PENERAPAN *GAME QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FIQIH DI SMP IT IBNU QOYYIM KOTA PEKANBARU PROVINSI RIAU

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh :

ABDUL RAHMAT
NIM: 1238.22.1638

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU
1447 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Abdul Rahmat
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1638
Tempat/Tanggal Lahir	: Ranah, 08 April 1994
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis berjudul: **PENERAPAN GAME QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FIQIH DI SMP IT IBNU QOYYIM KOTA PEKANBARU PROVINSI RIAU,** Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 08 April 2026

Yang membuat pernyataan



ABDUL RAHMAT
NIM:1238.22.1638

Dipindai dengan CamScanner

Assoc Prof. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I

DOSEN UNIVERSITAS ISLAM

AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Abdul Rahmat*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi Skripsi saudara :

Nama	: Abdul Rahmat
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1638
Tempat/Tanggal Lahir	: Ranah, 08 April 1994
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: Penerapan *Game Quizizz* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih di SMP IT Ibnu Qoyyim Kota Pekanbaru Provinsi Riau

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian seminar Skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr. wb.

Pekanbaru, 22 April 2026

Pembimbing I

(Assoc Prof. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I)

Dipindai dengan CamScanner

Supri, S.Pd, M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Abdul Rahmat*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi Skripsi saudara :

Nama	: Abdul Rahmat
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1638
Tempat/Tanggal Lahir	: Ranah, 08 April 1994
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: Penerapan *Game Quizizz* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih di SMP IT Ibnu Qoyyim Kota Pekanbaru Provinsi Riau

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian seminar Skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr. wb.

Pekanbaru, 22 April 2026

Pembimbing II

(Supri, S.Pd, M.Pd)

Dipindai dengan CamScanner

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembingbing I dan pembimbing II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi yang berjudul: Penerapan *Game Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih di SMP IT Ibnu Qoyyim Kota Pekanbaru Provinsi Riau yang di tulis oleh:

Nama	: ABDUL RAHMAT
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1638
Tempat /Tanggal Lahir	: Ranah, 08 April 1994
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: PAI

Untuk Diajukan dalam ujian munaqosyah Universitas Islam (UI) AL-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 22 April 2026

Pembimbing I

Dr. ZALISMAN, S.Pd.I, M.Pd
NIDN. 2113108701

Pembimbing II

SUPRI, S.Pd, M.Pd
NIDN. 2104038803

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

WIRDA NINGSIH, M.Pd
NIDN. 2107098406

Dipindai dengan CamScanner

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec. Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka-Iskandar Muda, Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor: 023/SP/A/FTK-PAI/V/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Game Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih di SMP IT Ibnu Qoyyim Kota Pekanbaru Provinsi Riau**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	: **Abdul Rahmat**
NIM	: 1238.22.1638
Telah dimunaqasahkan pada	: Rabu, 29 April 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Assoc. Prof. Dr. Parlindungan Simbolon, M.Us.)
NIDN.2125058608

Penguji II

(Zainul Bahri Lubis, M.Pd.)
NIDN. 2107079404

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Dr. Waldi Syaputra, S.Sy., MH)
NIDN. 2125128604

Sekretaris,
Ketua Program Studi PAI

(Winda Ningsih, M.Pd.)
NIDN.2107098406

Pekanbaru, 21 Mei 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

Dipindai dengan CamScanner

MOTTO

"...Dan janganlah kamu merasa lemah dan janganlah pula bersedih hati, sebab kamulah yang paling tinggi derajatnyajika kamu orang-orang yang beriman..."

(*QS. Ali Imran: 139*)

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(*QS. Al-Insyirah: 6*)

PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya

Yang utama dari segalanya sembah sujud serta syukur kepada Allah Swt. atas segala rahmat, karunia dan kemudahan yang telah Engkau limpahkan. Berkat izin-Mu, kekuatan-Mu dan pertolongan-Mu skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Tiada daya dan upaya tanpa kehendak-Mu. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., suri teladan sepanjang masa yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan dan cahaya iman. Semoga setiap langkah dalam proses penyusunan karya ini menjadi bagian dari ibadah dan bernilai pahala di sisi-Mu. Aamiin.

Ayah dan Ibu

Kepada Ayah dan Ibu tercinta terima kasih atas setiap doa yang tidak pernah putus, kasih sayang yang tidak pernah berkurang serta pengorbanan yang tidak pernah terhitung jumlahnya. Kalian adalah sumber kekuatan terbesar dalam hidup ini. Setiap lelah yang Ayah dan Ibu rasakan, setiap air mata yang mungkin tersembunyi dan setiap harapan yang diselipkan dalam doa menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Tiada kata yang mampu membalas segala kebaikan dan cinta yang telah diberikan. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan dan kebahagiaan kepada Ayah dan Ibu. Karya sederhana ini kupersembahkan sebagai wujud bakti dan rasa terima kasih yang tulus.

Keluarga Kecil

Untuk keluarga kecilku tercinta terima kasih atas pengertian, kesabaran dan dukungan yang begitu besar selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran kalian menjadi penguat di setiap rasa lelah dan menjadi alasan untuk terus berjuang dan menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih atas doa, semangat dan cinta yang selalu mengiringi setiap langkah. Semoga kebersamaan ini senantiasa diberkahi dan semoga pencapaian kecil ini menjadi langkah awal untuk kebahagiaan dan kesuksesan yang lebih besar di masa mendatang.

Dosen Pembimbing

Kepada Bapak/Ibu Dosen Pembimbing yang saya hormati terima kasih atas segala bimbingan, arahan, ilmu, waktu serta kesabaran yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap saran dan koreksi yang diberikan menjadi pelajaran berharga dalam membentuk pola pikir yang lebih sistematis dan ilmiah. Tanpa bimbingan dan ketelatenan Bapak/Ibu karya sederhana ini tidak akan tersusun dengan baik. Semoga segala kebaikan dan ilmu yang telah diberikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir pahalanya.

Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Kepada seluruh Bapak/Ibu Dosen serta Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau terima kasih atas ilmu, pengalaman, pelayanan dan bantuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Setiap ilmu yang diajarkan menjadi bekal berharga dalam menempuh kehidupan dan mengembangkan diri di masa depan. Semoga Universitas Islam Al-Kifayah Riau semakin maju, melahirkan generasi yang berilmu, berakhlak dan bermanfaat bagi masyarakat, agama dan bangsa. Karya ini menjadi bagian kecil dari perjalanan panjang yang telah dibimbing oleh para pendidik yang luar biasa.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat, nikmat, hidayah, dan petunjuknya yang berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penerapan *Game Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih di SMP IT Ibnu Qoyyim Kota Pekanbaru Provinsi Riau". Sholawat beriringkan salam tak lupa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Dalam menyusun skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan arahan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini perkenankan peneliti mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Kepada Ayah dan Ibu terima kasih atas kasih sayang yang tulus, doa yang tak pernah putus, serta dukungan moril maupun materil yang diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
2. Bapak Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar Riau.
3. Bapak Dr. Zalisman, S.Pd., M,Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau Sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, ilmu, serta masukan konstruktif yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
4. Wakil Rektor I Bapak Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I, Wakil Rektor II Ibu Lita Arfah, S.P., M.Si dan Wakil Rektor III Bapak Sahrin, S.H., MH.

5. Dosen Pembimbing II Bapak Supri, S.Pd.I., M.Pd yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan, motivasi dan perbaikan detail selama proses penulisan penelitian ini.
6. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
7. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moral hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
9. Kepada teman-teman seangkatan dan teman-teman seperjuangan yang terus memberikan semangat untuk sampai ditahap ini.

Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran konstruktif karena skripsi ini belum lengkap. Semoga mereka yang menulis dan membaca mendapatkan manfaat dari skripsi ini. Akhir kata, penulis mohon maaf atas semua kesalahan yang mungkin terjadi selama proses penyusunan skripsi ini.

Pekanbaru, 08 April 2026
Penulis,

Abdul Rahmat

Dipindai dengan CamScanner

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **i**

NOTA DINAS ..... **ii**

NOTA DINAS ..... **iii**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **iv**

PENGESAHAN SKRIPSI ..... **v**

MOTTO ..... **vi**

PERSEMBAHAN ..... **vii**

KATA PENGANTAR ..... **x**

DAFTAR ISI ..... **xii**

DAFTAR TABEL ..... **xv**

DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**

ABSTRAK BAHASA INDONESIA ..... **xvii**

ABSTRAK BAHASA INGGRIS ..... **xviii**

ABSTRAK BAHASA ARAB ..... **xix**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 6
C. Pemasalahan 9
   1. Identifikasi Masalah 9
   2. Batasan Masalah 10
   3. Rumusan Masalah 10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 10
   1. Tujuan Penelitian 10
   2. Manfaat Penelitian 11

BAB II KAJIAN TEORI **13**

A. Landasan Teori 13
B. Penelitian Relevan 30
C. Kerangka Berpikir 34
D. Hipotesis Tindakan 35
E. Indikator Keberhasilan 36

BAB III METODE PENELITIAN **38**

A. Setting Penelitian 38
1. Jenis Penelitian 38
2. Lokasi dan Waktu Penelitian 39
3. Subjek dan Objek Penelitian..... 39
B. Prosedur Penelitian 40
C. Teknik Pengumpulan Data..... 42
D. Teknik Analisa Data 45

BAB IV HASIL PENELITIAN..... 48

A. Deskripsi Data Awal 48
1. Riwayat Sekolah 48
2. Visi dan Misi 49
3. Setting Ruang Kelas 51
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 52
5. Profil Awal Pembelajaran..... 54
B. Deskripsi Persiklus..... 59
1. Siklus I..... 59
a. Pertemuan 1..... 59
1) Tahap Perencanaan..... 60
2) Tahap Pelaksanaan 61
3) Hasil Belajar Siswa 64
4) Tahap Observasi Pembelajaran 67
b. Pertemuan 2..... 71
1) Tahap Perencanaan..... 71
2) Tahap Pelaksanaan 72
3) Hasil Belajar Siswa 75
4) Tahap Observasi Pembelajaran 79
c. Refleksi Siklus I 83
2. Siklus II..... 86
a. Pertemuan 1..... 86
1) Tahap Perencanaan..... 86
2) Tahap Pelaksanaan 87
3) Hasil Belajar Siswa 90
4) Tahap Observasi Pembelajaran 92
b. Pertemuan 2..... 95
1) Tahap Perencanaan..... 95
2) Tahap Pelaksanaan 97
3) Hasil Belajar Siswa 100
4) Tahap Observasi Pembelajaran 102
c. Refleksi Antar Siklus 106

3. Uji Prasyarat Analisis 111
a. Uji Normalitas 111
b. Uji Homogenitas 112
4. Uji N-Gain 112
5. Uji Hipotesis 113
6. Motivasi dan Respon Siswa 114
C. Pembahasan dari Setiap Siklus 117
1. Siklus I 117
2. Siklus II 121

BAB V PENUTUP 125

A. Simpulan 125
B. Saran 127

DAFTAR PUSTAKA 130
LAMPIRAN 134

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Respon Siswa Terhadap Penggunaan *Quizizz*..... 44
Tabel 3.2. Kategori Respon Siswa 44
Tabel 3.3. Kategori Keaktivan Aktivitas Siswa 47
Tabel 3.4. Kategori Aktivitas Guru..... 47
Tabel 4.1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan (Pretest) 56
Tabel 4.2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1..... 64
Tabel 4.3. Skor Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1..... 67
Tabel 4.4. Skor Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1 69
Tabel 4.5. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2..... 76
Tabel 4.6. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2 79
Tabel 4.7. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2 81
Tabel 4.8. Rekapitulasi hasil belajar siswa Siklus II pertemuan 1..... 90
Tabel 4.9 Skor Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1 92
Tabel 4.10 Skor Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1 94
Tabel 4.11. Rekapitulasi hasil belajar siswa Siklus II pertemuan 2..... 100
Tabel 4.12. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2..... 103
Tabel 4.13. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2 105
Tabel 4.14 Perbandingan Pretest dan Posttest..... 109
Tabel 4.15. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)..... 111
Tabel 4.16 . Hasil Uji Homogenitas (Levene's Test)..... 112
Tabel 4.17 . Hasil Uji Paired Sample t-Test..... 114
Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Dan Respon Siswa..... 115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian 34
Gambar 3.1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas 40

ABSTRAK

Abdul Rahmat, (2026) : Penerapan *Game Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih di SMP IT Ibnu Qoyyim Kota Pekanbaru Provinsi Riau

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan game *Quizizz* dalam pembelajaran Fiqih, menganalisis hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan serta menguji peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan *Quizizz* di SMP IT Ibnu Qoyyim. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih materi Thaharah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* dilakukan secara sistematis sebagai media evaluasi dan penguatan materi melalui soal berbasis analisis kasus. Pada Siklus I ketuntasan belajar klasikal belum sepenuhnya tercapai dan masih terdapat siswa yang belum memenuhi KKM. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II melalui penguatan konsep, diskusi dan optimalisasi penggunaan *Quizizz*, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Rata-rata nilai kelas mencapai 92,7 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%. Selain meningkatkan hasil belajar kognitif penggunaan *Quizizz* juga berdampak positif terhadap keaktifan, motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penerapan game *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Fiqih serta menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis game sebagai inovasi pembelajaran Fiqih di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Kata Kunci : Game *Quizizz*, Hasil Belajar, Fiqih, SMP IT Ibnu Qoyyim

ABSTRACT

Abdul Rahmat (2026): Implementation of the Quizizz Game in Improving Fiqh Learning Outcomes at Junior Islamic School of Ibnu Qoyyim Middle School, Pekanbaru City, Riau Province

This study aims to determine the application of the Quizizz game in Fiqh learning, analyze student learning outcomes before and after implementation and test the improvement of student learning outcomes through the use of Quizizz at Junior Islamic School of Ibnu Qoyyim. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation and reflection stages. The research subjects were eighth grade students in the Fiqh subject of Thaharah material. The results showed that the application of Quizizz was carried out systematically as a medium for evaluation and reinforcement of material through case analysis-based questions. In Cycle I, classical learning completeness was not fully achieved and there were still students who did not meet the minimum criteria Score. After improvements were made to learning in Cycle II through concept reinforcement, discussion and optimization of the use of Quizizz, student learning outcomes increased significantly. The average class score reached 92.7 with classical completeness of 100%. In addition to improving cognitive learning outcomes, the use of Quizizz also had a positive impact on student activity, motivation and participation in the learning process. Thus, the application of the Quizizz game was proven effective in improving Fiqh learning outcomes and creating interactive, fun and meaningful learning. This study recommends the use of game-based learning media as an innovation in Fiqh learning at the junior high school level.

