbedaan
Dwi Yuli Prasetiyo. 2017. Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Dalam Pembelajaran Siswa Kelas VII di SMPN 11 Semarang. ¹⁶	Sama-sama menggunakan aplikasi game di android	Menggunakan metode penelitian kuantitatif dan berbeda pada mata pelajaran dan lokasi yang diteliti.
Ida Faridatul Hasanah. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang. ¹⁷	Sama-sama menggunakan aplikasi game di android	Menggunakan metode penelitian kuantitatif dan berbeda pada mata pelajaran, kelas, dan lokasi yang diteliti.
Fhaby Magfiroh Mokoagow. 2021. Penerapan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi. ¹⁸	Sama-sama Menggunakan aplikasi game di android	Menggunakan metode peneltian tindak kelas dan berbeda mata pelajaran yang diteliti

¹⁶ Dwi Yuli Prasetiyo, "Pengaruh Game Kuis Berbasis Android dalam Pembelajaran PPKN Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 11 Semarang," (Skripsi, Semarang, 2017).

¹⁷ Ida Faridatul Hasanah, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang", (Skripsi. Malang, 2018).

¹⁸ Fhaby Magfirah Mokoagow, "Penerapan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi", (Skripsi, 2021).

Berdasarkan tabel di atas, peneliti ingin menyimpulkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini. Kesamaan antara *survei* sebelumnya dan *survei* ini adalah dalam penggunaan aplikasi *game Android*. Perbedaan dari peneliti terdahulu dan penelitian ini terdapat pada pendekatan metode penelitian, penelitian ini menggunakan kualitatif dan penelitian sebelumnya menggunakan kuantitatif. Terdapat sesuatu hal yang menarik pada aplikasi *game* yang digunakan oleh peneliti yakni aplikasi *Quizizz* yang terfokus dalam subjek mata pelajaran yang ingin diteliti oleh peneliti yakni Fiqih yang belum pernah digunakan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Peneliti ingin menggunakan media pembelajaran pada media aplikasi *Quizizz* untuk mempelajari implementasi aplikasi *game Quizizz*, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dukungan, dan hambatan.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Kehadiran media sangat penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Dalam kegiatan tersebut, menghadirkan media sebagai perantara dapat menghilangkan ambiguitas topik yang disampaikan.

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan jamak dari kata *media*, yang secara harfiah berarti mediasi atau

rujukan. Media adalah mediasi atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁹

Gerlach dan Ely mengatakan media adalah orang, materi, atau peristiwa yang bila dipahami secara luas, menciptakan kondisi yang memungkinkan orang lain memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²⁰

Media pembelajaran merupakan alat kerja dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.²¹ Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep media adalah salah satu yang dapat menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajar. Penggunaan media secara kreatif memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan meningkatkan kinerja mereka, tergantung pada tujuan yang ingin mereka capai.

Selain itu, media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar peserta didik sehingga dapat mengatasi kesulitan pencapaian tujuan pencapaian hasil belajar peserta didik yang memuaskan pada mata pelajaran fiqh.

b) Macam-macam Media Pembelajaran

¹⁹ Arif S. Sadiman, et.al, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2008), h. 6

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 3

²¹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif*, (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2013), h. 3

Salah satu ciri media pembelajaran adalah media yang memuat berita dan informasi serta menyampaikannya kepada penerimanya, yaitu peserta didik. Berikut ini akan dijelaskan macam-macam media pembelajaran.²²

1) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan keterampilan berbahasa, seperti radio, kaset, dan piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk tunarungu.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan penglihatan. Ada media visual yang merepresentasikan gambar diam, seperti filmstrip (rangkain film), photo slide (bingkai film), foto, lukisan, dan cetakan. Ada juga media visual yang menampilkan video dan simbol seperti kartun.

Media pembelajaran visual adalah seperangkat alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat ditangkap secara visual tanpa suara perangkat. Dalam QS. Al-Baqoroh (2) 31:

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

Artinya: dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman:

²² Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (PT Raja Gafindo Persada. Jakarta : 2004), 3

“Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!”²³

Dari ayat di atas, Allah mengajarkan Nabi Adam nama-nama semua benda di Bumi, dan Allah memerintahkan para malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya malaikat tersebut belum mengenalnya. Misalnya, media pembelajaran visual dapat digunakan untuk mewedahi mata pelajaran fikih dan membuat materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

3) Media Audio-Visual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu auditif dan visual. Karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua bagian:²⁴

(a) Audiovisual diam

Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara. Berdasarkan jenis media penelitian tersebut di atas, peneliti dapat mengategorikan media yang mereka teliti agar dapat menggunakan media pembelajaran yang digunakan oleh SMP Al Baitul Amien (*Full*

²³ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya (Ayat Pojok Bergaris)* (Semarang: Asy Syifa', 1998), 6.

²⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta, 2011), 211

Day School) Jember sebagai media pembelajaran untuk aplikasi *Quizizz*.

(b) Audiovisual gerak

Audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette* dan aplikasi game yang bersuara dan bergerak.

c) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun secara khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar. Manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengejaran dengan baik,
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga

aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.²⁵

Dari beberapa manfaat media pembelajaran di atas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran, sebagai berikut:²⁶

a. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut:

1. memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran
2. menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
3. memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik,
4. memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
5. membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran,
6. membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar,
7. meningkatkan kualitas pengajaran
8. memberikan dan meningkatkan variasi belajar,

²⁵ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-inivatif*, (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2013), 5-6.

²⁶ Oktober 27, 2021, <https://www.pondok-belajar.com/2017/03/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran.html?m=1>.

9. menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian.
 10. Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, adalah:
1. meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
 2. memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajaran
 3. memudahkan pembelajar untuk belajar
 4. merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis,
 5. pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan, dan
 6. pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang di sajikan.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran di atas merupakan media sebagai salah satu alat untuk memajukan dan meningkatkan proses pendidikan dan pembelajaran, dan alat tersebut memotivasi peserta didik untuk belajar dan bersifat abstrak, memberikan pengalaman yang memperjelas dan mempromosikan konsep. Meningkatkan kemampuan belajar peserta didik yang meningkat. Tergantung pada tingkat berpikir daya serap belajar peserta didik.

Oleh karena itu, dengan merencanakan program media yang dilaksanakan secara sistematis dan terarah pada tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, dapat diketahui hambatan komunikasi, pembatasan fisik di dalam kelas, dan sikap pasif peserta didik. Dapat mengatasi dan mengintegrasikan pengamatan peserta didik.

2. Aplikasi Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran). *Quizizz* sekarang bisa diakses di *playstore* bagi pengguna android, sehingga dalam penggunaannya lebih praktis dan tentunya *mobile friendly*.²⁷

Pembelajaran dalam bentuk game kuis yang menantang dan menyenangkan dapat dibuat dengan [Quizizz.com](https://quizizz.com), karena *Quizizz* dapat dimainkan di kelas, ataupun sebagai pekerjaan rumah.

Dengan *Quizizz* ini siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, kecepatan akan ada skor sendiri. Selain itu akan ada persaingan atau kompetisi sehat sesama peserta karena, *Quizizz* langsung membuat ranking yang bersifat langsung dikerjakan pada jam yang sama antar peserta

²⁷ Oktober 27, 2021. <https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/blog/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19>.

Quizizz. Menyenangkan karena akan ada suasana musik untuk menyemangati, dan juga meme yang lucu serta menarik.

Aplikasi *Quizizz* memiliki keunggulan yaitu mudah digunakan dengan media pembelajaran dan materi evaluasi pembelajaran. Misalnya, ada data nilai peserta didik dan perhitungan statistik yang dapat menjelaskan seberapa baik pemahaman peserta didik terhadap materi dan nantinya dijadikan sebagai sumber pengukuran penilaian pembelajaran yang komprehensif. Ini membawa warna baru pada penilaian guru dan pola belajar peserta didik yang menyenangkan.

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi *Quizizz*, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, peserta didik bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap peserta didik. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

Penggunaan *Quizizz* sangat mudah. Quiz interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar.

Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan. Bila quiz sudah jadi, dapat dibagikan kepada peserta didik dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.²⁸

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz

1) Kelebihan

- (a) Fitur yang ditampilkan sangat banyak, seperti memberikan data dan statistik tentang kinerja peserta didik, mengetahui peserta didik yang mendapat skor tertinggi.
- (b) *Quizizz* bisa digunakan didalam kelas secara langsung maupun diluar kelas (pekerjaan rumah).
- (c) Bisa menampilkan hasil dalam bentuk excel sehingga mudah untuk dianalisis.
- (d) Dapat membuat soal sesuai KD dan Indikator, Setiap soal bisa diatur durasinya.
- (e) Tampilan pembelajaran yang lebih menarik.

²⁸ Noor S, "Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin," *Jurnal Pendidikan Hayati* 6, No.1 (2020): 1-7

(f) Tampilan gabungan jelas yang menarik dengan menggunakan kode.

(g) Konfigurasi ujian yang sangat mudah.

(h) Soal dapat di sahare ke sesama akun *Quizizz*.²⁹

2) Kekurangan

(a) Membutuhkan akses internet.

(b) Membutuhkan perangkat *Pc* atau *Smartphone*.

(c) Tidak bisa memilih soal yang gampang dulu untuk dikerjakan.

(d) Tidak bisa melihat hasil nilai saingannya.³⁰

c. Tahap-tahap Implementasi Media Aplikasi *Quizizz*

Adapun tahap-tahap pengimplementasian media aplikasi *Quizizz* bagi guru atau tutor sebagai berikut:

1) Masuk ke www.quizizz.com

2) Klik tulisan log in

3) Kemudia, klik tulisan teacher, sebagai pengajar

4) Masukkan identitas diri, termasuk username, email, dan password

5) Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*

6) Muncul tampilan *lets create a quis*

²⁹ Yan mei, Yan ju, Yan, Adam, *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom* (European Journal of Social Science Education and Research), 5.

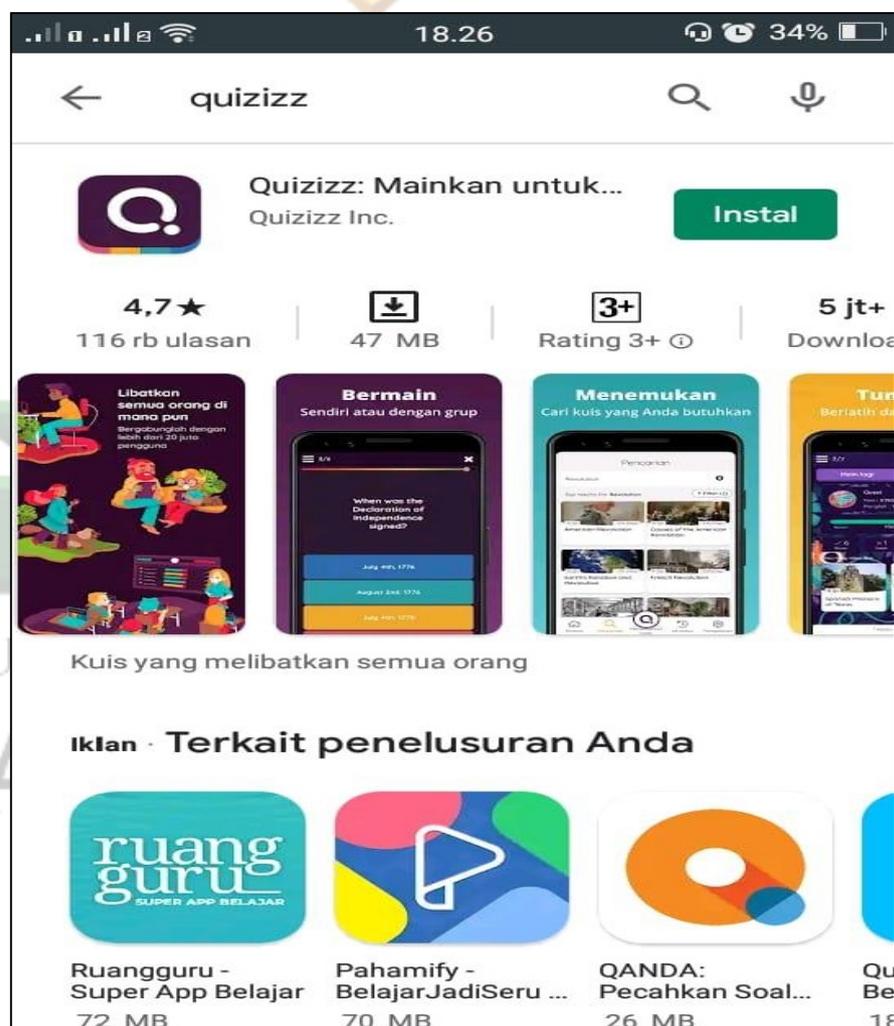
³⁰ Sovandi Marwan, "Tentang Quizizz," <https://Prezi.com/tentang-quizzz/>, 2019. Diakses tanggal 22 Maret 2020.

- 7) Masukkan nama quiz, contoh : pelajaran Fikih Ibadah
- 8) Kemudian klik save
- 9) Muncul tampilan selanjutnya, klik *create new question*
- 10) Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*write Question Here*", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan multiple choice atau pilihan ganda) pada kolom "*Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya*"
- 11) Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar
- 12) Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
- 13) Klik save
- 14) Apabila telah menyelesaikan penisian quiz, klik finish quiz
- 15) Kemudian akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa quiz itu akan ditujukan) lalu klik save detail
- 16) Kemudian muncul tampilan berikutnya, pilihlah "*homework*", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "*Play Live*" apabila hendak dikerjakan sekarang atau langsung
- 17) Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik *proceed*
- 18) Kemudian muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis

19) Kemudian membuka link <http://quizizz.com/admin>.³¹

Adapun tahap-tahap pengimplementasian media aplikasi *Quizizz* bagi siswa sebagai berikut:

- 1) Download aplikasi *Quizizz* di *play store* atau bisa langsung buka *google* di *smart phone* masing-masing siswa dengan keyword *Quizizz*.

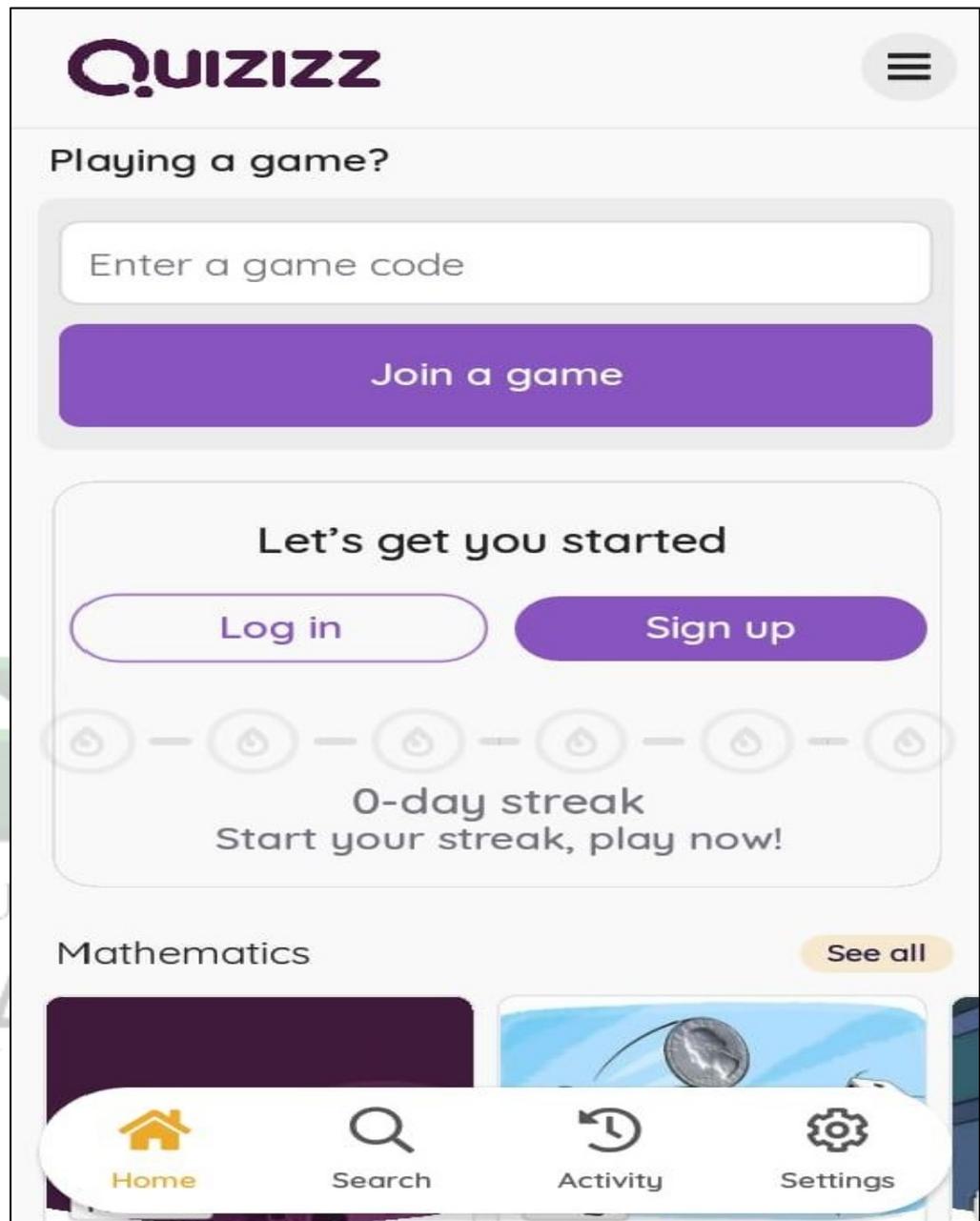


Gambar.2 1

Download Aplikasi *Quiziz*

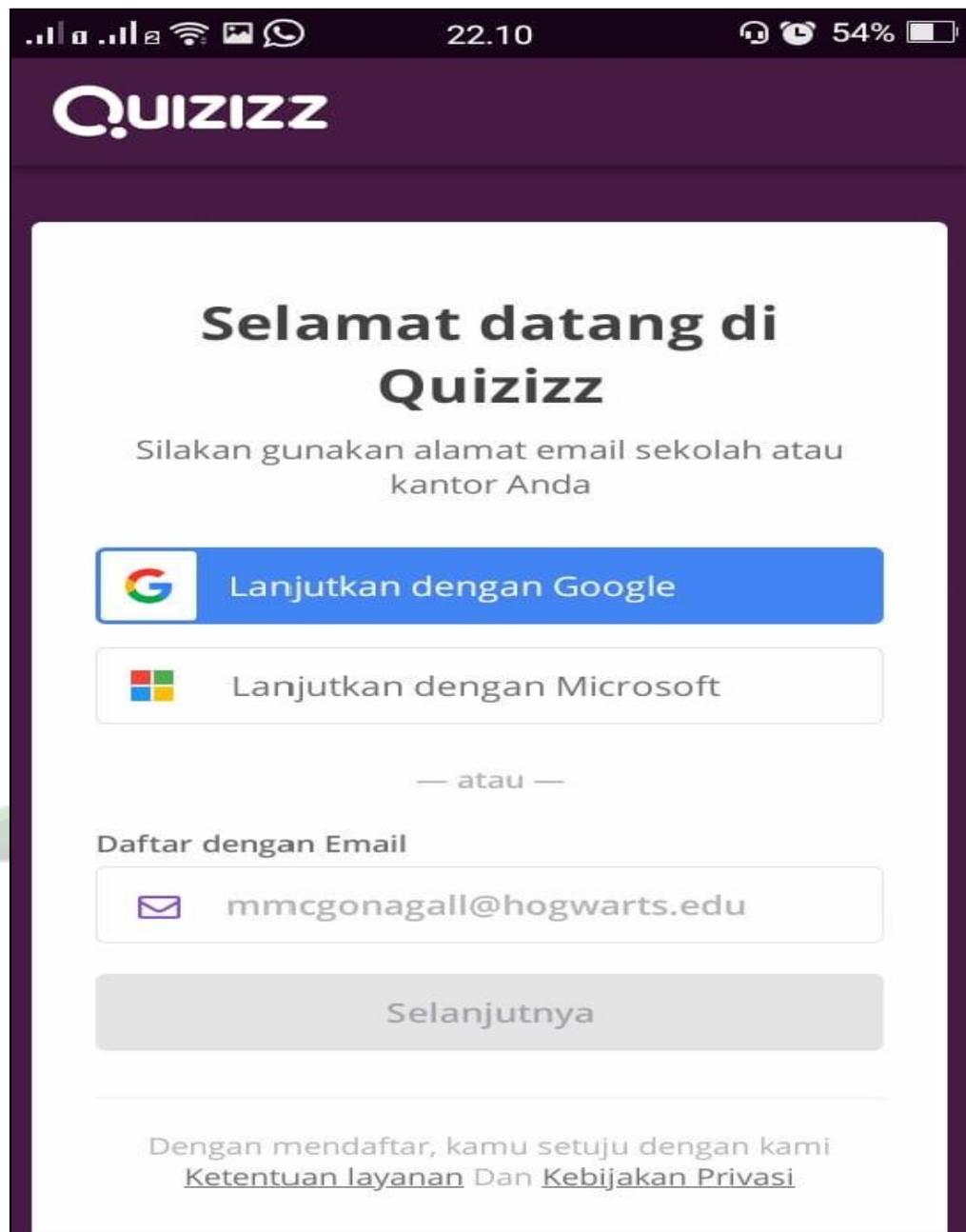
³¹ Uswatun Hasanah, *Google and Quizizz : Pembelajaran dan Penilaian Berbasis Gawai* (Lamongan: Pagan Press, 2020), 38.