Keywords: *Quizizz Game, Learning Outcomes, Fiqh, Junior Islamic School of Ibnu Qoyyim.*

مـلـخص

عبد الرحمت (٢٠٢٦) : تـنـفـيـذ لـعـبـة قـويـزيـز في تحسين نـتـائـج تـعـلـم الـفـقـه في المدرسة المتوسطة الإسلامية ابن قيم يكانبارو، مقاطعة رTو

Xدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى تطبيق لعبة قويزيز في تدريس الفقه، وتحليل نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد تطبيقها، واختبار مدى تحسن نتائج تعلمهم من خلال استخدامها في المدرسة المتوسطة الإسلامية ابن قيم. تُعدّ هذه الدراسة بحثًا إجرائيًا صفيًا أُجري على مرحلتين، تتألفكل منهما من مراحل التخطيط والتنفيذ والملاحظة والتقييم. شملت عينة البحث طلاب الصف الثامن في مادة الفقه، وتحديدًا مادة الطهارة. أظهرت النتائج أن تطبيق قويزيز تم بشكل منهجيكوسيلة لتقييم المادة وتعزيزها من خلال أسئلة مبنية على تحليل الحالات. في المرحلة الأولى، لم يتحقق اكتمال التعلم التقليدي بشكلكامل، ولا يزال هناك طلاب لم يستوفوا معايير المعرفة الأساسية. بعد إدخال تحسينات على التعلم في المرحلة الثانية من خلال تعزيز المفاهيم والمناقشة وتحسين استخدام قويزيز، ارتفعت نتائج تعلم الطلاب بشكل ملحوظ. بلغ متوسط درجات الصف اثنا وتسعين بشولة في المائة، مع اكتمال التعلم التقليدي بنسبة مائة في المائة. إضافةً إلى تحسين مخرجات التعلّم المعرفي، كان لاستخدام تطبيق قويزيز أثرٌ إيجابٌ على نشاط الطلاب وتحفيزهم ومشاركتهم في عملية التعلّم. وبذلك، أثبت تطبيق لعبة قويزيز فعاليته في تحسين مخرجات تعلّم الفقه، وخلق بيئة تعلّم تفاعلية وممتعة وهادفة. وتوصي هذه الدراسة باستخدام وسائط التعلّم القائمة على الألعابكأسلوبٍ مبتكرٍ في تعلّم الفقه في المرحلة الإعدادية.

الكلمات الرئيسية : لعبة قويزيز، مخرجات التعلم، الفقه، المدرسة المتوسطة الإسلامية ابن القيم.

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Islam pada hakikatnya bertujuan untuk membentuk manusia yang beriman, bertakwa, serta mampu mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pencapaian tujuan tersebut adalah Fiqih, karena Fiqih tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pada pembiasaan praktik ibadah yang benar sesuai tuntunan syariat. Melalui pembelajaran Fiqih, diharapkan siswa memahami hukum-hukum Islam yang bersifat praktis seperti tata cara ibadah, muamalah, hingga akhlak sosial, sehingga terbentuk karakter muslim yang kaffah sejak usia remaja[1].

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Fiqih di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu atau SMP IT masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan observasi awal di salah satu SMP IT, banyak siswa yang kurang antusias ketika mengikuti pelajaran Fiqih. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung konvensional, dominan ceramah, serta minim variasi metode dan media pembelajaran. Siswa cenderung menjadi pasif, hanya mendengar penjelasan guru, menghafal, dan menjawab pertanyaan seadanya tanpa memahami konsep secara mendalam. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar,

[1] Departemen Agama RI. (2008). *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Depag RI.

ditandai dengan nilai ulangan harian dan ujian semester yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Fenomena yang terjadi di lapangan bahwa hasil belajar Fiqih siswa SMP IT Ibnu Qoyyim Pekanbaru masih belum optimal. Berdasarkan observasi awal, sebagian siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran Fiqih, bahkan cenderung mengalami kejenuhan karena metode yang digunakan guru masih dominan ceramah. Hasil nilai evaluasi awal sebelum diterapkannya game *Quizizz* diperoleh data bahwa dari jumlah 30 siswa Kelas VIII A nilai rata-rata hasil belajar Fiqih berada pada angka 68. Dari jumlah tersebut sebanyak 7 siswa dinyatakan tuntas karena telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Sementara itu, sebanyak 23 siswa dinyatakan belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKM.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Fiqih sehingga diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Padahal kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh strategi, metode, dan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar[2]. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa.

Fenomena serupa juga diungkapkan dalam penelitian Sari[3], yang

---

[2] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017), hlm. 86.

[3] Sari, R "Problematika Pembelajaran Fiqih di Sekolah Menengah," *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 12, No. 2 (2021), hlm. 145.

menyebutkan bahwa siswa sering merasa jenuh dengan pembelajaran Fiqih karena metode yang monoton dan kurang interaktif, sehingga motivasi belajar menurun. Penelitian Wahyuni[4] bahkan menegaskan bahwa karakteristik generasi digital saat ini membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan berbasis teknologi agar siswa tidak cepat bosan. Dengan demikian, jelas bahwa salah satu faktor rendahnya hasil belajar Fiqih adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran abad 21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemanfaatan teknologi digital. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah penerapan game-based learning, yaitu model pembelajaran yang menggunakan unsur permainan untuk mencapai tujuan belajar. *Game-based learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan hasil belajar siswa karena menyajikan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif[5].

Salah satu media pembelajaran berbasis *game-based learning* yang populer adalah *Quizizz*, yaitu aplikasi kuis interaktif yang dapat digunakan guru untuk menyusun soal dalam berbagai bentuk, seperti pilihan ganda, benar-salah, maupun isian singkat. *Quizizz* memfasilitasi siswa untuk belajar sambil bermain, karena setiap soal ditampilkan dalam bentuk permainan kuis

---

[4] Wahyuni, A. "Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1 (2020), hlm. 33.

[5] Deterding, S. et al. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. New York: ACM Press.

yang disertai poin, peringkat, dan tantangan. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kuis interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Ningsih[6] menemukan bahwa pemanfaatan media kuis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 30% lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Demikian pula, Pratama dalam hasil penelitiannya menegaskan bahwa *game-based learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor karena siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran[7].

Dari perspektif teori penerapan media *Quizizz* selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. Menurut Piaget[8] pengetahuan tidak diberikan begitu saja oleh guru, melainkan dikonstruksi secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan belajarnya. Dengan menggunakan *Quizizz*, siswa bukan hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga terlibat dalam pengalaman belajar yang menuntut pemahaman, kecepatan berpikir, dan keterampilan mengambil keputusan.

---

[6] Ningsih, S. "Efektivitas Media Quiz Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SMP," *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 10, No. 2 (2022), hlm. 77.

[7] Pratama, R. "Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran di Era Digital," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi,* Vol. 5, No. 3 (2021), hlm. 201.

[8] Piaget, J. (1972). *The Principles of Genetic Epistemology*. London: Routledge.

Hasil penelitian terdahulu juga memperkuat alasan dilaksanakannya penelitian ini. Penggunaan *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa SMP[9]. Ahmad[10] membuktikan adanya peningkatan hasil belajar Matematika setelah penerapan *Quizizz* dengan desain pre-test dan post-test. Sementara itu Wahyuni[11] menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs dapat meningkatkan keaktifan dan nilai rata-rata siswa. Bahkan, Zainuddin dan Arifin[12] juga menyimpulkan bahwa pembelajaran PAI berbasis *Quizizz* lebih efektif dibandingkan metode konvensional di SMA Makassar.

Namun demikian penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran umum atau ranah PAI secara umum, belum secara khusus pada mata pelajaran Fiqih di SMP berbasis Islam. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi celah tersebut, sekaligus memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar Fiqih siswa SMP IT Ibnu Qoyyim Pekanbaru.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan game Quizzy dalam pembelajaran Fiqih di SMP IT merupakan strategi inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar. Oleh karena itu penelitian mengenai "Penerapan Game *Quizizz*

---

[9] A. Setiawan, dkk., "Pengaruh Penggunaan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP Negeri 2 Bandung," *Jurnal Pendidikan Sains*, Vol. 9, No. 2 (2021): 112.

[10] Ahmad, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP di Surabaya," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 1 (2022): 45.

[11] Siti Wahyuni, "Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Negeri 1 Semarang," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 13, No. 2 (2021): 201.

[12] H. Zainuddin dan M. Arifin, "Pengaruh Game-Based Learning *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA di Makassar," *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 14, No. 1 (2023): 77.

dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih di SMP IT Ibnu Qoyyim Kota Pekanbaru Provinsi Riau" penting dilakukan sebagai upaya memberikan alternatif solusi pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital

B. Penegasan Istilah

Menghindari terjadinya keraguan dalam penafsiran istilah kata- kata pada judul penelitian ini. Maka penulis perlu menjelaskan kata-kata agar dapat menjadi pedoman bagi penulis selanjutnya, diantaranya:

1. Penerapan

Penerapan adalah suatu tindakan nyata dalam menggunakan teori, metode, atau strategi dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penerapan adalah proses, cara, atau perbuatan menerapkan suatu hal dalam praktik[13]. Menurut Hamalik[14], penerapan dalam konteks pendidikan merupakan realisasi dari teori atau strategi pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk aktivitas nyata di kelas. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan *penerapan* adalah penggunaan media pembelajaran berupa *game Quizzy* dalam kegiatan belajar mengajar Fiqih di SMP IT.

2. *Game Quizizz*

Quizizz merupakan salah satu aplikasi kuis interaktif berbasis digital yang dirancang untuk menunjang pembelajaran dengan konsep *game-based*

---

[13] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

[14] Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

learning. *Game-Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa[15]. Sedangkan menurut Deterding[16], game interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memanfaatkan elemen kompetisi, poin, dan tantangan. Dalam penelitian ini, *game Quizizz* dipahami sebagai media kuis interaktif berbasis permainan yang digunakan untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran[17]. Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor[18]. Bloom[19] juga membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah utama yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang saling melengkapi. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada capaian kognitif siswa yang diukur melalui tes atau evaluasi setelah penggunaan *game Quizizz*.

---

[15] Pratama, R. "Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran di Era Digital," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, Vol. 5, No. 3 (2021), hlm. 201.

[16] Deterding, S. et al. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. New York: ACM Press.

[17] Dimyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

[18] Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

[19] Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook I, Cognitive Domain*. New York: David McKay.

4. Fiqih

Fiqih secara etimologi berarti pemahaman yang mendalam, sedangkan secara terminologi menurut Abdul Wahhab Khallaf adalah ilmu tentang hukum-hukum syariat Islam yang bersifat praktis, diperoleh dari dalil-dalilnya yang terperinci[20]. Al-Jurjani dalam *Al-Ta'rifat* menyebutkan bahwa fiqih adalah pengetahuan tentang hukum syariat yang berhubungan dengan amal perbuatan mukallaf yang diambil dari dalil-dalil yang rinci[21]. Dalam konteks pendidikan Islam, fiqih dipelajari untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang hukum ibadah dan muamalah agar dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, fiqih dipahami sebagai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diajarkan di SMP IT, khususnya materi yang relevan dengan kurikulum tingkat menengah pertama

5. SMP IT

SMP IT adalah lembaga pendidikan formal setingkat SMP yang mengintegrasikan kurikulum nasional dengan kurikulum berbasis Islam. Sekolah Islam terpadu berupaya membangun keseimbangan antara pencapaian akademik, penguasaan ilmu agama, serta pembentukan akhlak siswa[22]. Dengan demikian, SMP IT menjadi wadah pendidikan yang memadukan aspek kognitif, afektif, dan spiritual. Dalam penelitian ini, SMP IT dimaksudkan sebagai lokasi tempat penelitian dilaksanakan, dengan fokus pada siswa yang mengikuti pembelajaran Fiqih.

---

[20] Khallaf, A. W. (2003). *Ilmu Ushul Fiqh*. Kairo: Dar al-Qalam.

[21] Al-Jurjani, A. A. (1983). *Al-Ta'rifat*. Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.

[22] Shaleh, A. (2012). *Pendidikan Islam Terpadu: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

a. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih masih rendah**,** yang terlihat dari kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

b. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga membuat siswa cepat bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

c. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Fiqih belum optimal, padahal siswa SMP IT Ibnu Qoyyim termasuk generasi digital yang akrab dengan perangkat berbasis teknologi.

d. Hasil belajar Fiqih sebagian siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran.

e. Kurangnya variasi media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar.

f. Belum diketahui secara empiris efektivitas penerapan media game edukatif seperti *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar Fiqih di lingkungan sekolah tersebut

2. Batasan Masalah

Batasan penelitian bertujuan untuk menciptakan penelitian yang lebih terarah dan fokus. Batasan masalah pada penelitian ini adalah tentang Penerapan Game *Quizizz* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Di Smp IT Ibnu Qoyyim Kota Pekanbaru Provinsi Riau.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian adalah: Apakah penerapan game *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar Fiqih siswa SMP IT Ibnu Qoyyim Kota Pekanbaru?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah sebagai berikut ;

a. Mendeskripsikan penerapan game *Quizizz* dalam pembelajaran Fiqih di SMP IT Ibnu Qoyyim Kota Pekanbaru
b. Mengetahui hasil belajar Fiqih siswa sebelum dan sesudah diterapkan game *Quizizz*.
c. menganalisis peningkatan hasil belajar Fiqih siswa setelah diterapkannya game *Quizizz*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya penggunaan *game-based learning* seperti *Quizizz* dalam

meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini juga diharapkan akan menjadi rujukan ilmiah bagi penelitian selanjutnya yang membahas efektivitas media pembelajaran digital pada mata pelajaran Fiqih atau pendidikan agama Islam.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ke pada pihak- pihak yang terkait.

1) Bagi Siswa

Menjadikan pembelajaran Fiqih lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa melalui kuis digital yang berbasis permainan.

2) Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas serta menjadi sarana evaluasi hasil belajar secara cepat dan praktis.

3) Bagi Sekolah

Mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan era digital dan meningkatkan mutu pembelajaran di SMP IT Ibnu Qoyyim Kota Pekanbaru.

4) Bagi Peneliti

Menjadi pengalaman langsung dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif dan menjadi referensi dan pijakan untuk penelitian lanjutan terkait pembelajaran berbasis game digital.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

Teori merupakan serangkaian konsep, definisi yang saling berkaitan dan bertujuan untuk memberikan gambaran yang sistematis tentang suatu fenomena. Gambaran sistematis ini dijabarkan dan menghubungkan antara variabel yang lainnya dengan bertujuan untuk menjelaskan fenomena tersebut.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Asal kata media yakni dari bahasa latin yang merupakan jamak dari "medium" yang berarti pengantar ataupun perantara. Media berarti sarana penghubung pesan atau informasi belajar[23]. Dalam kegiatan pembelajaran media diartikan sebagai sarana yang menghubungkan atau perantara bagi pembawa sumber pesan dengan penerima pesan, yang menarik perhatian, perasaan, pikiran, sehingga mendorong seseorang untuk ikut serta dalam pembelajaran.

Dalam dunia Pendidikan seringkali kata media dihubungkan dengan pembelajaran, maka dari itu media pembelajaran merupakan Sebuah perangkat yang dapat digunakan oleh guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran, yang didalamnya terdapat proses pemberian dan penerimaan informasi sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan

[23] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 120.

Association of Educational Communication Technology (AECT) media berarti segala jenis dan metode yang digunakan dalam proses penyampaian pesan. Menurut Gagne dan Briggs media pembelajaran adalah media atau peralatan yang dapat menstimulus peserta didik untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran guna memperoleh materi pembelajaran[24]. Media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yaitu yang dapat menstimulus minat dan kemauan belajar baru, yang dapat meningkatkan motivasi dam semangat belajar[25], serta mendatangkan dampak-dampak psikologis terhadap peserta didik[26].