- 2) Klik sign up untuk daftar dan bisa bergabung di kelas yang diinginkan sebelum join game



Gambar.2 2
Sign Up Aplikasi

3) Siswa wajib mengisi alamat email pribadi



The image shows a mobile application interface for Quizizz. At the top, the status bar displays signal strength, Wi-Fi, and battery level (54%). The app header is dark purple with the 'QUIZIZZ' logo in white. The main content area is white and features a large heading 'Selamat datang di Quizizz' (Welcome to Quizizz). Below the heading, a subtitle reads 'Silakan gunakan alamat email sekolah atau kantor Anda' (Please use your school or office email address). There are two buttons for social login: 'Lanjutkan dengan Google' (Continue with Google) and 'Lanjutkan dengan Microsoft' (Continue with Microsoft). A separator '— atau —' (or) is placed between them. Under the heading 'Daftar dengan Email' (Sign up with Email), there is an email input field containing 'mmcgonagall@hogwarts.edu'. Below the input field is a grey 'Selanjutnya' (Next) button. At the bottom, a small text line states 'Dengan mendaftar, kamu setuju dengan kami [Ketentuan layanan](#) Dan [Kebijakan Privasi](#)' (By registering, you agree with our [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#)).

Gambar.2 3
Alamat Email

4) Isi dengan data diri peserta didik masing-masing

Quizizz

buat akunmu

Harap konfirmasi tanggal lahir Kamu

Januari 28 2010

Email Orang Tua atau Wali

lianats@gmail.com

Buat nama pengguna

Alfinah

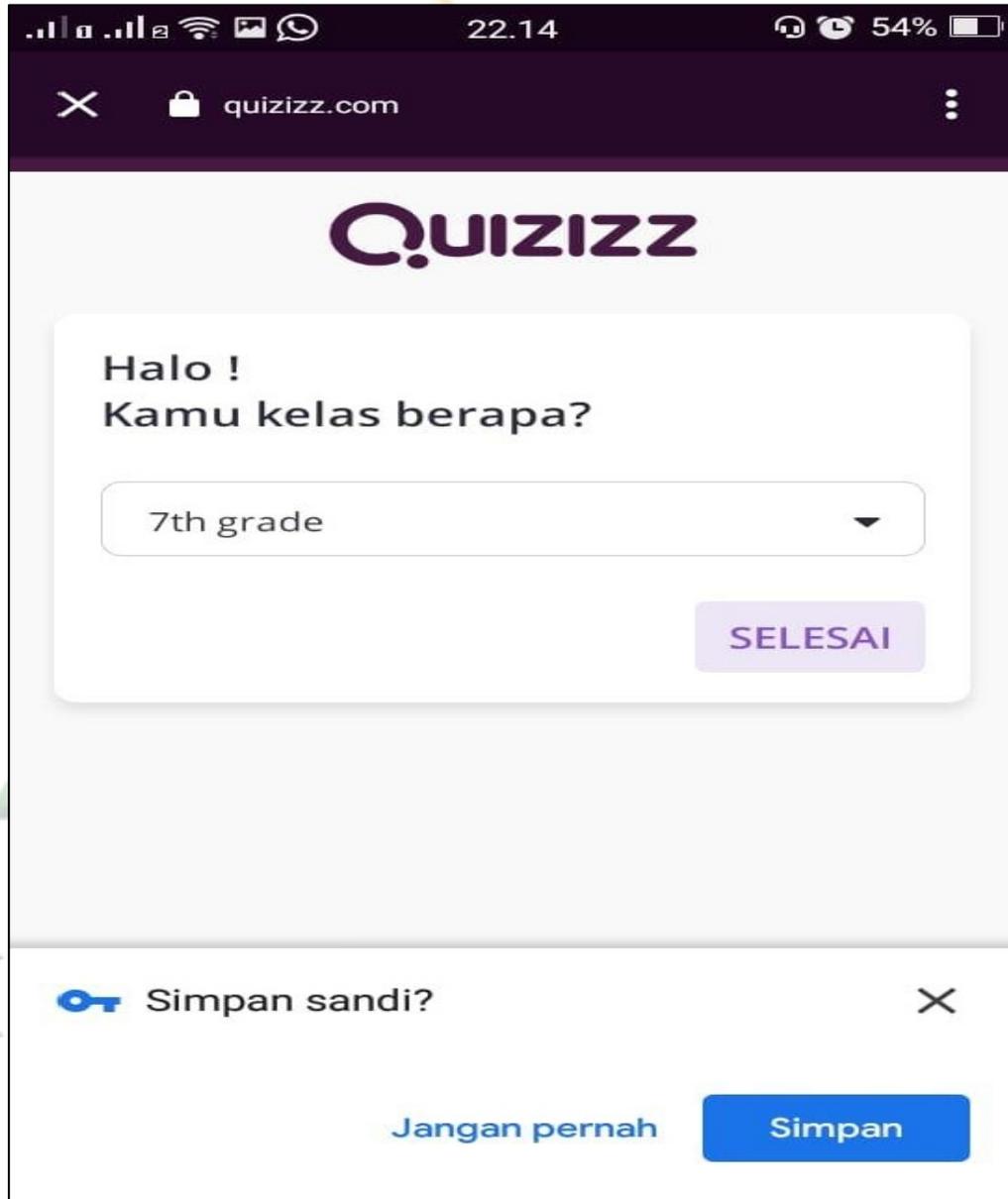
Kata sandi

Kekuatan kata sandi : Lemah

Lanjutkan

Gambar.2 4
Format Biodata

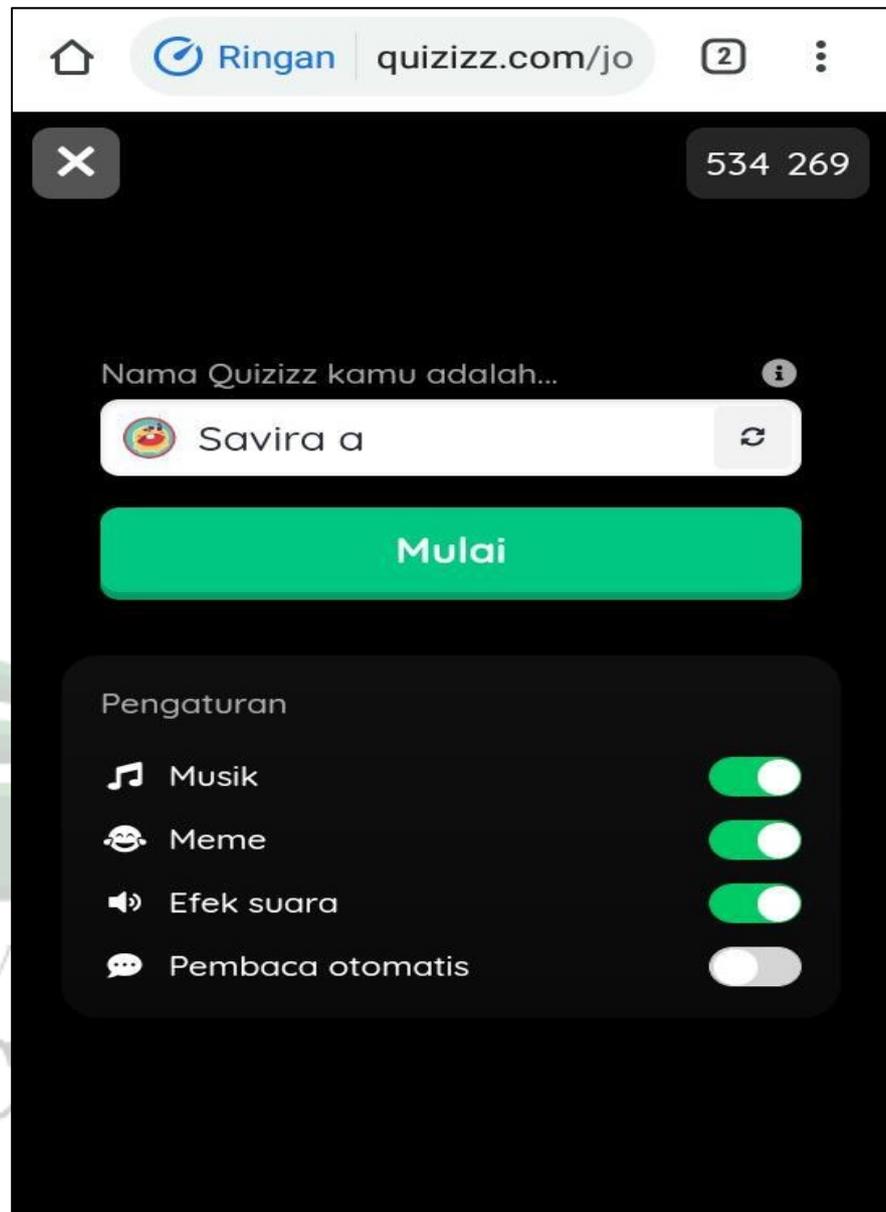
- 5) Pilih kelas sesuai dengan grade peserta didik saat ini yakni kelas 7, lalu klik selesai dan akun siap untuk digunakan.



The image shows a mobile application interface for Quizizz. At the top, the status bar displays signal strength, Wi-Fi, and battery level (54%). The browser address bar shows 'quizizz.com'. The main content area features the Quizizz logo and a white card with the text 'Halo !' and 'Kamu kelas berapa?'. Below this is a dropdown menu currently showing '7th grade'. A purple button labeled 'SELESAI' is positioned to the right of the dropdown. At the bottom of the screen, a dialog box titled 'Simpan sandi?' is open, with a blue key icon and a close button. It offers two options: 'Jangan pernah' (Never) and 'Simpan' (Save).

Gambar.2 5
Pemilihan Kelas

6) Mulai game



Gambar.2 6

Mulai Game

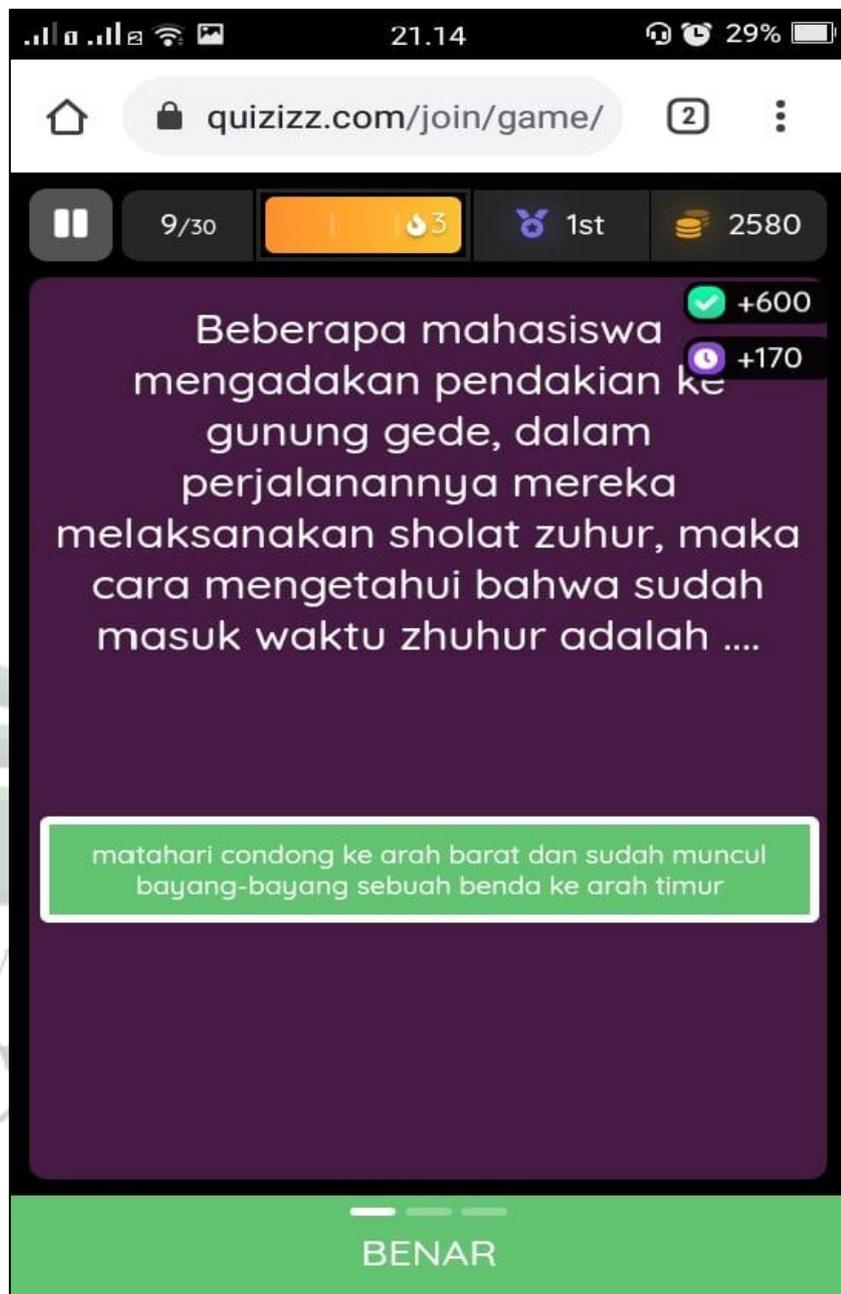
7) Jika jawaban salah akan menampilkan jawaban yang benar



Gambar.2 7

Jawaban

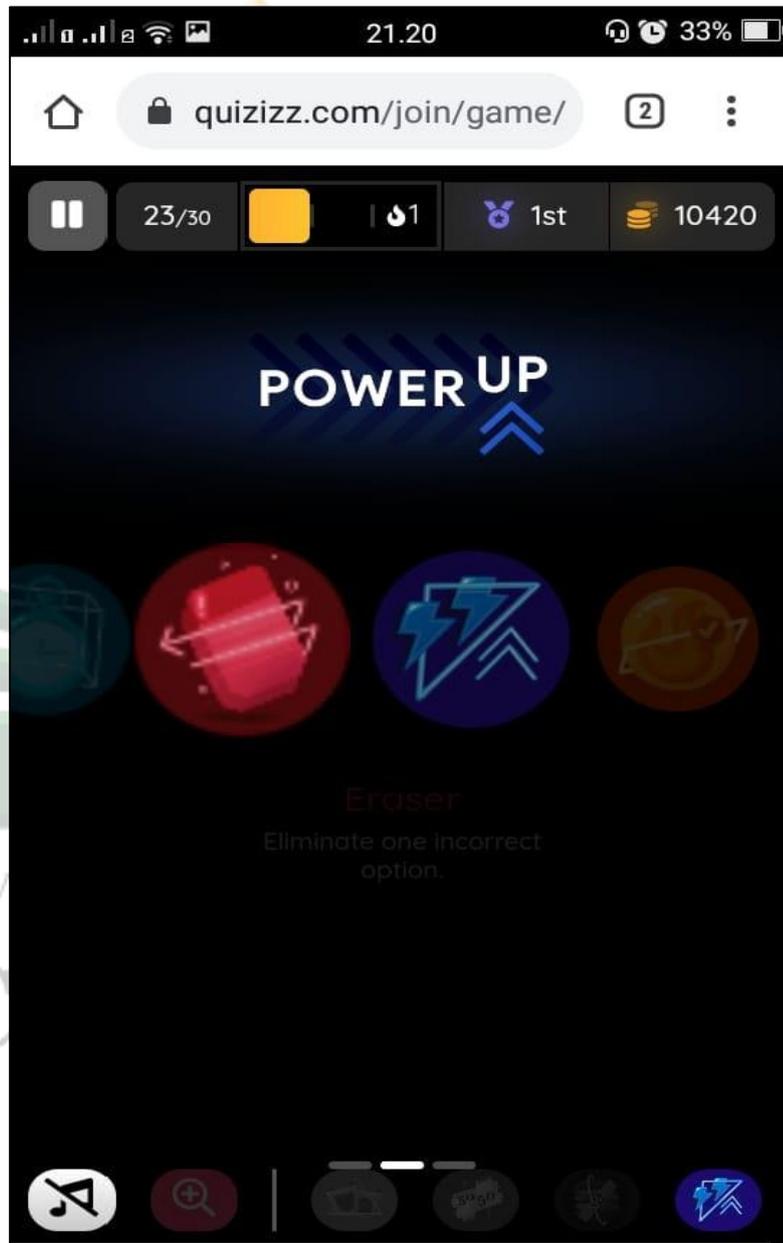
8) Jika jawaban benar akan menambah koin



Gambar.2 8

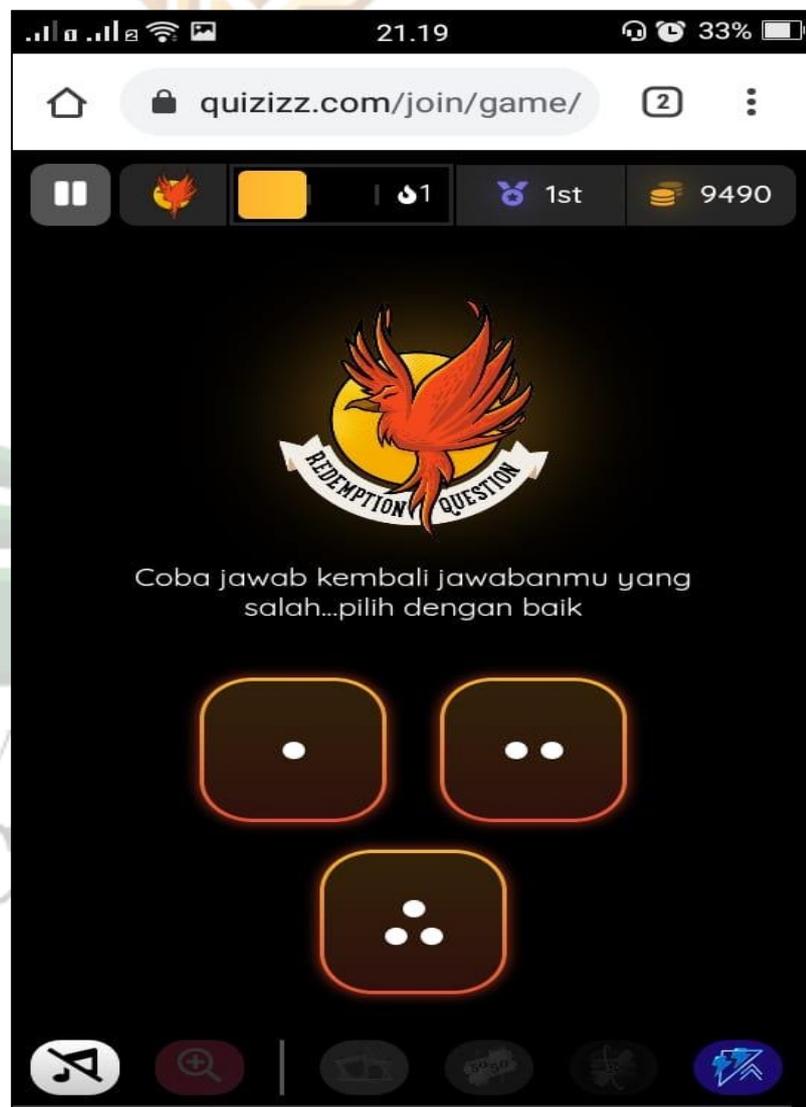
Poin Jawaban

- 9) *Power up* akan muncul ketika kita menjawab 3 jawaban benar



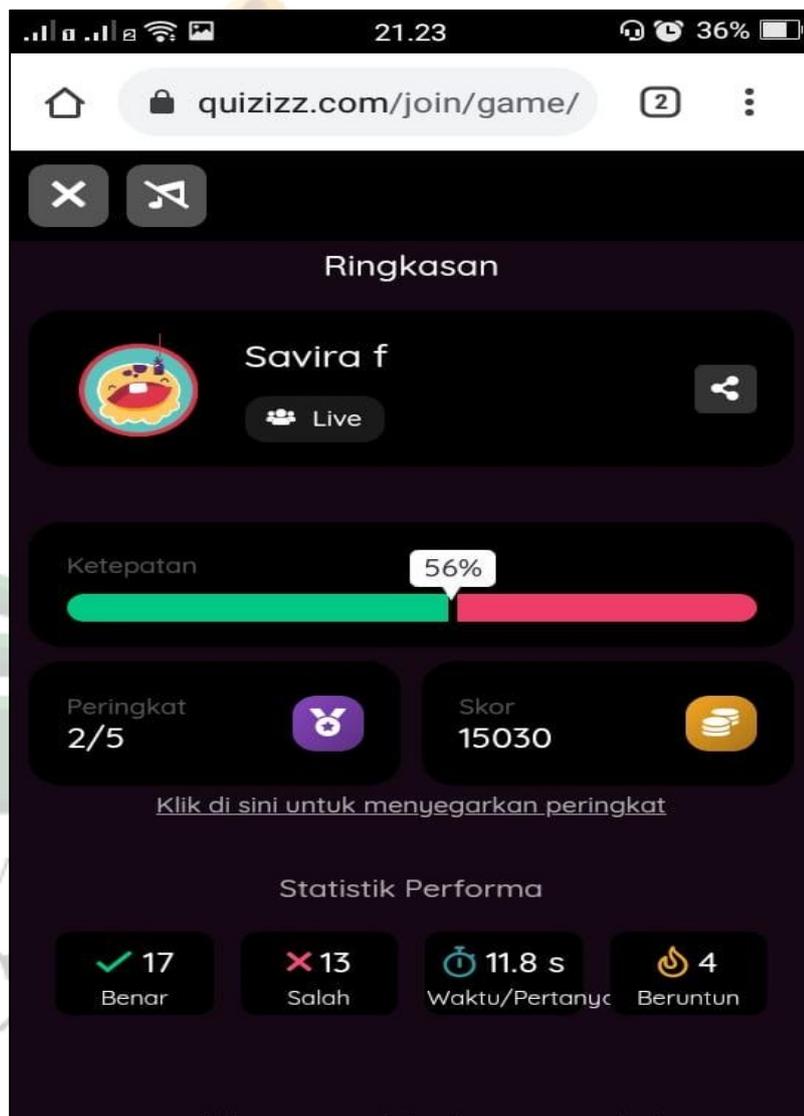
Gambar.2 9
Power Up

- 10) *Power up* adalah kesempatan bagi siswa untuk bisa menjawab kembali pertanyaan yang dijawab salah atau membentuk timer dalam mengerjakan soal tergantung keberuntungan



Gambar.2 10
Gambar Power Up

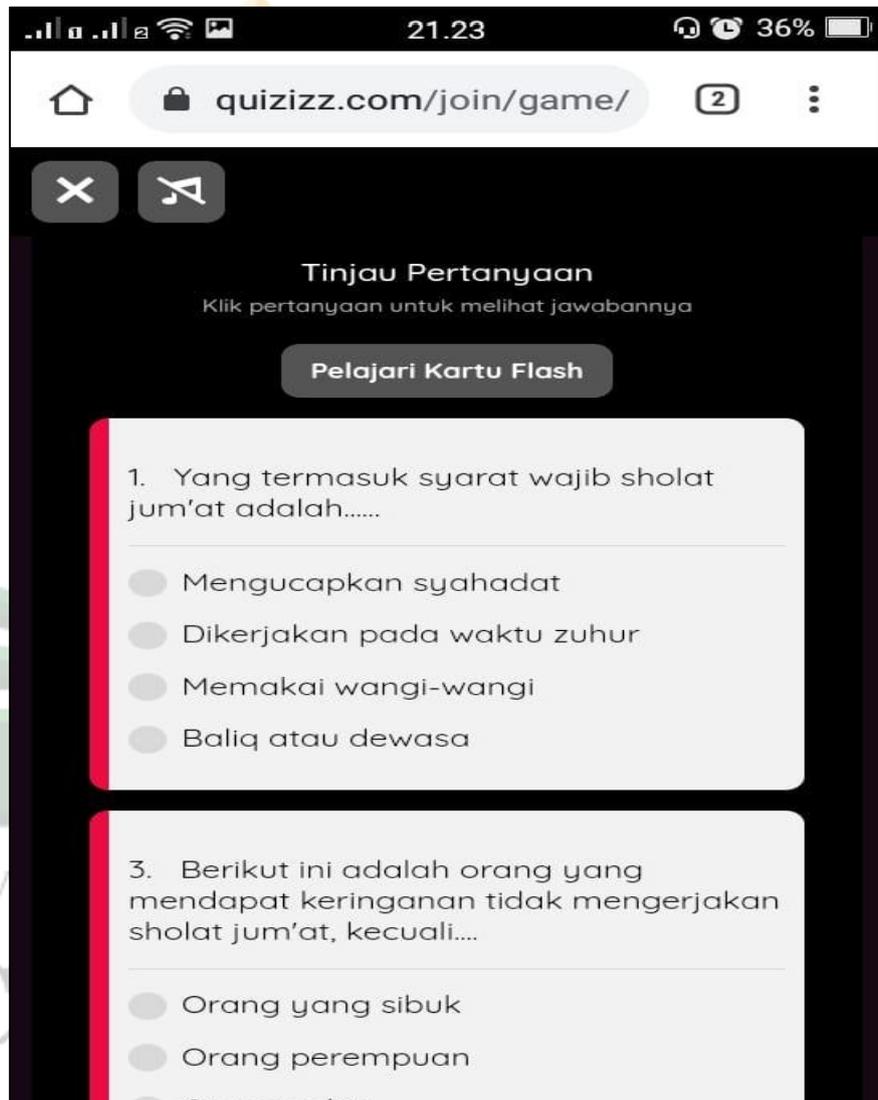
- 11) Peserta didik dapat melihat peringkat berapa yang didapat atas hasil kerjanya



Gambar.2 11

Hasil Kerja Peserta Didik

- 12) Peserta didik dapat belajar atau meriview pertanyaan yang telah kerjakan sebelumnya

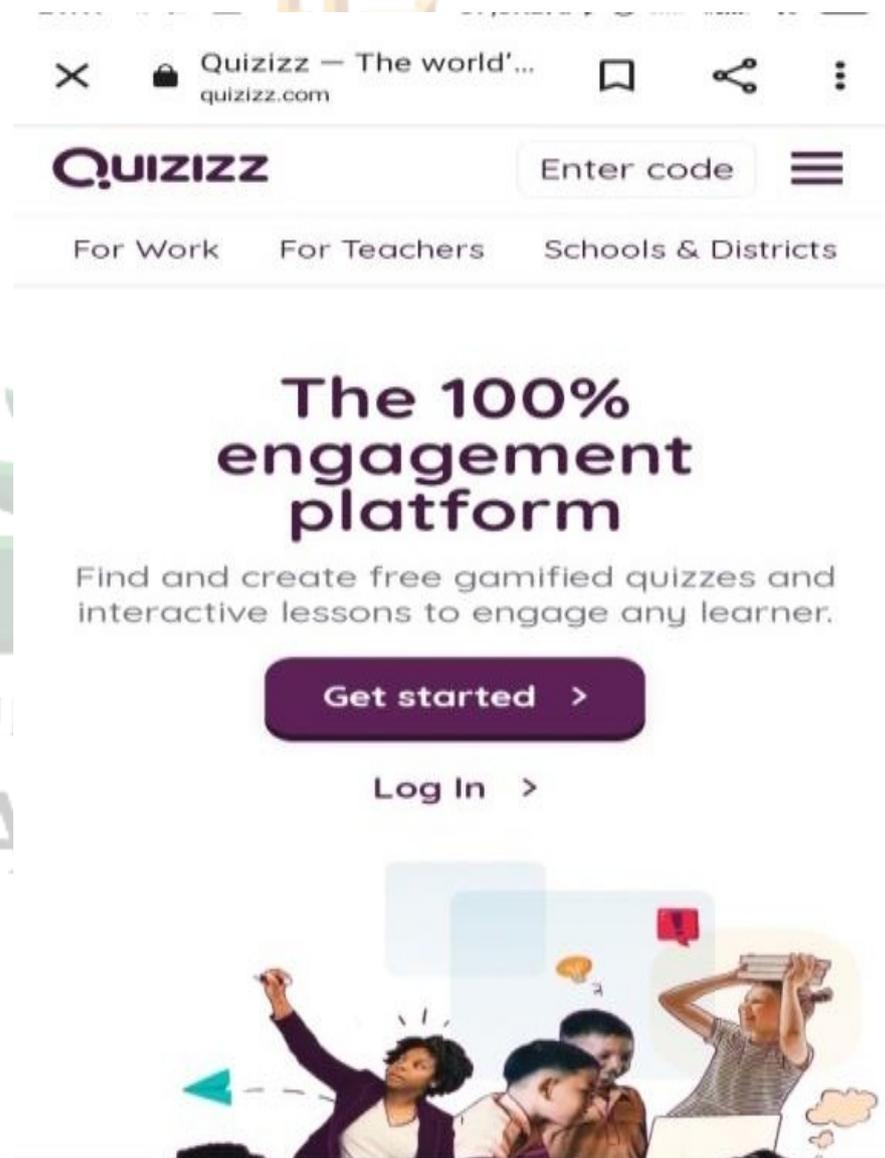


Gambar.2 12

Review Bahan Ajar

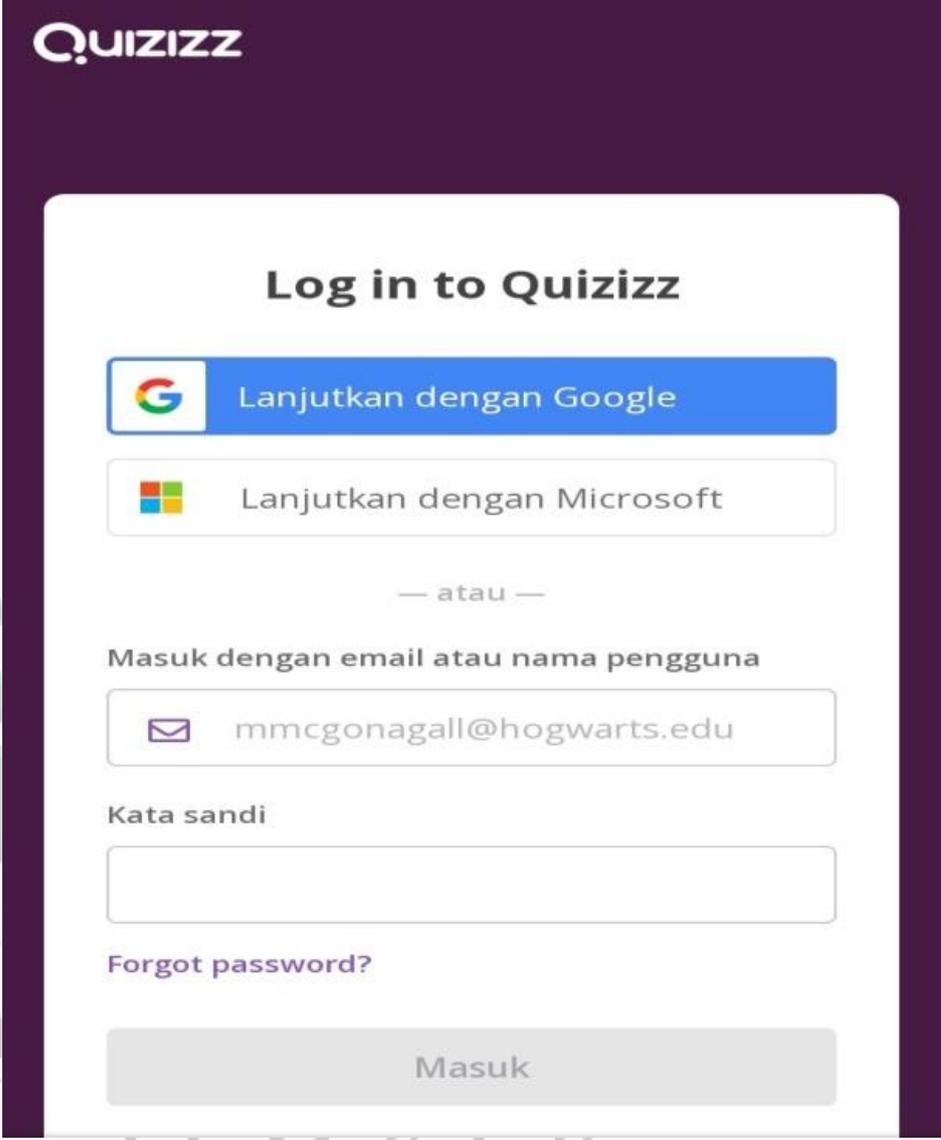
Demikian tata cara atau penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Adapun tahapan membuat soal di media aplikasi *Quizizz* sebagai berikut:

1. Klik *Log In* untuk masuk ke dalam *Quizizz*



Gambar.2 13
Log In Quiziz

2. Log In menggunakan akun google

The image shows the Quizizz login interface. At the top left is the Quizizz logo. The main heading is "Log in to Quizizz". Below this are two social login buttons: "Lanjutkan dengan Google" (highlighted in blue) and "Lanjutkan dengan Microsoft". A separator "— atau —" is centered below these. The text "Masuk dengan email atau nama pengguna" is followed by an email input field containing "mmcgonagall@hogwarts.edu". Below that is a "Kata sandi" (password) input field. A link "Forgot password?" is positioned below the password field. At the bottom is a grey "Masuk" (Login) button.

Quizizz

Log in to Quizizz

Lanjutkan dengan Google

Lanjutkan dengan Microsoft

— atau —

Masuk dengan email atau nama pengguna

✉ mmcgonagall@hogwarts.edu

Kata sandi

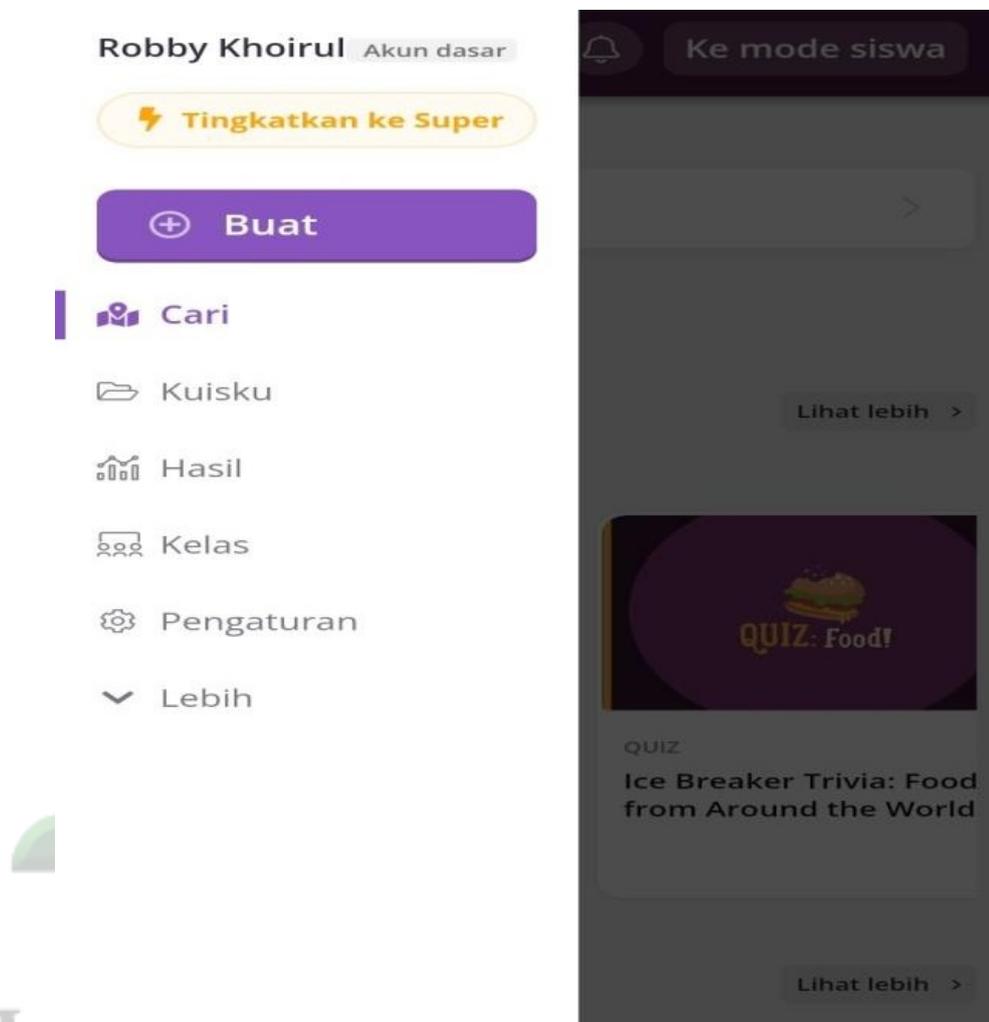
[Forgot password?](#)