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian isi, pesan, berita serta materi untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa karena menghidupkan hubungan sosial serta tumbuhnya minat belajar siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa hasil penelitian yang memperlihatkan pengaruh positif penerapan media pembelajaran sebagai faktor yang melekat pada pembelajaran di kelas sebagai berikut[27]:

1) Penyampaian pesan atau isi dari pembelajaran menjadi lebih efektif
2) Pembelajaran lebih menarik
3) Pembelajaran menjadi interaktif

---

[24] Abdul Hamid, dkk., *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hlm. 55.
[25] Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1986), hlm. 23.
[26] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 19.
[27] Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), hlm. 33.

4) Menghemat waktu
5) Meningkatkan hasil belajar
6) Pembelajaran lebih fleksibel
7) Menumbuhkan sifat positif belajar
8) Mengubah peran pendidik menjadi lebih baik

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Derek Rowntree media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut[28]:

1) Dengan media pembelajaran akan mudah menerima stimulus yang terdapat dalam media
2) Dengan media pembelajaran siswa akan termotivasi dalam menerima pesan belajar
3) Dapat menstimulus siswa untuk melakukan latihan
4) Dapat menyampaikan tanggapan (umpan balik) lebih cepat

Harry C. Mc. Kown juga mengutarakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut[29]:

1) Suasana belajar yang mulanya abstrak dan penuh teori diubah menjadi nyata, efektif, dan efisien
2) Menumbuhkan dorongan belajar tentang kandungan materi serta memperjelas kandungan materi tersebut
3) Menumbuhkan antusias siswa dalam memfokuskan diri pada topik yang dipelajari

[28] *Ibid.* hlm. 34.
[29] *Ibid.,* hlm 35.

d. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pada umumnya *Information and Communication Technology* (ICT) sering kali disebut juga dengan dengan TIK (teknologi infomasi dan komunikasi). Di era globalisasi ini penggunaan ICT semakin banyak dalam dunia Pendidikan karena dianggap mampu meningkatkan potensi peserta untuk memahami perkembangan teknologi[30]. Media pembelajaran berbasis ICT merupakan rangkaian proses pembelajaran yang didalamnya terdapat materi yang dikemas menggunakan teknologi. Maka dari itu media pembelajaran berbasis ICT berperan penting dalam kelancaran proses pembelajaran[31]. dikarena didalam ICT dapat menyimpan, mengolah serta menyampaikan informasi melalui komunikasi. Adapun komponen dalam media pembelajaran berbasis ICT ini antara lain[32] :

1) Teknologi Komputer

Teknologi Komputer dalam media pembelajaran disebut juga dengan istilah CAI (Computer Assited Instructional). Didalam media pembelajaran berbantuan teknologi computer ini memiliki berbagai macam program diantaranya terdapat surat elektronik (email), konferensi computer, computer multimedia dll.

2) Teknologi Multimedia

Multimedia biasanya berhubungan dengan teknologi digital seperti kamera digital, microphone, radio, dll. Teknologi multimedia

[30] Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 25.
[31] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 36.
[32] Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 41.

seringkali digabungkan dengan beberapa media lainnya sehingga dapat menjadikan sebuah gambar animasi maupun audio.

3) Teknologi Jaringan Internet

Teknologi jaringan internet tersusun atas beberapa komponen perangkat lunak seperti, email, Website, google, dan aplikasi lainnya. Namun teknologi ini juga membutuhkan support dari jaringan internet, Wifi, LAN, dll. Media pembelajaran berbasis ICT memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran diantaranya: Pertama, dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Kedua, dapat memperluas wawasan siswa dalam mengenal teknologi. Ketiga, dapat membantu Guru dalam penyampaian materi dengan bantuan teknologi sehingga siswa tidak merasa bosan dengan materi pelajaran. Keempat, dapat meningkat kualitas siswa, Guru maupun Lembaga sekolah. Kelima, dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

Pada media pembelajaran berbasis ICT dibutuhkan koneksi internet yang baik untuk mengakses website pembelajaran. maka dari itu pembelajaran ini dapat digunakan dengan dua cara yakni melalui tatap muka langsung dan melalui daring (online)[33]. Hal ini akan memudahkan siswa mengakses aplikasi pembelajaran sendiri dan juga dapat memperluas pengetahuan di era modern ini.

[33] UNESCO, *ICT in Education: A Critical Literature Review and Its Implications* (Paris: UNESCO, 2014), hlm. 12.

2. Game *Quizizz*

a. Pengertian Game *Quizizz*

Game edukasi menurut Tedjasaputra adalah permainan yang dibuat khusus untuk bidang pendidikan. Game edukasi memiliki beberapa fitur seperi bunyi, gambar, video, animasi, dan grafik. Game edukasi memiliki keunggulan salah satunya dengan adanya animasi yakni fitur yang dapat menumbuhkan daya ingat, sehingga kemampuan siswa untuk merekam dan mengumpulkan materi dalam ingatannya lebih panjang dibandingkan penggunaan metode pembelajaran konvensional[34]. *Quizizz* telah ada sejak tahun 2015 dan merupakan sebuah platform yang berbasis kuis yang digabungkan dalam bentuk game dan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran[35].

Quizizz dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena dalam penggunaan aplikasinya, siswa diajak untuk semakin aktif dalam pembelajaran dengan menjawab soal-soal yang terdapat didalamnya. Guru dan siswa dapat mengakses *Quizizz* melalui web https://*Quizizz*.com/ atau dengan menginstall aplikasi melalui playsotre dan appstore. *Quizizz* mempunyai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pemberian pekerjaan rumah atau tugas. *Quizizz* memiliki tampilan yang segar dan menarik, soal yang terdapat didalamnya dibatasi

[34] Agnes Jong dan Yuliana Tien Bayangkhariwati Tacoh, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran,* Vol. 12, No. 1 (2024), hlm. 136.

[35] Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi,* Vol. 4, No. 2 (Desember 2020), hlm. 165.

oleh waktu dan disertai instrumen saat pengerjaan soal. Siswa yang menjawab benar ataupun salah memiliki nada yang berbeda. Dengan aplikasi ini, antar siswa akan bersaing untuk mendapatkan hasil belajar yang baik sehingga mereka akan terdorong untuk belajar dengan baik.

Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis ICT yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Adanya aplikasi ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* ini mampu memotivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa[36]. Dalam pelaksanaanya, aplikasi Quiziz ini membutuhkan koneksi internet dan juga dapat diakses oleh siapapun baik Guru maupun siswa. Aplikasi *Quizizz* ini sudah tersedia di playstore bagi pengguna smartphone dan juga sudah resmi dirilis oleh Official website *Quizizz* pada tahun 2017 Serta dapat juga diakses menggunakan computer dengan menggunjungi website resmi *Quizizz*.com. *Quizizz* ini memiliki dua alamat website yaitu khusus pegangan siswa dan juga khusus guru[37]. Maka dari itu Guru harus mempersiapkan materi-materi yang akan diterima oleh siswa, kemudian siswa dapat melihat materi yang diberikan oleh guru melalui website khusus siswa.

Adanya *Quizizz* ini merupakan sebuah inovasi baru yang mendukung atas perkembangan Pendidikan anak. Aplikasi ini digunakan sebagai media

---

[36] Aini, Y. I. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu," *Jurnal Kependidikan*, Vol. 2, No. 25 (2019), hlm. 1.