Masuk

Gambar.2 14

Masuk menggunakan akun *google*

3. Klik “Buat” untuk membuat soal



Gambar.2 15
Menu buat Soal

4. Tulis nama soal dan masukan dalam katagori apa, lalu klik selanjutnya

Buat quiz

1. Berikan nama quiz ini

Latihan Soal Fikih

2. Pilih mata pelajaran terkait

Matematika Bahasa Inggris Fisika

Kimia Biologi Pengetahuan Alam

Komputer Geografi Bahasa Dunia

Sejarah Ilmu Sosial Olahraga Seni

Senang-senang Pengembangan profesional

Arsitektur Bisnis Desain

Pendidikan Teknologi Instruksional

Jurnalisme Kemampuan Untuk Hidup

Pengetahuan moral Seni Pertunjukkan

Filsafat **Pelajaran Agama**

Pendidikan Khusus Spesialisasi

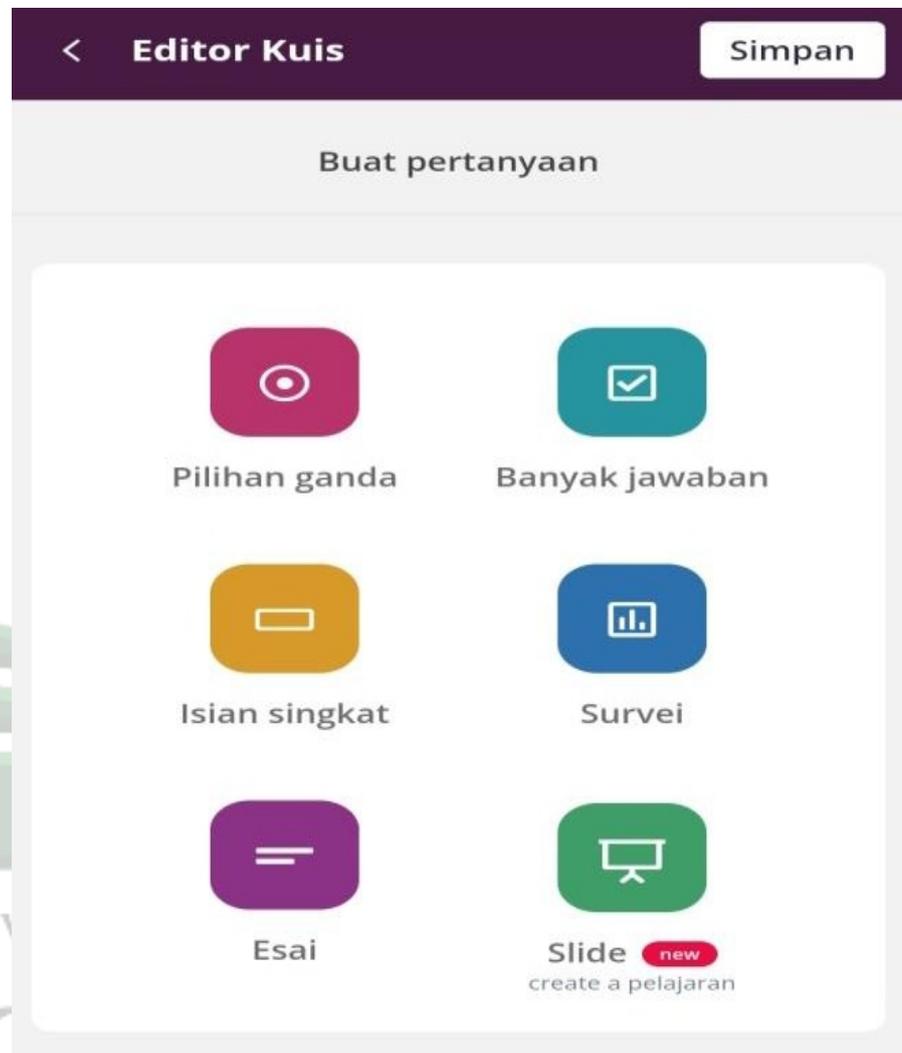
Lainnya

1. Berikan nama quiz ini **Selanjutnya**

Gambar.2 16

Pemberian nama soal dan katagori soal

5. Pilih macam soal yang akan digunakan (pilhan ganda)



Gambar.2 17
Pemilihan Soal

6. Membuat soal sesuai dengan KI dan KD

< Editor Kuis Simpan

Tulis pertanyaanmu di sini

MTK Gambar

Audio Video

✓ Pilihan jawaban 1 f(x) Gambar

✓ Pilihan jawaban 2 f(x) Gambar

✓ Pilihan jawaban 3 f(x) Gambar

✓ Pilihan jawaban 4 f(x) Gambar

Tambah pilihan jawaban

— Penjelasan Jawaban (opsional) —

Tambahkan fakta & penjelasan menarik disini f(x) Media

MTK Media

Tandai tema ⚡

🕒 30 Detik i SIMPAN

BATAL

Gambar.2 18

Tempat Membuat Soal

3. Pembelajaran Fikih

a) Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada semua manusia sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat dilakukan kapan saja, di mana saja. Tanda bahwa seseorang telah mempelajari sesuatu adalah perubahan perilakunya dan dapat disebabkan oleh perubahan pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.³²

Pembelajaran adalah kombinasi yang terorganisir dengan rapi. Kombinasi ini meliputi unsur manusia, bahan, peralatan, perangkat, dan proses yang mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan proses, cara, dan tindakan yang memengaruhi peserta didik untuk belajar. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan peserta didik.³³

b) Pengertian Mata Pelajaran Fikih

Dalam istilah Al-Qur'an dan Sunnah, Fiqh adalah pengetahuan yang luas dan mendalam tentang perintah dan realitas Islam dan tidak ada hubungannya dengan bagian tertentu dari sains. Namun, dalam terminologi ulama, istilah fiqh berlaku khusus untuk pemahaman yang

³² Azhar Arsyad, *Op cit*, 1.

³³ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Katapena, 2016), 3.

lebih mendalam tentang hukum Islam.³⁴ Zainuddin Ali mengemukakan bahwa kata fiqh (fiqh bahasa Indonesia) berarti pengertian, pengertian, dan pengetahuan secara etimologis. Fiqh adalah metode Shara (Amaria) yang praktis secara istilah berasal dari pembahasan rinci. Menggabungkan fiqh dengan kata ilmu menjadikannya ilmu fiqh. Ilmu fiqh adalah ilmu yang bertanggung jawab untuk menentukan dan menguraikan norma-norma dasar dan peraturan yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad. Apa yang tercatat dalam kitab hadits. Dari pengertian di atas, ada hubungan yang sangat erat antara Syariah dan Fiqh, yang dapat dibedakan tetapi tidak dapat dipisahkan. Untuk informasi lebih lanjut, perbedaan ditampilkan. Dengan kata lain, Syariah diberikan oleh Allah. Kebenaran itu mutlak, tetapi Fiqh adalah hasil ruh Fiqh dan kebenaran itu relatif. Dan Syariah adalah tetap atau tidak berubah, dan Fiqh berubah sesuai dengan persyaratan ruang dan waktu.³⁵

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

³⁴ Abdul Hamid, Ahmad Saebani, *Fiqh Ibadah*, (Bandung : Pustaka Setia), 12.

³⁵ Ahmad Sanusi, Sohani, *Ushul Fiqh*, (Jakarta : RajaGrafindo Persada), 2.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian pada dasarnya adalah metode ilmiah untuk memperoleh data, tujuan, dan kegunaannya. Ini didasarkan pada metode ilmiah, data ilmiah, tujuan dan kegunaan.³⁶

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan tipe deskriptif. Penelitian kualitatif terjadi ketika peneliti menjadi alat utama dan pengambilan sampel sumber data adalah tujuan dan penerapan media *Quizizz* diperoleh dengan triangulasi (kombinasi) dan dilakukan secara induktif atau kualitatif. Pengumpulan data di lingkungan alam untuk tujuan menafsirkan fenomena. Analisis data dan hasil Menekankan pentingnya generalisasi penelitian kualitatif.

Penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Pada langkah ini, peneliti perlu mendeskripsikan objek, fenomena, atau lingkungan sosial, seperti yang dijelaskan dalam deskripsi penelitian. Yang dimaksud dengan penelitian yaitu lebih menggunakan gambar, bukan angka. Saat membuat laporan, peneliti menggunakan banyak fakta yang benar-benar ditemukan untuk mendukung penyajian laporan.

Sesuai dengan metode dan jenis penelitian yang peneliti terapkan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Maka penelitian ini untuk mendeskripsikan tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* pada mata

³⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 2.

pelajaran fikih Kelas VII di SMP Al Baitul Amien (*Full Day School*) Jember Tahun ajaran 2021/2022.

B. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan SMP Al Baitul Amien Jember yang beralamat di Jl. Imam Bonjol No.45A Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur

Peneliti memilih lokasi ini tentunya karena berbagai pertimbangan dan pengamatan peneliti sekolah sebagai berikut:

- a. Salah satu sekolah yang memiliki Program Pembelajaran melalui media interaktif yang sangat menarik yakni dengan mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Fikih
- b. Para guru yang kompeten dalam berinovasi dan menggunakan media interaktif yang efektif membuat hasil belajar siswa meningkat
- c. Pada saat pembelajaran di era Covid-19 seluruh guru menggunakan media elektronik seperti HP dan separuh dari siswa yang bergiliran datang ke sekolah menggunakan LAB komputer yang memanfaatkan jaringan internet (*Wifi*) sebagai penunjang pembelajaran.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah sumber data yang memberikan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian. Topik penelitian dari pembelajaran ini ditentukan oleh proses pengambilan sampel yang ditargetkan. Tekniknya adalah menentukan informan yang dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Pertimbangan khusus ini,

misalnya yang paling tahu apa yang diharapkan peneliti, atau penguasa yang memudahkan peneliti mempelajari subjek atau situasi. Dua sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama yang diperoleh dari wawancara dengan informan peneliti.

1. Elvia Fadjar Iqzani, S.Pd selaku kepala di SMP Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember.
2. Siti Aisyah, S.Pd.I dan Moh. Avies Rezkiharissa selaku guru fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember.
3. Siswa-siswi SMP kelas VII Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh untuk mendukung data primer berupa observasi, dokumentasi, dan berbagai referensi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dari sumber (subyek dan sampel penelitian). Metode pengumpulan data sangat penting karena metode pengumpulan data ini digunakan sebagai dasar untuk

menyusun alat investigasi. Alat penelitian adalah seperangkat peralatan yang akan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian.³⁷

1. Teknik Pengamatan Observasi

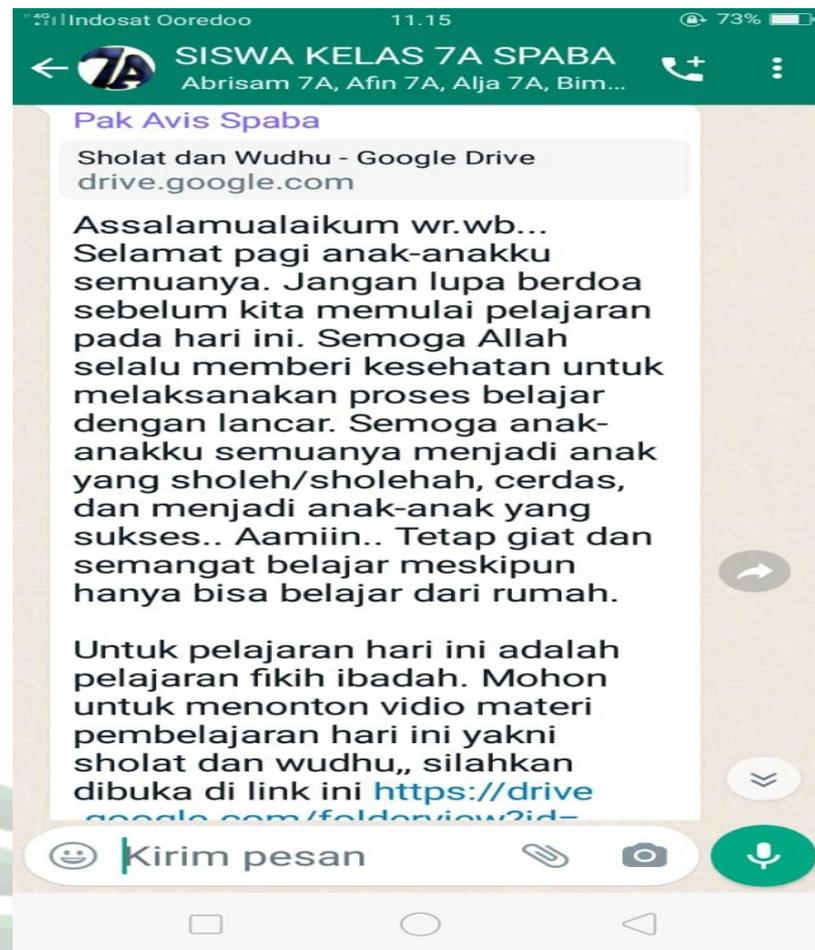
Observasi adalah proses secara sistematis, logis, objektif, dan rasional menetapkan berbagai fenomena dalam situasi nyata dan buatan sebelum pengamatan.

Observasi atau metode observasi adalah konstruksi kegiatan sehari-hari individu dengan menggunakan pengamatannya yang sesuai dengan kenyataan sebagaimana pengamat melihat, mendengar, mencium, atau mendengar objek yang dipelajari dan peneliti menarik kesimpulan dari apa yang peneliti amati.



Gambar 3.1
Pembelajaran di kelas

³⁷ Risky Kawasati, *Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif*, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong, 2.



Gambar 3.2

Pembalajaran Online (Pengumuman Pembelajaran)

2. Teknik Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data survei. Wawancara adalah proses interaksi komunikatif langsung antara pewawancara dengan seorang ahli atau responden.

Metode wawancara adalah suatu proses di mana pewawancara dan responden yang diwawancarai memperoleh informasi untuk tujuan penelitian melalui tanya jawab tatap muka.

Teknik wawancara dapat dilakukan secara sistematis atau tidak sistematis. Yang dimaksud dengan sistematis adalah mengumpulkan alat-alat wawancara atau menyusun rencana dan melakukan wawancara terlebih dahulu. Sedangkan wawancara kebetulan adalah wawancara yang dilakukan tanpa mempersiapkan alat wawancara terlebih dahulu. Naskah wawancara yang ditanyakan kepada narasumber untuk memperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan arah fokus tujuan penelitian

3. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui arsip-arsip yang berisi pendapat, teori, pembahasan, atau undang-undang, foto yang berkaitan dengan suatu pertanyaan penelitian.

Dokumen berfungsi sebagai alat atau pelengkap untuk penelitian ini, seperti surat, buku harian, catatan khusus, dan foto.³⁸

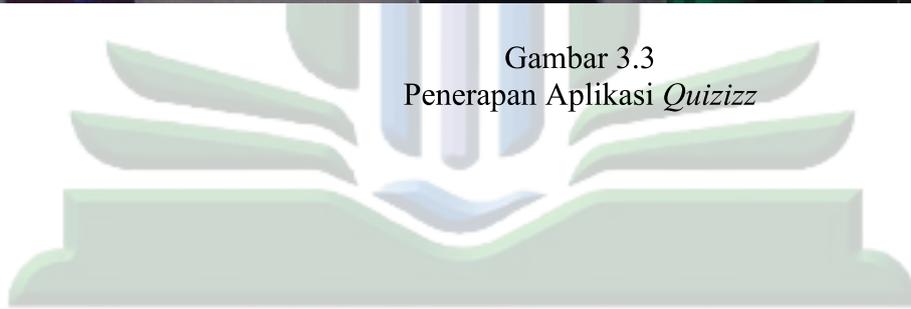
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

³⁸ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta : Pt Rineka Cipta, 2018), 158.



Gambar 3.3
Penerapan Aplikasi *Quizizz*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Fokus	Indikator	Teknik			Sumber		
		W	O	D	KS	G	S
Perencanaan aplikasi Quizizz dalam mata pelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember	1. Membuat prota, promes, silabus, RPP	✓	✓	✓		✓	
	2. Mendownload Aplikasi Quizizz		✓	✓		✓	✓
	3. Membuat soal yang sesuai dengan KD dan KI		✓	✓		✓	
	4. Memasukkan soal kedalam aplikasi Quizizz		✓	✓		✓	
Pelaksanaan aplikasi Quizizz dalam mata pelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember	1. Guru Memberi sapaan dan motivasi kepada siswa		✓	✓		✓	
	2. Memberi materi pelajaran		✓	✓		✓	
	3. Guru memberi kode kelas Quizizz			✓		✓	
	4. Siswa mengerjakan setiap soal yang diberikan oleh guru		✓	✓			✓
Evaluasi aplikasi Quizizz dalam mata pelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember	1. Pendukung	✓		✓	✓	✓	✓
	2. Penghambat	✓		✓		✓	✓
	3. Penilaian	✓		✓		✓	

(Ket: W = Wawancara O = Observasi D = Dokumentasi KS = Kepala Sekolah G = Guru S = Siswa)

E. Analisis Data

Analisis data adalah proses mengambil dan mengedit data secara sistematis dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumen dengan

mengorganisasikan data ke dalam kategori, menggambarkannya sebagai unit, menggabungkannya, menyusunnya menjadi pola, dan memilih apa yang penting untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Untuk memudahkan peneliti atau orang lain untuk memahaminya.³⁹

Analisis data adalah suatu proses mengambil dan mengedit data dari wawancara, catatan lapangan dan makalah, mengatur data ke dalam kategori, menjelaskan unit, mensintesis, menggambar pola dan menyoroti, memilih tujuan penelitian, dan menarik kesimpulan. Ini adalah proses sistematis untuk mendapatkan sesuatu yang peneliti atau orang lain dapat dengan mudah memahaminya.

Analisis data berdasarkan hasil pengumpulan data merupakan langkah penting dalam menyelesaikan kegiatan penelitian. Data yang dikumpulkan tanpa analisis menjadi data yang tidak berarti, tidak berarti dan mati. Untuk itu analisis data, nilai dan nilai yang terkandung dalam data menjadi penting.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data kualitatif deskriptif, yaitu metode analisis yang biasanya menggunakan kata-kata untuk menggambarkan suatu fenomena atau data.

Milles dan Hubberman menyarankan agar kegiatan menganalisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai data jenuh sehingga data menjadi jenuh.

³⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 335

Kegiatan analisis data, yaitu pemadatan data (*data condensation*), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan (*conclusion/validation*).

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data adalah proses pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti. Pengumpulan data untuk penelitian ini, meliputi hasil wawancara dan dokumentasi.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Kondensi data merujuk kepada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstrak dan mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen dan materi-materi empiris. Pada penelitian ini peneliti mengkondensasi data dengan meringkas data. Dengan meringkas data maka hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat peneliti kaitkan dengan yang lainnya sehingga menguatkan masing-masing data yang diperoleh dan dapat membuat peneliti lebih paham. Ketika akan menganalisis data.

Pemadatan data mengacu pada proses pemilihan, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data yang mendekati semua bagian dari catatan lapangan tertulis, catatan wawancara, dokumen, dan bahan empiris. Dalam penelitian ini, peneliti memadatkan data dengan meringkasnya. Dengan meringkas data dapat

menghubungkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi peneliti dengan orang lain untuk menyempurnakan data yang dihasilkan dalam setiap kasus dan memberikan pemahaman kepada peneliti tentang cara menganalisis data.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberikan kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Setelah data direduksi, maka selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, table dan sejenisnya. Namun yang paling sering digunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif digunakan untuk menyajikan hasil wawancara dari informan, table digunakan untuk memudahkan pembaca dalam memahami data hasil penelitian seperti table dan bagan akan melengkapi proses analisis sehingga hasil penelitian lebih menarik dan dapat ditarik kesimpulan.

4. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi (*Conclusion Drawing*)

Peneliti menarik kesimpulan dari awal, mengumpulkan data seperti mencari pemahaman yang tidak berpola, menemukan keteraturan penjelasan dan jalur sebab akibat, dan melengkapi semua data yang peneliti dapatkan pada tahap akhir. Dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian kualitatif merupakan temuan yang baru, dalam pengertian lain-lain temuan tersebut masih bersifat samar-samar atau

kurang jelas. Disini peneliti berusaha memperjelas dengan menggunakan teori yang sudah teruji keberhasilannya, lalu peneliti menganalisis temuan baru tersebut sehingga menjadi jelas dengan menggunakan komponen dari analisis data yaitu kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*).

F. Keabsahan Data

Keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian ini diverifikasi oleh Moleong pada bahan alam dan buatan sekitarnya, teknik pemeriksaan tiga arah yaitu pengamatan terus menerus, triangulasi, dan verifikasi sejawat melalui diskusi yang dijelaskan di bawah ini berdasarkan 10 metode yang dikembangkan. Tiga teknik tersebut sebagai berikut :⁴⁰

1. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan berarti mencari interpretasi yang konsisten dengan berbagai cara dalam kaitannya dengan proses analisis yang konstan atau tentatif. Mencoba berbagai usaha untuk membatasi berbagai dampak. Cari mana yang penting dan mana yang tidak. Ketekunan pengamatan berarti menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan masalah atau pertanyaan yang dicari, dan memfokuskannya secara rinci.

2. Triangulasi

⁴⁰ Moleong, *Metode Penelitian...*, hal. 329

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang menggunakan sesuatu yang lain. Di luar data untuk tujuan kontrol atau sebagai perbandingan data.

Triangulasi metode yang digunakan peneliti adalah:

- a) Triangulasi sumber, triangulasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah
- 4) Membandingkan hasil tes dengan hasil observasi,
 - 5) Membandingkan hasil tes dengan hasil wawancara,
 - 6) Membandingkan hasil observasi dengan hasil wawancara, dan
 - 7) Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.
- b) Triangulasi metode, dalam penelitian ini peneliti yang meneliti data dan informasi yang diperoleh dengan metode wawancara melakukan triangulasi dan konfirmasi ulang data dengan menggunakan metode observasi.

3. Pemeriksaan sejawat melalui diskusi

Teknik ini dilakukan dengan mengungkapkan hasil awal atau akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi dengan rekan sejawat. Teknik ini memiliki beberapa tujuan sebagai teknik pengecekan keabsahan data.⁴¹

Tinjauan sejawat yang dimaksud di sini adalah diskusi tentang proses dan hasil penelitian dengan peneliti atau sesama mahasiswa yang

⁴¹ *Ibid.*, hal. 332-333

sedang melakukan penelitian. Hal ini dilakukan dengan harapan peneliti mendapatkan masukan baik dari segi metodologi maupun konteks penelitian. Selain itu, peneliti terus berdiskusi dengan pengamat lain yang terlibat dalam pengumpulan data untuk mengembangkan kegiatan untuk tindakan lebih lanjut.

G. Tahap-tahap Penelitian

Bagian ini menjelaskan rencana untuk melakukan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, dan penelitian aktual hingga pelaporan.⁴²

Tahap penelitian ini sebagai berikut :

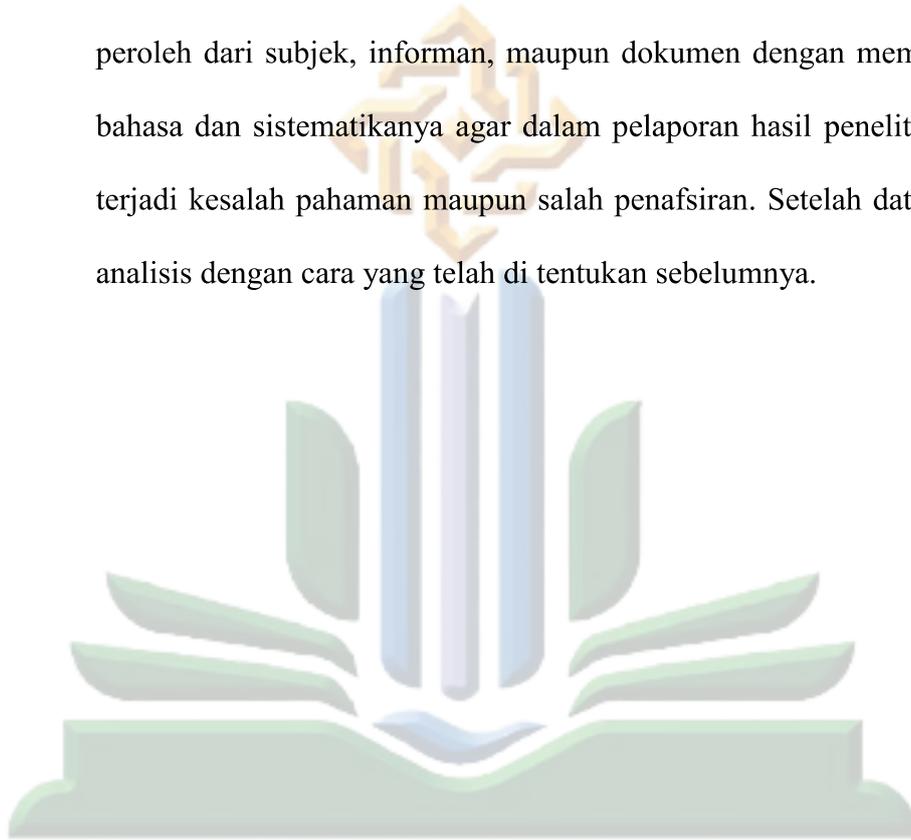
- a. Tahap pra lapangan atau persiapan adalah tahap sebelum berada di lapangan pada tahapan ini di lakukan beberapa kegiatan :
 - 1) Menyusun rencana penelitian
 - 2) Memilih lokasi penelitian
 - 3) Mengurus perizinan
 - 4) Menentukan informan
 - 5) Menyiapkan mental diri dan perlengkapan penelitian
 - 6) Me⁴³mahami etika penelitian
- b. Tahap pelaksanaan lapangan
 - 1) Memahami latar penelitian
 - 2) Memasuki lapangan penelitian
 - 3) Mengumpulkan data

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*, 274.

4) Menyempurnakan data yang belum lengkap

c. Tahap analisis data

Tahapan ini peneliti menggunakan penghalusan data yang di peroleh dari subjek, informan, maupun dokumen dengan memperbaiki bahasa dan sistematikanya agar dalam pelaporan hasil penelitian tidak terjadi kesalah pahaman maupun salah penafsiran. Setelah data-data di analisis dengan cara yang telah di tentukan sebelumnya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

1. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data dan analisis yakni berisi tentang deskripsi data dan temuan didapat menggunakan prosedur yang ada pada bab 3, digunakan untuk mengetahui bukti dan hasil penelitian, perlu dipaparkan data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Penyajian data dimaksudkan untuk menjawab fokus masalah yang mengacu pada rumusan masalah, Susunan teori dan data yang tersaji pada objek penelitian. Hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti ini juga disajikan secara lengkap, setelah melalui analisis data melalui metode kualitatif deskriptif dengan memakai klasifikasi data antara lain kondensasi data, penyajian data dan penyimpulan. Dari teknik pengumpulan data tersebut telah diperoleh data yang selaras dengan fokus masalah yang telah ditentukan, yakni :

1. Perencanaan Implementasi Media Pembelajaran dengan Aplikasi

Quizizz pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di SMP Al-Baitul

Amien (Full Day School) Jember

Pada perencanaan untuk menerapkan penggunaan aplikasi Quizizz. Mengingat situasi dan situasi di Indonesia khususnya Kabupaten Jember yang terkena dampak mewabahnya virus Covid19, sebagian besar sekolah resmi memutus mata rantai virus corona dan sekolah akan mengadopsi aturan tersebut. Dengan membuat kurikulum darurat untuk pengajaran dan pembelajaran ruang kelas virtual. Pihak

guru berinisiatif dan kreatif dengan memakai aplikasi *Quizizz* untuk mempermudah proses pembelajaran agar tetap berlangsung dengan baik dan sesuai. Penerapan pembelajaran Fiqih berbasis online dengan aplikasi *Quizizz* di SMP Al-Baitul Amien (*full day school*) Jember merupakan salah satu bentuk terobosan terbaru dalam dunia pendidikan. Aplikasi game *Quizizz* menjadi solusi belajar jarak jauh antara guru dan peserta didik menjadi mudah dan menarik.

Hasil wawancara dengan bapak Avies (guru fikih) terkait sejak kapan beliau menggunakannya:

Saya menggunakan game *Quizizz* ini sejak pandemic covid-19 mengharuskan semua pembelajaran daring. Sehingga saya berinisiatif memakai media *Quizizz* ini sampai saat ini.⁴⁴

Perencanaan adalah suatu proses yang diikuti dengan pendefinisian yang cermat tentang sesuatu yang dilakukan secara sistematis sebagai serangkaian kegiatan dan proses.

Berdasarkan observasi, peneliti melihat hal pertama yang dilakukan oleh guru yakni menyiapkan silabus, prota, promes dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada dasarnya mengharuskan untuk merencanakan pembelajaran sebelumnya, sebelum melanjutkan ke tahap proses pembelajaran apa pun. Guru juga mengembangkan kurikulum online dan RPP yang menjadi acuan bagi proses belajar mengajar (kegiatan belajar) yang lebih terarah dan sangat efektif. RPP yang disusun oleh guru dikembangkan untuk

⁴⁴ Avies, Wawancara, 20 September 2021.

menyelaraskan komponen pembelajaran seperti kompetensi inti, materi standar, serta pengukuran dan evaluasi hasil belajar. Kompetensi kunci yang dibentuk oleh guru berkontribusi pada pengembangan potensi siswa.⁴⁵

Hasil wawancara penulis dengan bu Siti Aisyah, S. Pd, I (guru Fikih) mengatakan:

Gini mas di dalam perencanaan, guru membuat silabus, prota, promes, dan RPP. Jangan lupa juga mendownload terlebih dahulu aplikasi Quizizz di Hp guru Dan peserta didik. Oh ya gini, kemarin ada siswa yang hp nya tidak cukup buat download aplikasi *Quizizz* tapi tidak masalah bisa langsung buka lewat Google. Naah, kemudian membuat pertanyaan dengan menyesuaikan KD+KI yang ada sesuai dengan Permendikbud No. 14 tahun 2019 tentang penyederhanaan RPP untuk dimasukkan ke dalam aplikasi *Quizizz*.⁴⁶

Hasil dari wawancara dengan guru fiqih Bapak Moh. Avies Rezkiharissa S. Pd, (guru fikih) menyatakan bahwa:

Dalam perencanaan hal yang terpenting adalah menyusun RPP, ini sangat penting mas, guru juga melaporkan data rekap-rekap RPP pembelajaran daring kepada kepala sekolah serta bagian kurikulum, hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru diketahui serta sebagai bukti bahwa telah terlaksananya pembelajaran daring biar terarah. Kemudian mendownload aplikasinya dan membuat soal yang mana sesuai dengan KD dan KI yang sudah dibuat di RPP tadi. Terus soalnya dimasukkan satu persatu ke aplikasi.⁴⁷

Untuk pembelajaran online menggunakan aplikasi *Quizizz*, guru perlu mempersiapkan pembelajarannya dengan matang. Penyusunan RPP online untuk proses pembelajaran tentunya sangat diperlukan. Karena kelas tatap muka dan kelas online sangat berbeda, maka penting

⁴⁵ Observasi di Sekolah Menengah Pertama Al-Baitul Amien Jember, 20 September 2021.

⁴⁶ Aisyah, Wawancara, 20 September 2021.

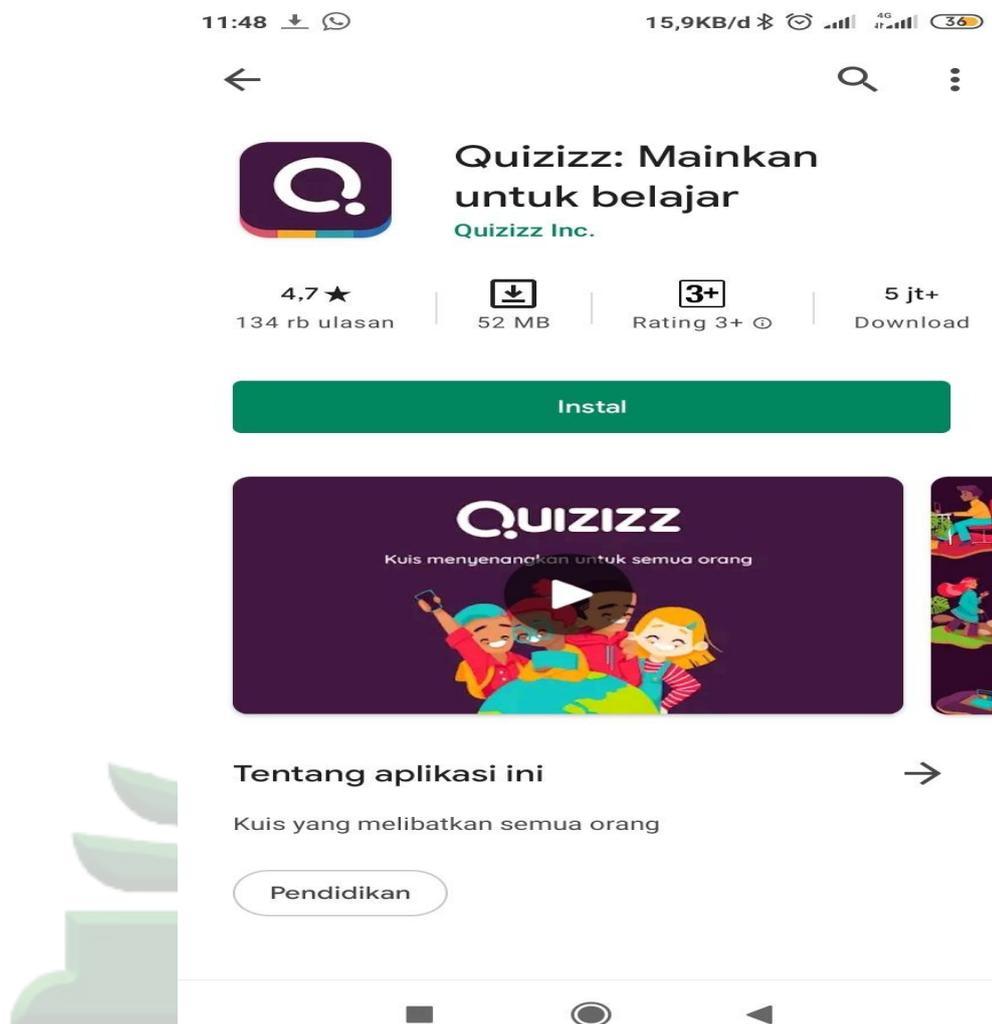
⁴⁷ Avies, Wawancara, 20 September 2021.

bagi guru untuk memahami atau dapat memahami keterampilan yang mereka miliki di kelas. Guru dapat menggunakan kuis ini untuk mengajar online.

Perencanaan merupakan langkah awal untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di lembaga pendidikan agar dapat berjalan dengan baik. Melalui perencanaan yang baik maka akan mempermudah pelaksanaan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Pada pembelajaran daring ini, guru menjadikan aplikasi *Quizizz* sebagai media untuk tetap berlangsungnya proses pembelajaran jarak jauh. Dalam tahap perencanaan guru mempersiapkan suatu grup kelas pembelajaran daring terlebih dahulu. Grup yang dibuat tersebut sebagai wadah untuk menampung siswa kelas yang diampu oleh guru. Semua siswa kelas tersebut masuk grup melalui kode kelas yang guru berikan.

Proses perencanaan yang wajib dilaksanakan atau dilakukan oleh guru yakni dengan mempersiapkan grup kelas terlebih dahulu.

Jadi, dalam pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* guru membuat grup kelas online Whatsapp, yang mana berisi semua siswa kelas VII yang diampu oleh guru Ilmu Fikih masuk ke dalam kuis yang terdapat pada aplikasi *Quizizz* tersebut melalui kode *Quizizz* yang guru berikan.



Gambar.4 1

Aplikasi *Quizizz*

Berdasarkan observasi, sebelum memulai kuis di *Quizizz* tersebut peserta didik dianjurkan untuk *download* aplikasi ataupun masuk dengan *google* dan mendaftar dengan akun peserta didik masing-masing. Peserta didik hanya bisa datang ke sekolah hanya separuh, dan separuhnya lagi akan mengikuti kelas online. Peserta didik yang mengikuti kelas offline akan menggunakan fasilitas yang ada di

laboratorium komputer. Sedangkan, untuk yang mendapat giliran offline akan menggunakan handphone pribadi.⁴⁸

Berdasarkan hasil observasi setelah mendownload aplikasi, guru yang telah mempersiapkan soal akan memasukkannya ke dalam aplikasi *Quizizz*. Jadi, sebelum memulai kuis di *Quizizz* tersebut peserta didik dianjurkan untuk *download* aplikasi dan mendaftar dengan akun siswa masing-masing. Guru kemudian mengembangkan kurikulum online dan rencana aksi pembelajaran (RPP). Rencana ini menjadi acuan untuk melakukan proses belajar mengajar (kegiatan belajar), sehingga lebih intensif dan efektif. RPP yang disusun guru dikembangkan untuk menyelaraskan komponen pembelajaran seperti kompetensi inti, materi standar, serta pengukuran dan evaluasi hasil belajar. Kompetensi dasar yang diciptakan oleh guru berkontribusi terhadap pengembangan potensi siswa.⁴⁹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, penulis dapat mengetahui bahwa pada tahap perencanaan pendidikan, yang pertama yakni guru menyusun RPP kemudian membuat silabus, prota, promes, dan RPP. Guru juga berkoordinasi dengan guru di SMP Al-Baitul Amien Jember. Tujuan dari perencanaan ini adalah agar dapat mengkoordinir pelaksanaan pelatihan secara lebih intensif sesuai dengan konsep yang direncanakan. Kedua, menyiapkan materi pembelajaran untuk pembelajaran online. Dengan mendownload

⁴⁸ Observasi di Sekolah Menengah Pertama Al-Baitul Amien Jember, 20 September 2021

⁴⁹ Observasi di Sekolah Menengah Pertama Al-Baitul Amien Jember, 20 September 2021.

terlebih dahulu Aplikasi *Quizizz*. Adapun alat untuk mengimplementasikannya bisa menggunakan LAB komputer ataupun *Handphone*, jika hp peserta didik tidak cukup RAM boleh juga langsung membuka Google dan membukanya langsung lewat *Google*. Setelah *download* dan membuka website *Quizizz* peserta didik dan guru bisa langsung mendaftarkan diri untuk membuat akun *Quizizz*, kemudian guru memasukkan soal-soal yang telah dibuat kedalam aplikasi *Quizizz*.