[37] Citra, C.A dan Rosy, B. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Bebasis Game Edukasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Vol. 8, No. 2 (2020), hlm. 261.

pembelajaran yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa merasa senang dalam belajar. Pada aplikasi ini juga dapat mereview materi yang telah diajarkan oleh guru, sehingga siswa dituntut untuk mengingat materi yang diajarkan. Aplikasi *Quizizz* terdapat penambahan fitur yakni menu tool lesson, yang mana fitur ini mempermudah Guru dalam memaparkan materi seperti halnya presentasi berupa slide, penambahann animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa supaya tetap fokus pada pembelajaran[38].

b. Kelebihan dan Kekurangan Game *Quizizz*

Quizizz memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dari aplikasi *Quizizz*[39]:

1) Meringankan pendidik/guru dalam pembuatan soal.
2) Jika siswa membuka tab baru, memungkinkan untuk terjadi kendala pada tab *Quizizz*, sehingga meminimalisir kecurangan.
3) Terdapat poin dan peringkat siswa yang muncul pada perangkat guru jika menjawab soal dengan benar.
4) Jika siswa salah menjawab soal, maka akan terlihat jawaban yang benar, sehingga memudahkan siswa untuk mengoreksi mandiri.
5) Terdapat review question di sesi akhir atau penutup sehingga siswa dapat mengamati kembali jawabannya.

---

[38] Nurhayati, E. "Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid 1," *Jurnal Paedagogy*, Vol. 7, No. 3 (2020), hlm. 1.

[39] Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi,* Vol. 4, No. 2 (Desember 2020): 165.

6) Meminimalisir kecurangan karena soal dan jawaban dalam kuis siswa akan teracak secara otomatis.
7) Terdapat statistik data perolehan skor siswa yang dapat diolah kedalam microsoft excel

Adapun kekurangan dari aplikasi *Quizizz* yaitu:

1) Penggunaan aplikasi *Quizizz* memerlukan koneksi internet yang stabil, sehingga jika tidak ada internet atau sewaktu-waktu terjadi masalah dengan internet maka akan mengalami kesulitan.
2) Saat pengerjaan kuis, terdapat potensi kecurangan yang cukup tinggi, karena siswa dapat membuka tab baru atau menggunakan sumber lain di luar aplikasi untuk mencari jawaban.
3) Fitur pada *Quizizz*, khususnya pada versi gratis, memiliki keterbatasan dalam hal pengaturan maupun variasi bentuk soal, sehingga kurang fleksibel untuk kebutuhan pembelajaran tertentu.
4) Pengaturan waktu, siswa yang awalnya berada di peringkat atas dapat turun peringkatnya karena pengaturan waktunya yang kurang tepat.
5) Siswa yang terlambat bergabung dalam kuis akan mendapatkan kendala dalam mengikuti jalannya permaian atau mengerjakan soal secara optimal.
6) Dalam pelaksanaan kuis, interaksi antar siswa menjadi terbatas karena siswa tidak dapat berkomunikasi secara langsung di dalam aplikasi selama kuis berlangsung.

7) Selain itu, kendala Teknik pada perangkat yang yang digunakan, seperti spesifikasi perangkat yang rendah atau gangguan sistem, juga dapat memengaruhi kelancaran pelaksanaan kuis.

c. Cara Mengaplikasikan *Quizizz* dalam Pembelajaran

Penggunaan aplikaasi *Quizizz* dalam pembelajaran di kelas dapat dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini, guru mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan membuat akun pada aplikasi *Quizizz* dengan membuka website https://*Quizizz*.com/ serta menyusun soal kuis yang akan digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan di Kelas

Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan fitur *live quiz* pada *Quizizz*. Guru membagikan kode permainan kepada siswa dan mengajak siswa untuk membuka website https://*Quizizz*.com/ untuk memasukkan username dan kode agar dapat bergabung ke dalam kuis yang telah dibuat.

3) Tahap Partisipasi Siswa

Setelah memasukkan kode permainan yang diberikan, siswa mengerjakan soal yang diberikan. Dalam tahap ini, siswa berpartisipasi aktif dengan menjawab pertanyaan secara tepat dan cepat.

4) Tahap Evaluasi

Setelah kegiatan kuis selesai, guru dapat mengevaluasi hasil belajar

siswa berdasarkan skor yang diperoleh serta menganalisis pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dapat mengubah tingkah laku tiap individu baik dari bentuk pengetahuan, kemampuan dan juga perbuatan. Belajar juga dapat diartikan dengan kegiatan yang memiliki unsur Pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu Lembaga[40]. Sedangkan belajar bukan hanya sekadar proses memperoleh pengetahuan dan kemampuan saja, melainkan melatih mental seseorang yang terdapat pada diri individu[41].

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang sehingga memperoleh pengetahuan, kemampuan serta sikap sebagai bekal proses perkembangan individu.

Hasil belajar merupakan hasil perubahan tingkah laku siswa setelah memperoleh kegiatan pembelajaran. didalam proses pembelajaran terdapat aspek-aspek perubahan sikap yang diterima oleh siswa[42]. Apabila siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan konsep yang diajarkan oleh Guru maka akan mendapatkan perubahan tingkah laku yang baik. Sedangkan

---

[40] Riinawati. 2020. Monograf: Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. Banjarmasin: Cv. Khanhaya Karya.

[41] Rumiyati. 2021. Model Talking Stick Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.

[42] Zainuddin, Fahmy Ramadhan. 2018. "Pengaruh Cara Belajar Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan di SMK Nasional Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu."

Gagne dan Briggs berpendapat bahwa kemampuan yang didapatkan seseorang setalah melaksanakan proses pembelajaran. Pada teori taksonomi Bloom, hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintetis, evalusi. Ranah afektif mencakup respon/reaksi, organisasi, penilaian. Sedangkan ranah psikomotorik mencakup terkait kemampuan anak dalam bertindak atau mengaplikasikan hasil belajarnya.

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahn tingkah laku individu dari hasil proses pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga memperoleh kemampuan, keterampilan, pengetahuan serta sikap tingkah laku. Hasil belajar dalam perspektif agama Islam merupakan suatu pelajaran atau ilmu yang dapat dipetik dan dimanfaatkan seseorang dalam kehidupannya agar ilmu tersebut semakin berkah. Seperti yang terkandung dalam Q.S. Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۖ وَإِذَا قِيلَ انْشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ
اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "*Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berlapang-lapanglah di dalam majelis-majelis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu", maka berdirilah,*

> *niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan."* (Q.S. Al-Mujadilah: 11)[43].

Ayat diatas menjelaskan bahwa agama Islam memberikan himbauan pada umatnya untuk menuntut ilmu serta mengamalkannya. Dalam hal ini, tidak hanya ilmu agama saja namun ilmu umum yang sesuai dengan perkembangan zaman juga. Maka jika manusia bersedia untuk menuntut ilmu, Allah akan memberikannya derajat yang tinggi di dunia dan akhirat.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan dalam belajar tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berikut faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik[44]:

1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang berupa aspek fisik (kesehatan dan keadaan tubuh), psikologis (bakat, minat, intelegensi, emosi, kelelahan, dan cara belajar)
2) Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan alam.

c. Macam – Macam Hasil Belajar

Berdasarkan teori Benjamin S. Bloom[45] hasil belajar dibagi kedalam tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek-aspek

---

[43] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), Q.S. Al-Mujādilah [58]: 11.

[44] Moh. Rosyid, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik* (Semarang: UNNES Press, 2020), hlm. 44.

[45] Benjamin S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals* (New York: David McKay Company, 1956), hlm. 7.

tersebut dirumuskan sebagai berikut[46]:

1) Aspek kognitif yaitu aspek yang berkaitan erat dengan kemampuan berpikir/nalar, meliputi mengahafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.
2) Aspek afektif yaitu aspek yang berkenaan dengan watak sikap dan nilai. Hasil belajar afektif akan terlihat pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti minat, sikap, moral, nilai, dan konsep diri.
3) Aspek psikomotorik yaitu aspek yang berkaitan dengan hasil belajar dalam keterampilan, yang menyangkut kekuatan fisik dan otot. Aspek psikomotor meliputi aspek yang berkenaan dengan fisik misalnya meniru gerak, menggambar, melempar bola dan sebagainya.