2. Pelaksanaan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di SMP Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember

Praktik pembelajaran adalah munculnya kesesuaian antara perencanaan dan apa yang dilakukan guru. Implementasi aplikasi *Quizizz* didasarkan pada kompetensi inti yang dibuat oleh guru sesuai dengan kurikulum yang diedit oleh guru. Untuk metode pembelajaran yang dipimpin guru di aplikasi *Quizizz*, beginilah cara kerjanya. Tugas dirancang sebagai kuis yang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru di aplikasi *Quizizz* untuk memahami dan mengukur kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil observasi kondisi pelaksanaan yang ada di SMP Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember dengan daring dan *offline* menggunakan aplikasi *Quizizz* pada masa pandemi Covid-19 terletak pada kesiapan guru dan siswa, hasil pengamatan yang telah peneliti laksanakan terhadap kesiapan guru maka terlihat bahwa guru

tepat waktu dalam memulai pembelajaran hal ini menunjukkan bahwa guru telah mempersiapkan diri untuk mengajar, guru juga telah mempersiapkan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Seluruh peserta didik antusias dalam mengerjakan setiap kuis yang ada pada aplikasi *Quizizz*.⁵⁰



Gambar.4 2

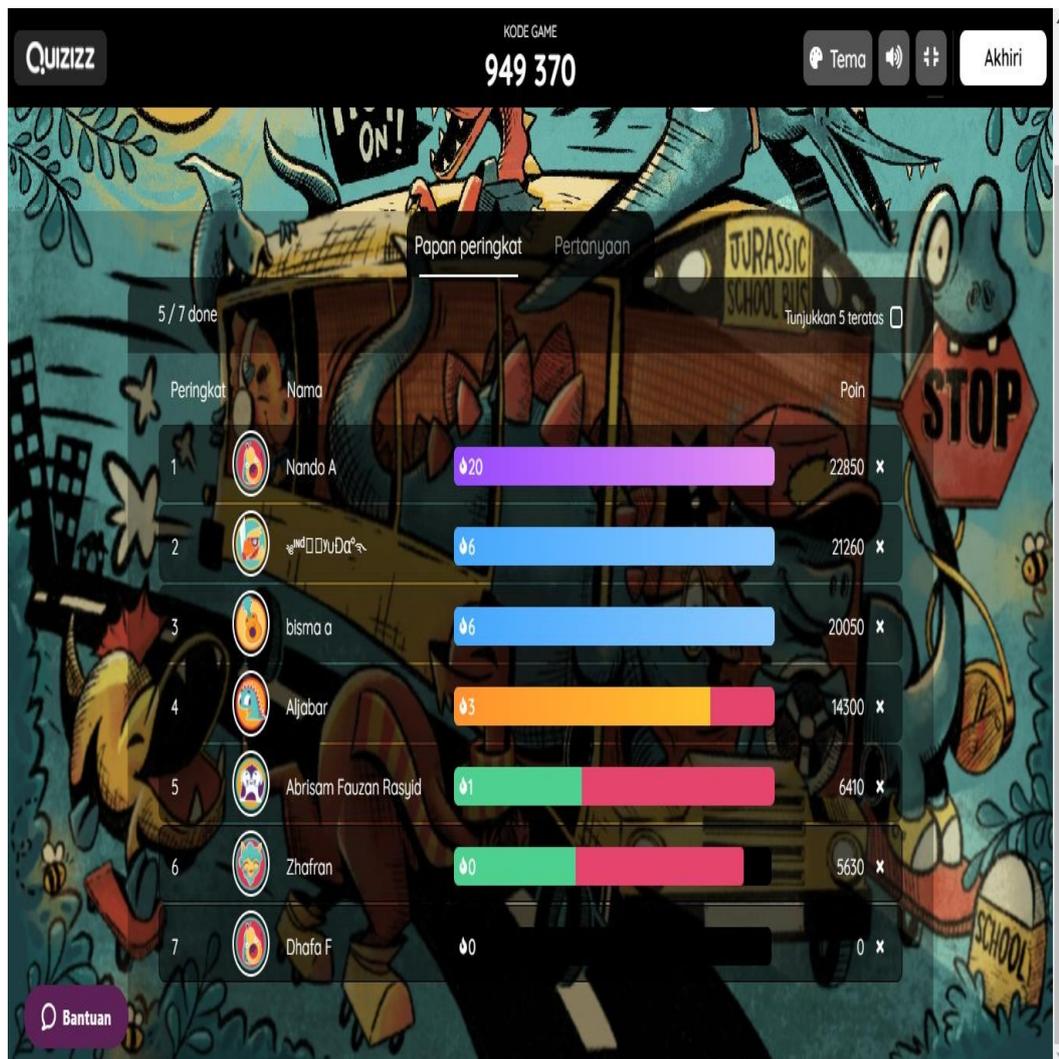
Grub Wa Kelas VII SMP Al-Baitul Amien Jember

⁵⁰ Observasi di Sekolah Menengah Pertama Al-Baitul Amien Jember, 27 September 2021.



Gambar.4 3
Implementasi media pembelajaran dengan aplikasi Quizizz

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Gambar.4 4
Kontrol pengerjaan soal aplikasi Quizizz

Adapun hasil wawancara penulis terhadap Ibu Aisyah mengatakan bahwa:

“Memberi materi pembelajaran pada siswa terlebih dahulu, setelah itu memberi tugas yang ada di aplikasi *Quizizz* dengan deadline yang sudah ditetapkan oleh guru .⁵¹

Senada dengan hasil wawancara dengan Bapak Avies

Reskiharissa (guru Fikih) mengatakan:

⁵¹ Aisyah, Wawancara, 20 September 2021.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran Fikih dengan media Aplikasi Quizizz di SMP Al-Baitul Amien (*full day school*) Jember yaitu metode penugasan ya mas. Jadi hanya bisa untuk mengukur nilai pengetahuan saja pada peserta didik. Pelaksanaan metode penugasan tersebut dilakukan dengan memberikan tugas kepada siswa mas. Metode pemberian tugas dilaksanakan sesuai dengan manajemen waktu yang ditentukan. Jadi gini penerapannya mas secara urut ya saya jelaskan. Pertama-tama guru memberi sapaan dulu kepada siswa, memberi motivasi juga biar semangat meski belajar dirumah, ini tidak boleh terlewatkan atau lupa karna ini penting banget. Kemudian memberi materi pembelajaran, terus memberi waktu untuk siswa belajar maupun mendalami materi 1 jam misalnya, baru deh kasih kode kelas Quizizznya dan jangan lupa beri tenggang waktu juga.⁵²

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Fiqih dengan aplikasi *Quizizz* dapat dilakukan dengan pemberian tugas secara online. Berikut hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada penerapan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Fikih kelas VII SMP Al-Baitul Amien (*full day school*) Jember.

Berdasarkan hasil observasi berikut tahap-tahap pelaksanaan penggunaan media aplikasi *Quizizz* pada SMP Al- Baitul Amien (*Full day School*) Jember.⁵³

Pertama, memberi salam dan memotivasi siswa agar semangat dalam menerima pembelajaran secara daring.

Kedua, penyampaian bahan ajar, yaitu isi pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik setiap kali ada kegiatan

⁵²Avies, Wawancara, 20 September 2021.

⁵³ Observasi di Sekolah Menengah Pertama Al-Baitul Amien Jember, 27 September 2021.

pembelajaran. Saat guru mempersiapkan diri untuk mengajar, mereka hendaknya mempersiapkan materi yang akan diajarkan. Sebagai hasil observasi, guru menyampaikan materi dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahaminya saat menyampaikan materi pendidikan. Selama pelatihan, guru menggunakan video interaktif untuk alat pembelajaran online mereka, yang mengirimkan video pelatihan ke grup *Whatsapp* di mana guru dapat menggunakannya saat menyampaikan materi. Guru memberikan waktu untuk mempelajari materi kepada peserta didik

Ketiga, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti adalah bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran di SMP Al-Baitul Amien secara offline dan daring ini dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* guru memberi kode soal, bagi yang *offline* langsung diberikan di ruangan kelas atau laboratorium (LAB) sedangkan yang daring kodenya dikirim lewat grup wa kelas serta tidak lupa memerintah siswa untuk mengerjakan.

Pada saat peneliti melakukan observasi. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa siswa yang bernama Yudha (peserta didik kelas VII) mengatakan:

“Ya, Saya sangat senang belajar melalui *Quizizz* pak karna tidak membosankan berasa bermain game.”⁵⁴

Bisma (peserta didik kelas VII) juga mengatakan:

⁵⁴ Yudha, Wawancara, 22 Februari 2021.

“Tidak, Saya merasa kurang senang dengan pembelajaran *Quizizz* pak karna ditempat saya susah jaringan jadi lemot dan HP saya tidak cukup untuk mendownload aplikasinya”⁵⁵

Dhafa (peserta didik kelas VII) juga mengatakan:

“Ya, saya senang belajar melalui *Quizizz* karna seru habis mengerjakan tugas bisa melihat juara pak. Jadi bikin semangat belajar dan takut salah kalau pas mau jawab pertanyaan.”⁵⁶

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, penulis dapat mengetahui pendapat peserta didik tentang pembelajaran melalui kuis tentang efektif atau tidaknya pembelajaran agama Islam khususnya dalam fikih, dan sebagian peserta didik tidak menyukainya. sedang belajar. Disebabkan karena tidak memiliki jaringan dan tidak memiliki RAM HP yang cukup. Dan ada banyak peserta didik yang suka belajar dengan *Quizizz* tanpa pergi ke sekolah, mudah dipelajari, menyelesaikan tugas dengan mudah, dan seperti permainan yang menyenangkan untuk dipelajari dengan penuh semangat.

Dapat disimpulkan bahwa SMP Al-Baitul Amien (*full day school*) menerapkan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Fikih dengan menggunakan metode penugasan. Adapun penugasan yang dilakukan sesuai dengan materi yang akan dibahas di sekolah dan sesuai dengan silabus dan RPP yang telah dibuat oleh guru yang menjadikan proses belajar dan mengajar di SMP Al-Baitul Amien selama daring terarah.

⁵⁵ Bisma, Wawancara, 22 Februari 2021.

⁵⁶ Dhafa, Wawancara, 22 Februari 2021.

3. Evaluasi Dari Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Fikih Kelas VII di SMP Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember

Penilaian Pembelajaran PAI khususnya fikih merupakan salah satu bentuk penilaian yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk mengetahui tingkat prestasi siswa dalam suatu mata pelajaran fikih. Penilaian pembelajaran fikih sama dengan penilaian pembelajaran biasa. Untuk mengetahui kemajuan siswa dalam proses pembelajaran— proses penilaian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Avies Reskiharissa (guru fikih) mengatakan bahwa:

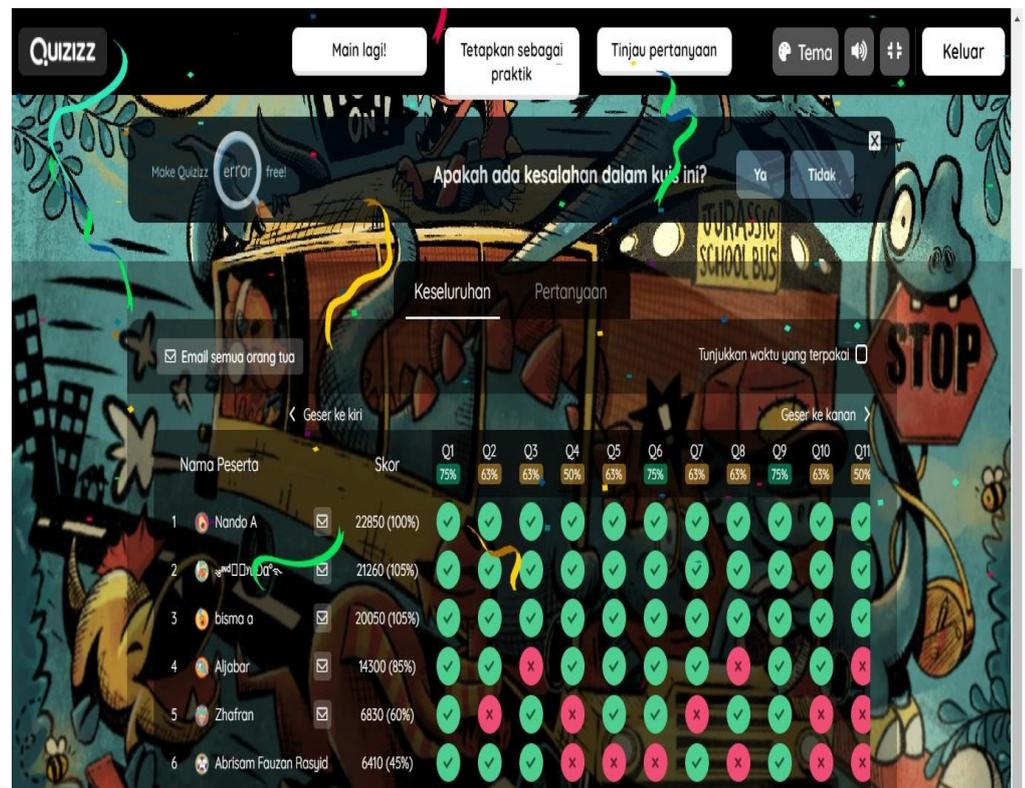
Pada penilaian atau evaluasi guru menilai apa yang telah diperoleh peserta didik berdasarkan hasil yang telah dicapainya atau berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan dari sekolah, proses ini dilakukan untuk mengetahui tingkat perkembangan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan Aplikasi *Quizizz*. Dalam aplikasi *Quizizz* ini guru hanya bisa menilai pengetahuan siswa saja, tapi guru juga wajib memperhatikan media yang cocok. Karna *Quizizz* sangat disukai siswa nih ya mas maka guru mengimplementasikan media ini. Untuk penilaian dalam aspek sikap dan keterampilan guru bisa menggunakan media lain yang sesuai mas.⁵⁷

Ibu Aisyah (guru fikih) juga menuturkan bahwa:

“Evaluasi pembelajaran pada penggunaan aplikasi ini guru hanya bisa menilai aspek pengetahuan. Untuk aspek lain seperti keterampilan dan sikap bisa kita pakai media atau metode lain.”⁵⁸

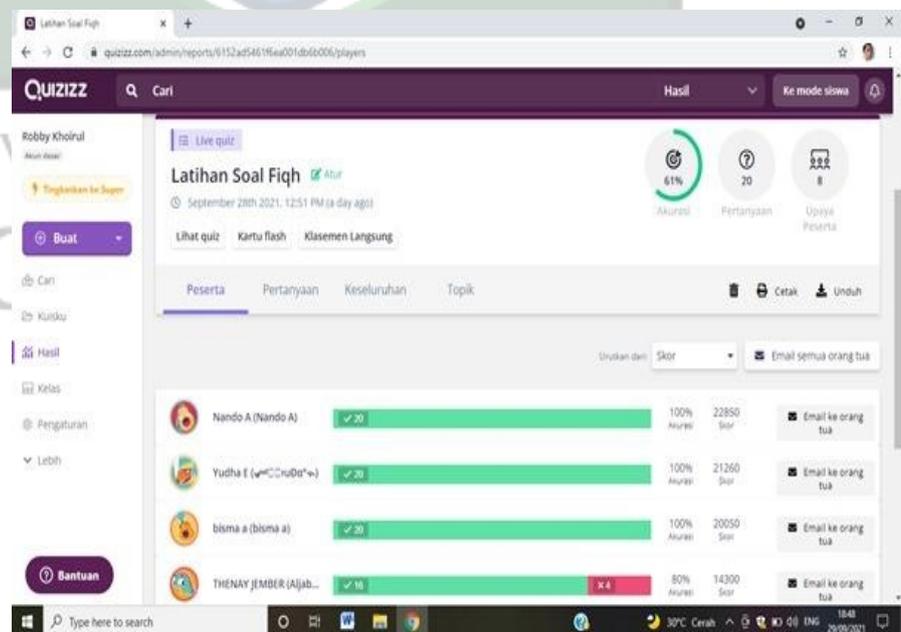
⁵⁷ Avies, Wawancara, 20 September 2021.

⁵⁸ Aisyah, Wawancara, 20 September 2021)



Gambar.4 5

Daftar Soal Terjawab Benar dan Salah



Gambar.4.6

Penilaian Pengetahuan melalui Aplikasi Quizizz

Dari hasil wawancara diatas penulis membuat kesimpulan bahwa pada evaluasi terdapat aspek-aspek penilaian yakni penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penilaian yang bisa diambil dari pengimplementasian aplikasi *Quizizz* hanya bisa mengambil penilaian dari pengetahuan saja. Untuk penilaian aspek sikap dan keterampilan guru memakai aplikasi lain yang sesuai dan cocok.

a. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran Fiqih kelas VII

Dalam menerapkan pembelajaran Fiqih dengan media aplikasi *Quizizz* sudah cukup lama, yaitu sejak Covid-19 muncul dan pada akhirnya semua sekolah formal dilarang untuk mengadakan proses belajar dan mengajar secara tatap muka. Faktor pendukung serta faktor penghambat terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* diantaranya sebagai berikut:

1) Faktor Pendukung

Faktor yang menjadi pendukung diterapkannya pembelajaran Fiqih dengan media aplikasi *Quizizz* pada kelas VII yaitu :

- a) Gratis Download dan bisa diakses lewat *web/google*.

Berdasarkan hasil wawancara penulis terhadap Bapak Avies Reskiharissa (guru fiqih) di SMP Al-Baitul Amien Jember mengatakan bahwa:

Ada beberapa aplikasi belajar yang berbayar mas, tapi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* ini tidak

dipungut biaya sepeserpun asal kuota dan jaringan internet memadai mas. Guru maupun siswa tidak perlu repot untuk mengeluarkan uang. Karna yang guru pertimbangkan juga di era pandemi saat ini harusnya guru mengerti akan keadaan orangtua siswa yang tidak sama kondisi perekonomiannya.⁵⁹

b) Platform yang menarik

Berdasarkan hasil wawancara salah satu peserta didik nando (peserta didik kelas VII) yang mengatakan bahwa “Ya, saya tidak seperti mengerjakan soal, tapi seperti main game kuis pak. Seru banget deh pokoknya.”⁶⁰

Yang menjadi salah satu faktor pendukung tercapainya pembelajaran daring dengan aplikasi *Quizizz* yakni dikarenakan tidak membebani orangtua dalam urusan bayar membayar dan platform yang menarik dan bermanfaat bagi guru dan siswa untuk melaksanakan pembelajaran. Selain itu rata-rata siswa sudah memiliki HP android.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Elvia

Fajdar Iqzani (Kepala Sekolah di SMP Al-Baitul Amien (*full day school*) Jember) mengatakan bahwa:

Saat ini ya mas, guru gak boleh gaktek karena guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, hal ini dilakukan agar guru mampu mengembangkan media pendidikan yang lebih update. Sebagai contohnya yaitu memanfaatkan pembelajaran dengan Aplikasi, dikarenakan guru dituntut untuk mengembangkan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran dengan jarak

⁵⁹ Avies, Wawancara, 20 September 2021.

⁶⁰ Nando, Wawancara, 20 September 2021.

jauh atau daring gitu mas. Dan saya selalu pantau hal tersebut”. Agar terjamin mutu pendidikan yang berjalan dengan baik di era pandemi seperti ini.⁶¹

c) Fasilitas sekolah yang memadai

SMP Al-Baitul Amien (*Full Day School*) adalah sekolah yang sangat memperhatikan kelengkapan fasilitas dan kenyamanan siswa di sekolah. Terdapat LAB komputer dan Jaringan internet (wifi) di sekolah tersebut.

Dari hasil wawancara dengan Ibu Elvia Fajdar Iqzani (kepala sekolah) dan Bapak Avies Reskiharissa (guru fikih), penulis menyimpulkan bahwa Faktor pendukung dalam penerapan aplikasi *Quizizz* di SMP Al-Baitul Amien (*full day school*) Jember sudah hampir berjalan dengan mulus dengan kondisi platform yang menarik dan gratis.”

1) Faktor penghambat

Di samping terdapat faktor yang menjadi pendukung pada penerapan Aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Fikih tentu terdapat faktor yang menjadi penghambat, diantaranya yaitu :

a) RAM tidak cukup

Salah satu peserta didik yang bernama fuad (kelas VII) menyatakan bahwa:

⁶¹ Elvia, Wawancara, 22 September 2021.

“Saya kesulitan pak saat mendownload *Quizizz*, sedangkan kalau mau buka lewat google lebih mudah”.⁶²

b) Gangguan Akses Internet

Salah satu peserta didik yang bernama Fitri Faizah (kelas

VII) menuturkan bahwa:

“Rumah saya susah jaringan internet pak jadi kalau buka aplikasi suka lemot, dan pertanyaan yang diberikan kadang juga lemot”.⁶³

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan aplikasi *Quizizz* masih memiliki beberapa penghambat, dan menurut penuturan Bapak Avies selaku guru fikih dan mata pelajaran pendidikan islam lain menuturkan bahwa "Penerapan aplikasi *Quizizz* ini akan terus berjalan karena ini salah satunya jalan efektif dalam proses pembelajaran jarak jauh. Hanya 90% faktor penghambat yang ada, dan itu semua masih bisa diatasi."⁶⁴

Melalui wawancara dan observasi diatas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* sudah masuk dalam kategori baik dan layak untuk di teruskan demi keberlanjutan proses belajar mengajar.

⁶² Fuad, Wawamcara, 20 September 2021.

⁶³ Fitri, Wawancara, 20 September 2021.

⁶⁴ Avies, Wawancara, 22 September 2021.

2. Pembahasan Temuan

a) **Perencanaan Implementasi Media Pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di SMP Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember Tahun Pelajaran 2021/2022**

Perencanaan dapat didefinisikan sebagai proses penyiapan bahan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan dan metode media, pengajaran, dan penilaian selama periode waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶⁵

Rencana Pembelajaran sangat penting untuk pencapaian tujuan yang ditetapkan di sini, yaitu penyelesaian setiap materi atau bahan studi yang ditetapkan dalam kurikulum. Jika suatu rencana pembelajaran tidak disusun atau direncanakan dengan matang, maka tujuan yang harus dicapai kurikulum tidak akan tercapai. Membuat rencana bukanlah tugas yang mudah. Agar pelatihan menjadi efektif dan efisien, beberapa faktor harus dipertimbangkan. Oleh karena itu, faktor belajar harus digali lebih jauh agar proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang terbaik bagi peserta didik.⁶⁶

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan yang baik seperti yang telah ditetapkan dalam proses pengajaran, guru harus memulai dengan suatu perencanaan, dan dari

⁶⁵ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: RemajaRosadakarya, 2011), 17.

⁶⁶ Martono, *Pengaruh Perencanaan Pembelajaran Terhadap Peningkatan Kualitas Mengajar Guru Di SMP Negeri 2 Maros, Makasar, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makassar, 2014*

rencana tersebut juga kita dapat melihat bagaimana cara mengajar. Guru yang baik memiliki kinerja yang bagus.

Dalam perencanaan pembelajaran pada masa pandemi dengan menggunakan media aplikasi *Quizizz* di SMP Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember tepatnya di kelas VII sudah terlaksana cukup baik atau bisa juga dikatakan efektif. Dalam pembelajaran daring maupun offline menggunakan media *Quizizz* guru selalu menyusun perencanaan pembelajaran yaitu RPP terlebih dahulu. Didalam RPP tersebut juga sudah tercantum apa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan KI, KD yang dipelajari. Tidak hanya itu guru juga wajib membuat Prota, promes dan mempunyai silabus yang akan membuat alur pembelajaran yang akan dilaksanakan pun juga sudah tertera secara terarah didalam poin kegiatan pembelajaran baik di pendahuluan, kegiatan inti maupun penutup. Untuk membuat proses pembelajaran menjadi terarah guru melaporkan data rekap-rekap RPP pembelajaran daring dan offline kepada kepala sekolah serta bagian kurikulum, hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru diketahui serta sebagai bukti bahwa telah terlaksananya.

Selanjutnya yakni tahap kedua, guru akan menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan guru nanti dalam proses belajar dan mengajar. dengan mendownload aplikasi *Quizizz* dan membuat akun *Quizizz* diikuti oleh seluruh peserta didik.

Tahap ketiga, yakni guru memasukkan soal-soal yang telah dibuat ke dalam aplikasi. Soal tersebut harus sesuai dengan KD dan KI yang telah dibuat oleh guru sebelumnya.

b) Pelaksanaan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di SMP Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember Tahun Pelajaran 2021/2022

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses melaksanakan rencana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Dengan kata lain, penyampaian kelas harus sesuai dengan yang ditentukan dalam rencana. Pembelajaran online adalah pembelajaran menggunakan teknologi multimedia, ruang kelas virtual, video, teks *online*, email, pesan suara, panggilan konferensi, dan streaming video online.⁶⁷

Pelaksanaan pembelajaran daring ataupun offline di kelas VII yang diampu oleh bapak Avies ini menggunakan aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* ini digunakan Pak Avies dan Bu Aisyah untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dengan bantuan aplikasi *Group Whatsapp*, Pak Avies mengirimkan instruksi pembelajaran daring dan mengirim materi yang akan diajarkan oleh guru. Tujuan dari *group whatsapp* yang lain yakni untuk menjalin komunikasi dengan peserta didik dan juga wali murid terkait proses pembelajaran pada masa pandemi.

⁶⁷ Eko Kuntarto, *Kefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, (2017), 101.

Pelaksanaan pembelajaran pada saat ini di SMP Al-Baitul Amien yakni bergilir. Setengah dari peserta didik belajar *offline* dan setengahnya lagi belajar online, yang kemudian hari akan di *rolling*. Peserta didik yang minggu lalu mendapat pembelajaran online, pada minggu ini akan mendapat pembelajaran offline. Pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran offline akan menggunakan media yang ada di sekolah seperti LAB komputer dan jaringan internet.

Dalam proses pembelajaran, guru selalu mengingatkan dan memotivasi peserta didik untuk selalu memiliki semangat belajar dan selalu bertaqwa kepada Allah SWT, walaupun itu pembelajaran *online* dengan segala keterbatasan. Hal ini biasanya bertujuan untuk membentuk karakter siswa ketika mereka mengamalkan kegiatan keagamaan di sekolah, dan kini guru juga menyarankan siswanya untuk mengamalkan kebiasaan tersebut di rumah.

Guru juga selalu berusaha membangun interaksi yang baik dengan siswa. Salah satu metode yang digunakan guru adalah dengan terus memantau aktivitas siswa dalam kegiatan belajarnya. Periksa ketidakhadiran untuk mengonfirmasi partisipasi dalam pembelajaran online. Jika ada siswa yang tidak hadir, guru akan menghubungi siswa tersebut melalui pesan pribadi WhatsApp. Pada saat yang sama, komunikasi antara siswa dan guru terjalin dengan baik.

Sarana dan prasarana yang digunakan saat pembelajaran pada masa pandemi ini di SMP Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember

khususnya di kelas VII sudah terpenuhi baik dari guru maupun peserta didik. Dalam pelaksanaan online guru dan peserta didik juga sudah mampu mengoperasikan aplikasi *Quizizz* dengan lancar dan baik, mereka menggunakan *Handphone* bagi yang *online* dan Lab komputer bagi yang *offline* dalam mengakses pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* tersebut. karena mereka sudah terbiasa menggunakan *Handphone* dan Lab komputer sehingga mereka terlihat enjoy dan senang ketika pembelajaran dilakukan melalui media elektronik yakni dengan aplikasi *Quizizz*.

Ada beberapa tahapan di dalam pengimplementasian aplikasi *Quizizz* yakni :

a. Pertama, memberi salam dan memotivasi peserta didik agar semangat dalam menerima pembelajaran secara *offline* dan daring secara bersamaan.

b. Kedua, merupakan penyampaian materi pembelajaran, materi pembelajaran merupakan isi menurut pelajaran yg disampaikan

sang pengajar pada peserta didiknya setiap melangsungkan aktivitas pembelajaran berlangsung. Dalam persiapan mengajar, pengajar tentunya menyiapkan materi yg akan diajarkan.

Berdasarkan *output* observasi pada penyampaian materi pembelajaran pengajar telah mengungkapkan materinya menggunakan kentara sebagai akibatnya peserta didik mengerti.

Pada proses pembelajaran terlihat pengajar menggunakan vidio

interaktif buat media pembelajaran, bahwa pada penyampaian materi pengajar mengirimkan video pembelajaran dalam gerombolan *Whatsapp* yg sudah tersedia. Pengajar memberi saat buat mendalami materi dalam peserta didik.

- c. Ketiga, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti adalah bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring dan *offline* ini dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* guru memberi kode soal dan memerintah siswa untuk mengerjakan.

1. Evaluasi Dari Implementasi Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Fikih Kelas VII di SMP Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember Tahun Pelajaran 2021/2022

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Singkatnya, pembelajaran melibatkan tiga kegiatan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Proses evaluasi umumnya berpusat pada siswa. Dengan kata lain, evaluasi bertujuan untuk mengamati hasil belajar siswa dan menentukan apa saja peluang belajarnya.⁶⁸

Arti istilah evaluasi adalah keyakinan baik dan buruk, benar dan salah, kuat dan lemah, cukup atau tidak cukup. Secara umum, penilaian diartikan sebagai proses memandang suatu objek atau gejala

⁶⁸ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 145.

dengan menggunakan kriteria kualitatif tertentu, seperti “baik” atau “buruk”.⁶⁹

Evaluasi pembelajaran adalah kegiatan yang memperkenalkan, menjamin, dan menentukan mutu pendidikan bagi berbagai komponen pendidikan untuk setiap lintasan, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk tanggung jawab penyelenggaraan pendidikan.

Evaluasi dilakukan sebagai bentuk tanggung jawab penyelenggara pendidikan kepada pemangku kepentingan dalam kaitannya dengan manajemen mutu pendidikan di tingkat nasional. Disebutkan pula bahwa evaluasi secara berkala, komprehensif, transparan dan sistematis dilakukan oleh lembaga independen untuk menilai pencapaian di tingkat pendidikan nasional, dan proses pemantauan evaluasi tersebut harus terus dilakukan.⁷⁰

Pandangan lain menyatakan bahwa penilaian didefinisikan sebagai proses sistematis mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data untuk menentukan apakah peserta didik telah mencapai target pengetahuan atau keterampilan yang dirumuskan untuk tujuan pembelajaran.⁷¹

Dengan demikian, penilaian secara singkat dapat diartikan sebagai proses pengumpulan informasi untuk menentukan prestasi belajar di kelas atau kelompok sebelum dilakukan kegiatan

⁶⁹ Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Kalam Mulia, 2011), h. 221

⁷⁰ Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003, pada bab XVI pasal 57 sampai dengan 59

⁷¹ Imam Asrori, Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang: Misykat Indonesia, 2014), h. 3

pengukuran dan penilaian. tidak dalam undang-undang. Keputusan 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.⁷²

Oleh karena itu, evaluasi kegiatan pendidikan meliputi kegiatan evaluasi yang dilakukan ketika guru menyampaikan materi pendidikan kepada siswa. Bagi guru, penilaian pembelajaran merupakan alat yang tidak terpisahkan dari pengajaran. Hal ini dikarenakan, melalui penilaian, guru diinformasikan tentang pencapaian hasil belajar. Penilaian juga memberikan informasi kepada guru tentang materi yang digunakan, apakah tersedia atau tidak bagi peserta didik. Hasil penilaian diharapkan dapat menginspirasi guru untuk mengajar lebih baik dan peserta didik untuk belajar lebih baik.

Evaluasi pembelajaran pada masa pandemi ini Bapak Avies dan Ibu Aisyah melihat hasil penilaian dengan cara menilai pengetahuan peserta didik. Dengan hal tersebut guru dapat mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi yang guru sampaikan.

Berdasarkan hasil observasi, metode penugasan merupakan metode pengajaran dengan pemberian tugas pada peserta didik agar

⁷² M. Fadilah. Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 72.

melakukan kegiatan belajar untuk dapat dipertanggung jawabkan dalam rentan waktu yang telah ditentukan.⁷³

Dari hasil observasi dan wawancara, penulis membuat kesimpulan bahwa pada evaluasi terdapat aspek-aspek penilaian yakni penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penilaian yang bisa diambil dari pengimplementasian aplikasi *Quizizz* hanya bisa mengambil penilaian dari pengetahuan saja. Untuk penilaian aspek sikap dan keterampilan guru memakai aplikasi lain yang sesuai dan cocok.

Dalam menerapkan pembelajaran Fiqih dengan media aplikasi *Quizizz* sudah cukup lama, yaitu sejak Covid-19 muncul dan pada akhirnya semua sekolah formal dilarang untuk mengadakan proses belajar dan mengajar secara tatap muka. Faktor pendukung serta faktor penghambat terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* diantaranya sebagai berikut:

a. Faktor Pendukung

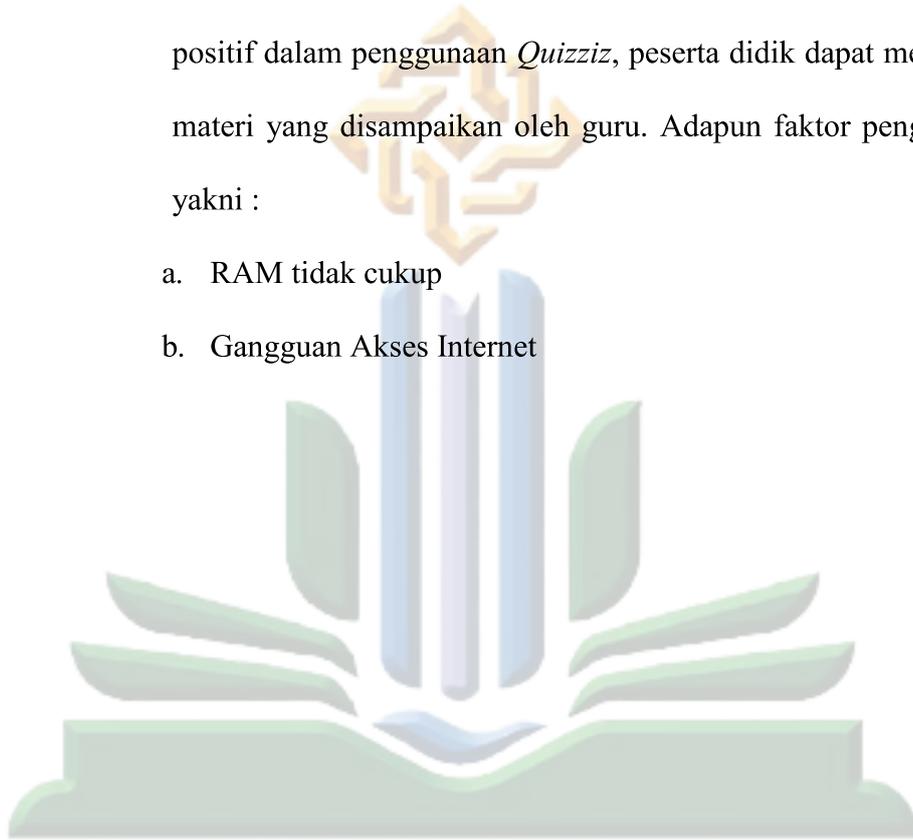
- A. Gratis Download dan bisa diakses lewat web/google.
- B. Platform yang menarik
- C. Fasilitas yang memadai dan lengkap dengan sebagaimana dengan adanya LAB komputer dan jaringan internet.

b. Faktor penghambat

⁷³ Observasi di Sekolah Menengah Pertama Al-Baitul Amien Jember, 5 Oktober 2021.

Pembelajaran di masa pandemi ini, bapak Avies dan ibu Aisyiah melihat hasil penilaian dengan menilai pengetahuan peserta didik. Dalam hal ini guru dapat melihat seberapa hal yang positif dalam penggunaan *Quizziz*, peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Adapun faktor penghambatnya yakni :

- a. RAM tidak cukup
- b. Gangguan Akses Internet



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai Implementasi Aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien (*full day school*) Jember tahun ajaran 2021/2022, maka penulis menarik kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah yang penulis tentukan pada penelitian yaitu:

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penerapan pembelajaran Fikih dengan aplikasi *Quizizz*, antara lain dimulai dari : perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran, yaitu:

1. Perencanaan pembelajaran Fikih yakni guru membuat silabus, prota, promes, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), setelah menyusun RPP guru juga mengkoordinasikannya kepada kepala sekolah serta bagian kurikulum. Tujuan dari perencanaan ini yaitu agar dapat menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran lebih terarah sesuai dengan konsep yang telah direncanakannya. Perencanaan yang terlibat pada pembelajaran daring dari pembuatan silabus, RPP, prota, promes dll. Kedua, yakni menyiapkan media pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran daring dengan mendownload terlebih dahulu aplikasi *Quizizz*, jika hp siswa tidak cukup RAM boleh juga langsung membuka *Google* dan membukanya langsung lewat *Google* dan mendaftarkan akun pribadi masing-masing guru dan siswa.

Ketiga, yakni guru memasukkan soal yang telah dibuat ke dalam aplikasi *Quizizz*.

2. Pelaksanaan pembelajaran Fiqih di SMP Al-Baitul Amien (*full day school*) Jember dilaksanakan melalui strategi pemberian tugas. Tugas diberikan melalui kode yang dikirim oleh guru pada *grup whatsapp* dalam hal ini guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk dikerjakan sebelum batas akhir penugasan selesai. Sebelum pemberian tugas guru wajib menyapa dan memberi motivasi peserta didik serta memberi materi pembelajaran dan memberi waktu pada peserta didik untuk mendalami materi yang telah diberikan. kemudian membagikan kode kelas kepada peserta didik untuk mengerjakan soal yang ada pada aplikasi *Quizizz* sesuai tenggang waktu yang diberikan oleh guru. Pelaksanaan pada penerapan dengan hasil observasi separuh dari dari peserta didik akan mengikuti pelajaran *offline* dan separuhnya lagi *online*. Keadaan tersebut akan di rolling bergantian ganjil genap (Absen). Untuk siswa yang mengikuti pembelajaran *offline* akan menggunakan laboratorium komputer dan untuk peserta didik yang mengikuti pelajaran *online* akan tetap login dari *handphone* masing-masing.
3. Evaluasi terdapat aspek-aspek penilaian yakni penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penilaian yang bisa diambil dari pengimplementasian aplikasi *Quizizz* hanya bisa mengambil penilaian dari pengetahuan saja. Untuk penilaian aspek sikap dan keterampilan

guru memakai aplikasi lain yang sesuai dan cocok. Penerapan Aplikasi *Quizizz* masih memiliki beberapa penghambat yakni pada permasalahan RAM hp android peserta didik tidak cukup dan gangguan akses internet. Faktor pendukungnya yakni *platform* dari aplikasi *Quizizz* yang menarik minat siswa dalam belajar dan gratis tanpa membayar, sekolah dilengkapi oleh fasilitas laboratorium komputer dan jaringan internet (*wifi*). Penerapan aplikasi *Quizizz* sudah masuk dalam kategori baik dan layak untuk di teruskan demi keberlanjutan proses belajar mengajar.

E. Saran

Penerapan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Fiqih bukanlah hal yang mudah. Pada upaya yang telah dilakukan SMP Al-Baitul Amien (*full day school*) Jember dalam mengelola pembelajaran dengan *Quizizz* memang efektif untuk pembelajaran Fiqih maupun mata pelajaran lainnya. Namun, pada kesempatan ini penulis merekomendasikan beberapa saran kepada pihak terkait mengenai penerapan aplikasi *Quizizz* dengan ditambah aplikasi lain yang bisa untuk mencakup ketiga aspek penilaian pada evaluasi terutama pada aspek yang tidak bisa dinilai pada penggunaan aplikasi *Quizizz* yaitu penilaian sikap dan keterampilan bisa menggunakan media aplikasi *Quipper School* karena dalam aplikasi *Quipper School* terdapat soal uraian untuk mengasah keterampilan siswa dalam menguraikan sesuatu sekaligus pengetahuan para peserta didik, untuk penilaian sikap bisa dilihat dari seberapa cepat peserta didik

mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru dan respon yang diberikan saat berada pada grup WA. Pada aplikasi *Quipper School* guru juga bisa membagikan materi langsung melalui teks bacaan maupun video jadi sangat praktis dan *recommended* untuk digunakan.