4. Mata Pelajaran Fiqih

a. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Fiqih s̊ecara bahasa berarti pengetahuan atau pemahaman, baik itu pemahaman mendalam ataupun dangkal. Sedangkan Abu Zahrah menyatakan bahwa arti al-fiqh secara bahasa tidak hanya pemahaman saja tapi yaitu pemahaman yang mendalam. Pengertian fiqih menurut istilah yaitu[47]:

"Ilmu tentang hukum-hukum syar'i yang praktis yang diambil dari dalil-dalilnya yang terperinci".

Mata pelajaran fiqih merupakan salah satu bagian dari pendidikan

[46] Ratnawulan & Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2015), hlm. 35.
[47] Jamaludin, *Fiqih Islam* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 12.

agama Islam. Jadi mata pelajaran fiqih merupakan mata pelajaran keagamaan yang berkenaan dengan perilaku orang mukallaf baik berupa ibadah maupun muamalah yang bertujuan agar siswa tahu, paham, dan melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Karakteristik Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqih memiliki ciri khusus dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran ini membawa tanggung jawab yakni sebagai manusia agar mampu untuk memahami, menjalankan dan mengamalkan hukum Islam yang berkenaan dengan ibadah mahdhah dan muamalah dan dapat mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. Selain itu mata pelajaran fiqih juga memiliki materi yang luas bidang pembahasannya sehingga tidak bisa jika hanya dikembangkan dalam kelas. Penerapan hukum Islam yang ada dalam mata pelajaran Fiqih pun harus sesuai dengan yang berlaku dalam masyarakat, sehingga metode demonstrasi sangat tepat digunakan dalam pembelajaran fiqih[48].

c. Fungsi Mata Pelajaran Fiqih

Dalam Islam, Fiqih memiliki dua fungsi yakni sebagai hukum positif dan sebagai standar moral. Fiqih sebagai hukum positif berarti fiqih berfungsi seperti hukum-hukum positif lain dalam mengatur kehidupan manusia. Ia mendapatkan pengesahan dari badan yudikatif, yaitu mahkamah. Tapi perlu ditekankan bahwa tidak semua hukum-hukum Fiqih mendapat pembenaran dan pengesahan mahkamah. Masalah hukum mubah,

[48] Masykur, "Metode Demonstrasi dalam Pembelajaran Fiqih," *Jurnal Pendidikan Islam,* Vol. 8, No. 1 (2019): 77.

makruh, wajib dan haram tidak bisa sepenuhnya di bawah kewenangan mahkamah. Disini Fiqih lebih berupa etika atau moral[49].

Pembelajaran fiqih berperan mengajarkan dan membawa siswa agar dapat mengerti dasar-dasar hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diterapkan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara kaaffah (sempurna)[50].

d. Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih

Adapun tujuan dari pembelajaran fiqih adalah[51]:

1) Agar siswa tahu dan paham akan cara-cara penerapan hukum Islam yang berkenaan dengan ibadah ataupun muamalah agar dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
2) Agar siswa dapat menjalankan ketetapan hukum Islam dengan baik dan benar, sebagai bentuk dari ketaatan dalam menjalankan ajaran Islam baik hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya ataupun yang berhubungan dengan lingkungannya.

Berdasarkan KMA No. 183 tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah, ruang lingkup mata pelajaran fiqih pada madrasah aliyah sebagai berikut[52]:

---

[49] Syafrin, *Etika dalam Perspektif Fiqih* (Yogyakarta: UII Press, 2019), hlm. 21.
[50] Masykur, *Studi Fiqih dalam Pendidikan Islam* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 63.
[51] *Ibid.,* hlm 65.
[52] Kementerian Agama Republik Indonesia, "Mata Pelajaran Fiqih pada Madrasah Aliyah," *Website Kementerian Agama RI* (2019), diakses 5 September 2025, https://madrasah.kemenag.go.id.

1) Prinsip-prinsip ibadah dan syariat Islam, meliputi konsep fikih dan sejarah perkembangannya, ketentuan pemulasaraan jenazah, ketentuan zakat dan perundang-undangan tentang pengelolaan zakat, haji dan umrah, kurban dan akikah
2) Hukum Islam mengenai konsep akad kepemilikan harta benda, '*ihyaaul mawaat, jual beli, khiyaar, salam, hajr, mudlaarabah, muraabahah, syirkah, syuf'ah, wakaalah, shulh, dlamaan dan kafaalah, nafaqah, shadaqah, hibah, hadiah, dan wakaf*; hukum riba, bank, dan asuransi; *jinaayat, huudud*, larangan *bughaat*, peradilan Islam dan hikmahnya.
3) Hukum Islam tentang perkawinan dalam hukum Islam dan perundang-undangan; ketentuan talak dan rujuk dan akibat hukum yang menyertainya; ketentuan hukum waris dan wasiat; konsep ushul fikih; *muttafaq* dan *mukhtalaf*, konsep *ijtihad* dan *bermadzhab* dalam pelaksanaan hukum Islam; konsep tentang al-*haakim*, al-*hukmu, al-mahkuum fiih, dan al-mahkuum 'alaih; al-qawaaidul khamsah; kaidah 'amr dan nahi; 'aam dan khsash; takhshiish dan mukhasshish, mujmal dan mubayyan; muradif dan musytarak; muthlaq dan muqayyad; dhaahir dan ta'wiil; manthuuq dan mafhuum*

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rafika[53] dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'Ie Gondanglegi, Kabupaten Malang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar dengan presentase 80,54% pada kelas eksperimen dan 73,13% pada kelas kontrol dan rata-rata hasil belajar siswa 83,92 pada kelas eksperimen, 72,50 pada kelas kontrol.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Bagas Prima Kristanto dan Tri Nova Hassti Yunianta[54] pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan Media Eavluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi *Quizizz* Dengan Soal PISA Konten Quality". 7 Pada penelitian ini memiliki persamaan yakni meneliti tentang pengembangan media pembelajaran yang samasama menggunakan metode Research and Development (R&D) dan juga menggunakan aplikasi *Quizizz*. Sedangkan perbedaan

[53] Rafika, "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII," *Skripsi* (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2020).

[54] Bagas Prima Kristanto dan Tri Nova Hasti Yunianta, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi *Quizizz*," *Jurnal Pendidikan Matematika,* Vol. 10, No. 2 (2021), hlm. 145.

penelitian ini dengan yang akan diteliti oleh peneliti terlatak pada muatan pelajarannya, pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran Matematika, sedangkan yang akan dikembangkan oleh peneliti saat ini adalah mata pelajaran Fiqih. Perbedaan selanjutnya terletak pada subjek penelitiannya, pada penelitian ini mengambil subjek siswa kelas IX SMP, sedangkan peneliti mengunakan subjek siswa kelas IV MI, kemudian pada tempat penelitian ini dilaksanakan di SMP N I Salatiga, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti yaitu di MI Muhammadiyah 01 Payaman.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ummi Ahda[55] dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MA Nurul Hilal Senuro. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh penggunaan media game *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X A MA Nurul Hilal Senuro. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh penggunaan media game edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X A MA Nurul Hilal Senuro.

[55] Ummi Ahda, "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan,* Vol. 5, No. 1 (2021), hlm. 33.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Halimatus Solikah[56] dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy[57] dengan judul Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar Teknologi Perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Adapun hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media

[56] Halimatus Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi IPA," *Jurnal Pendidikan Sains,* Vol. 9, No. 2 (2021), hlm. 122.

[57] Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz*," *Jurnal Ilmu Pendidikan,* Vol. 3, No. 4 (2020), hlm. 211.

pembelajaran berbasis Game Edukasi *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Sukmah, Pertiwi Indah Lestari, dan Rizki Amalia Nur[58] dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif eksperimen. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar biologi siswa.

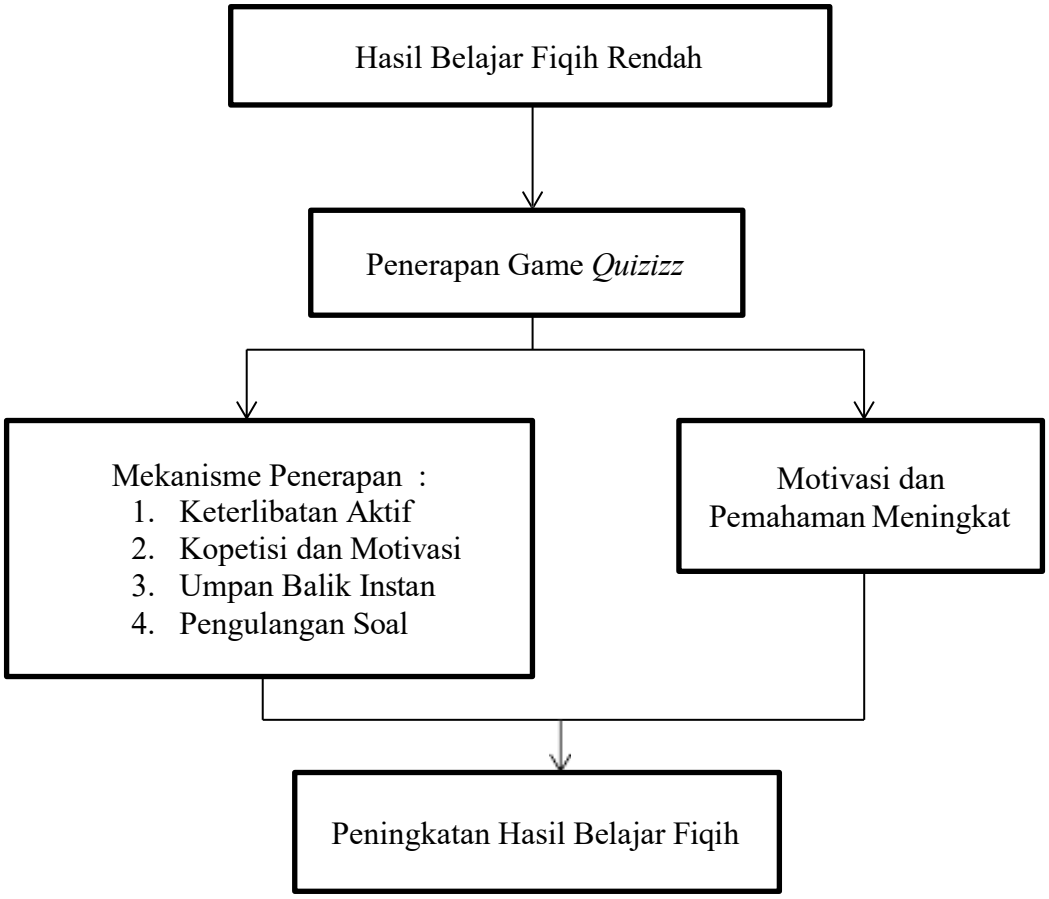
Dari beberapa penelitian tersebut, terlihat bahwa mayoritas penelitian lebih menitikberatkan pada mata pelajaran umum seperti IPS, Matematika, IPA dan Ekonomi. Sementara itu penelitian di ranah Pendidikan Agama Islam (PAI) masih bersifat umum atau terbatas pada Aqidah Akhlak, belum spesifik pada mata pelajaran Fiqih. Selain itu, sebagian besar penelitian dilakukan di sekolah negeri dan tingkat SMA/MTs, berbeda dengan penelitian ini yang dilakukan di SMP IT Ibnu Qoyyim Kota Pekanbaru dengan fokus pada pembelajaran Fiqih. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental Design,* untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara

[58] Nurul Sukmah, Pertiwi Indah Lestari, dan Rizki Amalia Nur, "Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan,* Vol. 12, No. 1 (2021), hlm. 45.

kuantitatif. Oleh karena itu penelitian ini memiliki orisinalitas dari segi mata pelajaran yang lebih spesifik (Fiqih), konteks sekolah berbasis Islam serta pendekatan metodologis yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran adalah struktur konseptual yang digunakan untuk merancang, mengorganisasikan, dan memandu pemikiran dalam proses penelitian.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian
Sumber : Olahan Peneliti, 2025

D. Hipotesis Tindakan

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK), hipotesis tindakan bukan berupa dugaan hubungan sebab-akibat seperti dalam penelitian kuantitatif murni, melainkan berupa dugaan sementara tentang perubahan yang akan terjadi apabila suatu tindakan diberikan. Oleh karena itu, hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, "Jika dalam pembelajaran Fiqih diterapkan media pembelajaran berbasis game *Quizizz*, maka hasil belajar siswa akan meningkat". Hipotesis ini didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan media digital yang bersifat interaktif dan kompetitif seperti *Quizizz* dapat:

1. Meningkatkan motivasi belajar
2. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
3. Mendorong keterlibatan aktif siswa
4. Membantu siswa memahami materi fiqih dengan baik

Tindakan yang dimaksud adalah penerapan *Quizizz* dalam proses pembelajaran Fiqih, baik untuk latihan soal, kuis formatif, maupun evaluasi akhir setiap pertemuan atau siklus. Setelah tindakan diterapkan, diharapkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa baik dari nilai rata – rata maupun ketuntasan belajar, peningkatakan motivasi dan keaktifan siswa selama pembelajaran dan peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran fiqih.

E. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Penerapan Game Quiizz

Penerapan *Game Quizizz* dinilai berhasil apabila memenuhi beberapa indikator berikut:

a. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran meningkat, ditandai dengan antusiasme, partisipasi dalam kuis, dan interaksi selama kegiatan belajar berlangsung.

b. Motivasi belajar siswa meningkat, terlihat dari minat mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis *Quizizz* dan semangat dalam menjawab soal.

c. Frekuensi penggunaan *Quizizz* meningkat secara konsisten selama tindakan berlangsung (setiap pertemuan atau siklus).

d. Guru mampu mengelola kelas dengan baik melalui media *Quizizz*, ditunjukkan dengan kelancaran pelaksanaan, kesiapan perangkat, dan keterpaduan media dengan materi Fiqih.

e. Respon positif siswa terhadap media *Quizizz*, diukur melalui angket atau wawancara (misalnya 80% siswa menyatakan media ini menyenangkan dan membantu memahami pelajaran)

2. Indikator Keberhasilan Hasil Belajar Fiqih

Peningkatan hasil belajar Fiqih dapat diukur melalui indikator berikut:

a. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat, yaitu nilai pascatindakan (siklus II) lebih tinggi daripada pratindakan (pra-siklus dan siklus I).

b. Ketuntasan belajar individu dan klasikal tercapai, yaitu minimal 75% siswa memperoleh nilai ≥ KKM (misalnya KKM = 75).

c. Peningkatan pemahaman konsep Fiqih, diukur melalui peningkatan skor post-test dan hasil observasi pemahaman materi.

d. Perubahan perilaku belajar positif, seperti disiplin dalam mengerjakan kuis, rasa tanggung jawab, dan kemampuan menjelaskan kembali materi.

e. Keterampilan berpikir kritis dan reflektif meningkat, ditunjukkan melalui jawaban analitis pada soal-soal Fiqih.