1. Kepada Guru Fikih

Membuat strategi pembelajaran dengan media *online* yang lain agar peserta didik tidak bosan karena hanya menggunakan satu media setiap mengajar.

2. Kepada Kepala Sekolah

Akan lebih baik lagi jika sekolah memberikan sarana serta prasarana yang menunjang proses pembelajaran. Untuk sarana dan prasarana yang dapat diberikan oleh sekolah pada pembelajaran daring yaitu seperti pemberian kuota internet gratis untuk peserta didik.

F. Kata Penutup

Dengan mengucapkan kata puji dan syukur kehadiran Allah SWT, serta ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu dan menyumbangkan pikiran atau materi dalam membantu penulis hingga dapat menyelesaikan suatu karya ilmiah yang dapat penulis wujudkan dalam bentuk skripsi.

Penulis menyadari akan keterbatasann dan kekurangan dakam isi pembahasan skripsi ini, untuk itu dengan kerendahan hati penulis mohon kepada semua pihak agar dapat memberi kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi yang penulis susun ini. Penulis

berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri, akhirnya kata kepada Allah SWT penulis mohon ampun dan petunjuk-Nya yang melimpah taufik kepada kita semua.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Isna Nur. diwawancarai. Oleh Robby Khoirul Masruchin. Jember, 20 September 2021.
- Aisyah. diwawancarai oleh Robby Khoirul Masruchin. Jember, 10 April 2021.
- Al-Zarnuji. Kitab *Ta'lim al-Muta'allim*.
- Arifin, Muzayyin. *filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Asrori, Imam. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat Indonesia, 2010.
- Daulay, Haidar Putra. *Pemberdayaan Pendidikan Islam di Indonesia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya (Ayat Pojok Bergaris)*. Semarang: Asy Syifa', 1998.
- Fadilah, M. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Hasanah, Ida Faridatul. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang". Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018.
- Iqzani Fadjar Elvi. diwawancarai. Oleh Robby Khoirul Masruchin. Jember, 20 September 2021.
- Komalasari, Kokom. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama, 2011.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.

- Martono, "Pengaruh Perencanaan Pembelajaran Terhadap Peningkatan Kualitas Mengajar Guru Di SMP Negeri 2 Maros, Makasar." Skripsi, UIN Alauddin Makassar, 2014.
- Masnur, Muslich. *Melaksanakan PTK : Penelitian Tindakan Kelas Itu mudah*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Mokoagow, Fhaby Magfirah. "Penerapan *Game* Edukasi Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi" Skripsi, UN Gorontalo, 2021.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Mulyasa, E. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Mulyasa, E. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Umar, Bukhari, *Hadits Tarbawi (Pendidikan dalam Perspektif Islam)*. Jakarta: Anizah, 2012.
- Peraturan pemerintah nomor 55 tahun 2007 tentang pendidikan agama dan pendidikan keagamaan.
- Prasetyo, Dwi Yuli. "Pengaruh *Game* Kuis Berbasis *Android* dalam Pembelajaran PPKN Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 11 Semarang". Skripsi, Universitas Lampung, 2017.
- Rahman, Dian Taufik. diwawancarai oleh Robby Khoirul Masruchin. Jember, 20 September 2021.
- Ramayulis. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2011.
- Reskiharissa, Avies. diwawancarai oleh Robby Khoirul Maruchin. Jember, 20 September 2021.
- Sadiman, Arif S. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2008.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif*. Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2013.

- Sanapiah F. dan Mulya G. W. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya : Usaha Nasional, 1982.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Shihab, M.Quraish. *Tafsir Al-Misbah : Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an vol .* Jakarta: Lentera, 2009.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Suyadi. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Prees, 2010.
- Tanzeh, Ahmad. *Metodelogi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.
- Ula, S.Shoimatul. *Revolusi Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Citra Umbara.
- Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003. pada bab XVI pasal 57 sampai dengan 59
- Yuda, diwawancarai oleh Robby Khoirul Masruchin. Jember, 20 September 2021.

Lampiran I

MATRIK

Judul	Variable	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Implementasi Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas Vii Di Smp Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember Tahun Ajaran 2021/2022	1. Aplikasi Game	1. Perencanaan 2. Pelaksanaan 3. Evaluasi	a. RPP b. Media Quizizz a. Penugasan a. Penilaian b. Pendukung c. Penghambat	1. Informan a. Kepala SMP Al-Baitul Amien Jember b. Guru mata Pelajaran c. Siswa Kelas VII 2. Kepustakaan 3. Dokumentasi	1. Pendekatan penelitian: Metode Kualitatif 2. Jenis Penelitian: Penelitian Lapangan (<i>Field Reseach</i>) 3. Lokasi Penelitian: “SMP Al-Baitul Amien Jember” 4. Subjek Penelitian: Purposive Sampling 5. Teknik Pengumpulan Data: a. Observas b. Wawancara c. Dokumentasi 6. Analisis Data: a. Pengumpulan Data	1. Bagaimana perencanaan media aplikasi Quizizz dalam Mata Pelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember? 2. Bagaimana pelaksanaan media aplikasi Quizizz dalam Mata Pelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember? 3. Bagaimana evaluasi media aplikasi Quizizz dalam Mata Pelajaran Fikih kelas VII di SMP Al-Baitul

Judul	Variable	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
		UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ACHMAD SIDDIQ JEMBER			b. Kondensasi Data c. Penyajian Data d. Kesimpulan 7. Keabsahan Data: a. Triangulasi Sumber b. Triangulasi Metode 8. Tahap Penelitian: a. Persiapan b. Pelaksanaan c. Penyusunan d. Laporan	Amien Jember?

Lmapiran 2

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Obsevasi

Mengenai Implementasi Media Pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi aplikasi game *Quizizz*.

B. Pedoman Wawancara

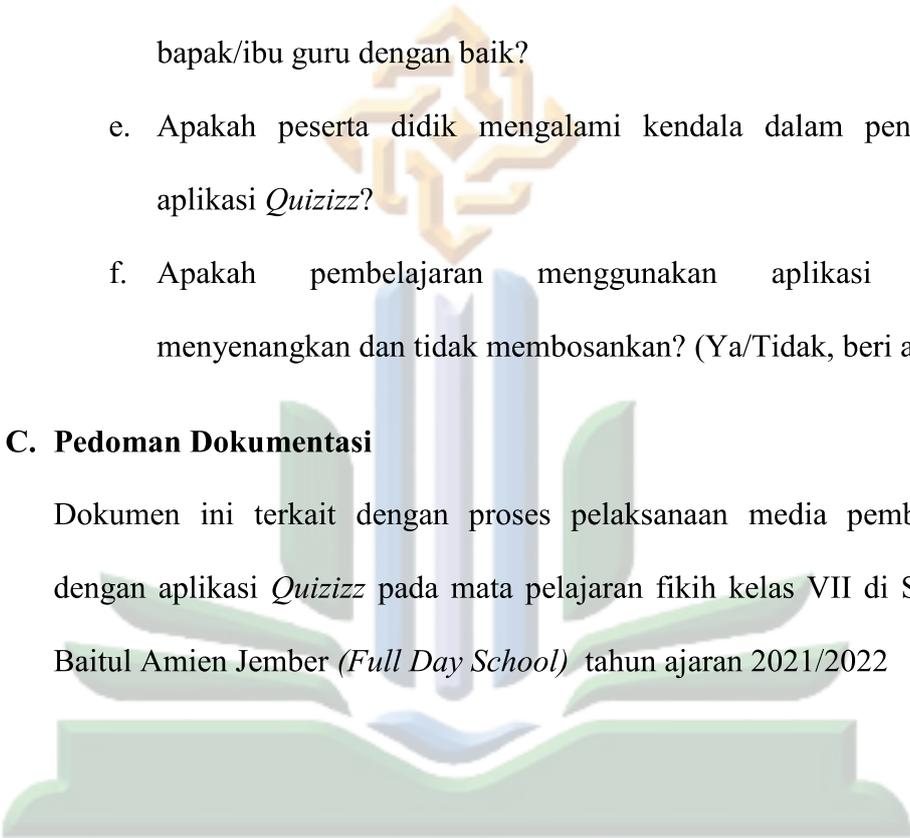
1. Kepala SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*)
 - a. Bagaimanakah sejarah berdirinya SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) ?
 - b. Apa saja visi misi SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) ?
 - c. Berapa jumlah kelas di SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) ?
 - d. Berapakah jumlah guru dan siswa SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) ?
 - e. Apa saja struktur organisasi SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) ?
 - f. Bagaimana peran ibu sebagai pimpinan sekaligus kepala sekolah SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) dalam menjamin mutu pendidikan ?

2. Guru PAI & BP SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*)

- a. Bagaimana prosedur pengimplementasian game *Quizizz* yang bapak terapkan pada pembelajaran fikih?
- b. Bagaimana kondisi belajar peserta didik sebelum diterapkannya aplikasi *Quizizz*?
- c. Adakah perbedaan hasil belajar yang dilakukan secara manual dengan yang menggunakan aplikasi *Quizizz*?
- d. Apakah pengimplementasian dari aplikasi *Quizizz* sudah dirasa maksimal oleh bapak selaku guru fikih di SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) ?
- e. Bagaimana proses pengimplementasian aplikasi *Quizizz* pada tahap perencanaan?
- f. Bagaimana proses pengimplementasian aplikasi *Quizizz*?
- g. Bagaimana evaluasi dalam pengimplementasian aplikasi *Quizizz*?
- h. Apa saja faktor pendukung dan penghambat terlaksananya pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz*?
- i. Bagaimana cara anda mengatasi hambatan yang ada dalam proses belajar mengajar tersebut?
- j. Sejak kapan mengimplementasikan aplikasi game *Quizizz*?

3. Siswa siswi SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*)

- a. Apakah semua peserta didik bisa mengakses aplikasi *Quizizz*?
- b. Apakah menurut peserta didik proses pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* sudah maksimal?

- 
- c. Apakah peserta didik memahami materi yang di berikan oleh bapak/ibu guru?
 - d. Apakah peserta didik bisa mengerjakan soal yang diberikan bapak/ibu guru dengan baik?
 - e. Apakah peserta didik mengalami kendala dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*?
 - f. Apakah pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* menyenangkan dan tidak membosankan? (Ya/Tidak, beri alasan)

C. Pedoman Dokumentasi

Dokumen ini terkait dengan proses pelaksanaan media pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran fikih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) tahun ajaran 2021/2022

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Implementasi Media Pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz
 pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di SMP Al-Baitul Amien
 Jember

No	Tanggal	Deskripsi Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1	10/sep/2021	surat penelitian	Pak Kusnan (Kepala TU)	
2	20/sep/2021	wawancara pengumpulan Data	pak Taufik pak. AVIES	
3	20/sep 2021	observasi I implementasi media QUIZZZ	Guru FIQH (pak AVIES)	
4	21/sep 2021	izin penggunaan Lab. komputer.	pak Wildi	
5	28/sep 2021	observasi 2	BU. ISNA Guru fiqh	
6	12/okto 2021	observasi 3	P. AVIES	
7	26/okto/2021	selesai penelitian	P. AVIES	
8				
9				
10				

Jember, 01 Agustus 2021

Kepala SMP Al-Baitul
 Amien Jember


 Elvia Fadjar Iqzani, S.Pd



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B. 1537/In.20/3.a/PP.00.9/05/2021 05 Agustus 2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember
Jl. Imam Bonjol No.45A Kaliwates Jember, KabupatenJember.

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Robby Khoirul Masruchin
NIM : T20181290
Semester : VII
Prodi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai **Implementasi Media Pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di SMP AL-BAITUL AMIEN (Full Day School) Jember Tahun Ajaran 2021/2022** selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Elvia Fadjar Iqzani, S.Pd.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala SMP Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember
2. Guru Agama
3. Siswa siswi Kelas VII

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

Jember, 05 Agustus 2021

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Mashudi



YAYASAN MASJID JAMI' AL-BAITUL AMIEN JEMBER
SMP AL - BAITUL AMIEN JEMBER (FULL DAY SCHOOL)
TERAKREDITASI "B"
NSS : 202052431273

SURAT KETERANGAN

No : 080-B/SMP.ABA.FDS/JBR/Pb/X/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Elvia Fadjar Iqzani, S.Pd**
Jabatan : **Kepala Sekolah**
Unit Kerja : **SMP Al Baitul Amien (Full Day School) Jember**
Alamat : **Jl. Imam Bonjol No. 45 Kaliwates Jember**

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : **Robby Khoirul Masruchin**
Nim : **T20181290**
Judul : **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI QUIZZZ PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS VII DI SMP AL BAITUL AMIEN (FULL DAY SCHOOL) JEMBER TAHUN AJARAN 2021/2022**
Fakultas : **Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**
Prodi : **Pendidikan Agama Islam**

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian (Research) di SMP AL BAITUL AMIEN JEMBER. Terhitung dari tanggal 20 September – 24 Oktober 2021 guna penulisan skripsi dengan Judul : "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI QUIZZZ PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS VII DI SMP AL BAITUL AMIEN (FULL DAY SCHOOL) JEMBER TAHUN AJARAN 2021/2022"

Demikian surat penugasan ini dikeluarkan untuk dapat dilaksanakan dengan baik dan penuh rasa tanggung jawab.

Jember, 26 Oktober 2020
Kepala Sekolah,

Elvia Fadjar Iqzani, S.Pd



RENCANA PELAKSANAAN PIMEBELAJARAN

(RPP)

A. Identitas Sekolah

Sekolah : SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*)
Mata Pelajaran : Fikih
Kelas /Semester : VII/Ganjil
Materi Pokok : Melaksanakan Ketentuan Thoharoh dan Sholat Lima Waktu
Tahun Pelajaran : 2021/2022
Alokasi Waktu : 3 Jam x 3 Pelajaran

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1 menjelaskan macam-macam najid dan tata cara thoharoh
- 1.2 menjelaskan hadats kecil dan tata cara thoharohnya
- 1.3 menghayati ketentuaah sholat lima waktu

C. Indikator

- 1.1.1 Menjelaskan pengertian nanjis dan dalilnya
- 1.1.2 Menjelaskan macam-macam najis
- 1.1.3 Menjelaskan pengertian thoharoh
- 1.2.1 Menjelaskan pengertian hadats kecil
- 1.2.2 Menjelaskan macam-macam cara menghilangkan hadats kecil
- 1.2.3 Menjelaskan pengertian wudu
- 1.3.1 Menjelaskan pengertian sholat

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi siswa diharapkan mampu:

1. Merumuskan pengertian najis dan dalilnya
2. Menjelaskan macam-macam najis
3. Menjelaskan pengertian thoharoh
4. Menjelaskan pengertian hadas kecil
5. Menjelaskan tata cara menghilangkan hadas kecil
6. Menjelaskan ketentuan wudu
7. Merumuskan pengertian sholat

E. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

- Dalam kelas guru tatap muka dan menggunakan media pembelajaran online membukan pelajaran dengan salam dan mengejak berdo'a,
- Guru menyampaikan kompetensi yang akan capai.

- Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, yaitu konsep tentang thoharoh dan sholat lima waktu
- Guru menyampaikan lingkup penilaian yang meliputi: penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan

Kegiatan Inti

Pertemuan 1

- Pembelajaran tatap muka dan daring
- Peserta didik mempelajari modul pembelajaran yang di berikan dan di unggah guru
- Peserta didik mengerjakan soal di LKS

Pertemuan 2

- Pembelajaran tatap muka dan daring
- Peserta didik menyimak secara singkat uraian literatur tentang najis, thoharoh, hadast kecil wudu dan sholat
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi yang sudah disampaikan

Pertemuan 3

- Pembelajaran tatap muka dan daring
- Guru menyampaikan kesimpulan terkait materi yang sudah dijelaskan
- Guru melakukan implementasi media pembelajaran dengan aplikasi game Quizizz di LAB computer (tatap muka) dan di handphone (online)
- Guru menyampaikan capaian hasil pembelajaran dan menyampaikan cakupan materi berikutnya.

Refleksi dan Konfirmasi

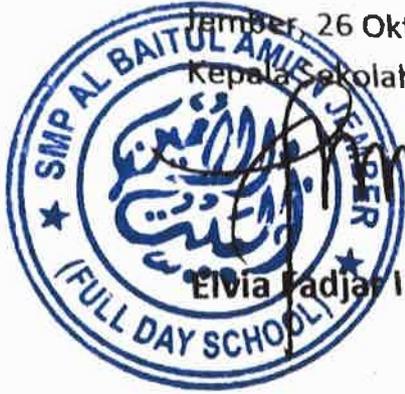
- Guru Bersama-sama peserta didik merumuskan beberapa kesimpulan terkait dengan materi thoharoh dan sholat
- Guru melakukan refleksi atas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menunjukan kekurangan dan kelebihan,nya,
- Guru memberikan umpan balik serta motivasi agar peserta didik mampu memahami materi yang sudah disampaikan.

Penilaian

- Pengetahuan

Mengetahui,

Jember, 26 Oktober 2020
Kepala Sekolah,



Elvia Fadjar Izzani, S.Pd

Guru Mata Pelajaran Fikih

M. Avies Rezkiharissa, S.Pd.

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Sekolah : SMP AL-BAITUL AMIEN JEMBER (*Full Day School*)
Mata Pelajaran : Fikih
Kelas/Semster : VII/Ganjil
Materi Pokok : Wudu dan Sholat
Tahun Pelajaran : 2021/2022

Berilah Tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara

No	Nama	Kehadiran			Nilai
		1	2	3	
1	Abrisam Fauzan R	✓	✓	✓	90
2	Achmad Fahmi A.A	✓	✓	✓	98
3	Afinsyah Abbiyyu S	✓	✓	✓	80
4	Al Jabar Bayu A	✓	✓	✓	80
5	Bima Alfaddy R	✓	✓	✓	80
6	Bisma Akbarianto	✓	✓	✓	90
7	Dava Farizqi S	✓	✓	✓	95
8	Dhafa Firdaus N	✓	✓	✓	85
9	Dimas Firmansyah	✓	✓	✓	90
10	Dimas Putra A	✓	✓	✓	80
11	Dzaky Alfarezi	✓	✓	✓	78
12	Fagan Pasha P	✓	✓	✓	85
13	Fabhan Anandika P.S	✓	✓	✓	80
14	Kenzi Firmanando A	✓	✓	✓	90
15	M. Balia Ibni Malkan	✓	✓	✓	90
16	Muhammad Awan A	✓	✓	✓	90
17	Muhammad Dharvi M.L	✓	✓	✓	90

18	Muhammad Fikri R	✓	✓	✓	85.
19	Muhammad Rafi I	✓	✓	✓	80
20	Raihan Bagaskara	✓	✓	✓	80
21	Randi Ega R	✓	✓	✓	88
22	Yudha Maulana E	✓	✓	✓	88
23	Zhafran Dzikra F.P	✓	✓	✓	80

Lampiran 8



(Wawancara dengan Bapak Avies Reskiharissa selaku guru fikih)



(Wawancara dengan Bapak Taufik Dian Rahman selaku SARPRAS)



(Wawancara dengan Ibu Isna Nur Aisyah selaku Waka Kurikulum)

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Robby Khoirul Masruchin
NIM : T20181290
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Fiqih kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember (*Full Day School*) Tahun Pelajaran 2021-2022” adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini, dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 01 Oktober 2021

Saya yang menyatakan



Robby Khoirul Masruchin
NIM.T20181290

Lampiran 10

BIODATA PENULIS



A. DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Robby Khoirul Masruchin
NIM : T20181290
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 18 Agustus 1997
Jenis Kelamin : Laki-laki
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. MI Miftahul Huda Mlokorejo-Puger
2. SMP Al-Baitul Amien Jember (Full Day School)
3. SMK PGRI 02 Jember
4. UIN KH Achmad Siddiq Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER