

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI GAME *QUIZIZZ*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN FIKIH MAS DDI TELLU LIMPOE**



**Skripsi diajukan untuk memenuhi kewajiban dan melengkapi
syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Institut Agama Islam DDI
Sidenreng Rappang**

Oleh:

SRI HARTATI
NPM: 0219210009

**INSTITUT AGAMA ISLAM DDI
SIDENRENG RAPPANG
TAHUN 2025**

ABSTRAK

NAMA : SRI HARTATI
NPM : 0219210009
PRODI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JUDUL : IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
GAME *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH MAS DDI TELLU
LIMPOE

Permasalahan yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif ketika mengikuti pelajaran, kurang bersemangat saat guru menggunakan metode ceramah, serta menganggap mata pelajaran Fikih membosankan dan sulit dipahami. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi penggunaan aplikasi *Quizizz* serta kontribusinya dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X di MAS DDI Tellu Limpoe.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis tematik, yaitu pendekatan umum dalam penelitian kualitatif yang berfokus pada identifikasi, analisis, dan interpretasi pola-pola yang terdapat dalam data kualitatif. Subjek penelitian adalah peneliti sebagai pelaksana, guru Fikih sebagai narasumber, serta siswa kelas X sebagai peserta. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran Fikih. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Fikih, penggunaan aplikasi *Quizizz* dinilai sangat baik karena membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa terlihat lebih fokus, aktif, dan semangat belajar karena merasa seperti bermain sambil belajar. Meskipun terdapat kendala seperti jaringan internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat siswa, hal tersebut dapat diatasi melalui kerja sama antar siswa, penggunaan hotspot pribadi, serta fasilitas sekolah. Guru menilai penerapan *Quizizz* efektif di era digital dan dapat menjadi alternatif pembelajaran Fikih yang interaktif serta relevan dengan perkembangan teknologi.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* bermanfaat bagi guru sebagai metode pembelajaran yang menarik, bagi siswa yaitu untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar, bagi sekolah dalam mendukung pemanfaatan teknologi pendidikan, serta bagi peneliti yaitu sebagai rujukan dalam mengkaji media digital pada pembelajaran Fikih maupun bidang studi lain.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penulis yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar adalah hasil karya penulis sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat atau dibantu oleh orang lain, keseluruhan atau sebagian, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Pangkajene, 16 Rabi'ul Awal 1447 H.
08 September 2025

Penulis,



SRI HARTATI

NPM : 0219210009

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan Skripsi Sdr. SRI HARTATI, NPM : 0219210009, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Darud Da'wah wal-Irsyad (IAI DDI) Sidenreng Rappang, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan Judul "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI GAME *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH MAS DDI TELLU LIMPOE", memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang Munaqasyah.

Pangkajene, 16 Rabi'ul Awal 1447 H
08 September 2025

Pembimbing I



Dr. H.UMAR YAHYA, M.Ag
NIDK. 8932610021

Pembimbing II



AHMAD RISAL MAJID, S.Pd.I, M.Pd
NIDN. 2128068702



INSTITUT AGAMA ISLAM DARUD DA'WAH WAL IRSYAD SIDENRENG RAPPANG

TERAKREDITASI INSTITUSI SK : 576/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2021

Alamat : Jl. Tugu Tani Kel. Majeling Watang Sidenreng Rappang

E-mail : iaiddisdrap@gmail.com Website : www.yppddisidrap.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : /IAI/DDI/SR/XII/2025

Skrripsi yang berjudul : "**Implementasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih MAS DDI Tellu Limpoe**", yang ditulis oleh: **SRI HARTATI, NPM.0219210009** Mahasiswa Institut Agama Islam DDI Sidenreng Rappang, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Kamis, 25 Desember 2025 M., bertepatan dengan tanggal 5 Rajab 1447 H., dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI), dengan perbaikan-perbaikan.

Pangkajene, 5 Rajab 1447 H
25 Desember 2025 M

DEWAN PENGUJI

Ketua : HASMAWATI, SE., M.Si.
Sekretaris : DIAN NOVIANTI, SE., ME.
Munaqisy I : Prof. Dr. H. HAMZAH HARUN AL-RASYID, MA.
Munaqisy II : Prof. Dr. H. ABD. RAHIM ARSYAD, MA.
Pembimbing I : Dr. H. UMAR YAHYA, M.Ag.
Pembimbing II : AHMAD RISAL MAJID, S.Pd.I., M.Pd.

()
()
()
()
()
()

Rektor

IAI DDI Sidenreng Rappang


Dr. MANSUR, M.Ag
NIDN. 8986800020



INSTITUT AGAMA ISLAM DARUD DA'WAH WAL IRSYAD SIDENRENG RAPPANG

TERAKREDITASI INSTITUSI SK : 576/SK/BAN-PT/Akred/PT/V/2021

Alamat : Jl. Tugu Tani Kel. Majefing Watang Sidenreng Rappang

E-mail : iaiddisidrap@gmail.com Website : www.yppddisidrap.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Nomor : 11AI/DDI/SR/XII/2025

Dewan Munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam DDI Sidenreng Rappang telah mengadakan Sidang Ujian Skripsi pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 5 Rajab 1447 H, 25 Desember 2025 M.
Tempat : di Kampus IAI DDI Sidenreng Rappang

MEMUTUSKAN

Nama : **SRI HARTATI**
NPM : **0219210009**
Dinyatakan lulus dengan hasil : **Cumlaude, Sangat Memuaskan, Memuaskan**
Nilai : **A, A-, B+, B, B-, C+, C, C-, D+, D**

Sidang Ujian Skripsi

Ketua

HASMAWATI, SE., M.Si.



Sekretaris

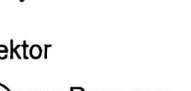
DIAN NOVIANTI, SE., ME.

Munaqisy I : Prof. Dr. H. HAMZAH HARUN AL-RASYID, MA.

Munaqisy II : Prof. Dr. H. ABD. RAHIM ARSYAD, MA.

Pembimbing I : Dr. H. UMAR YAHYA, M.Ag.

Pembimbing II : AHMAD RISAL MAJID, S.Pd.I., M.Pd.


()
()
()

Rektor
IAI DDI Sidenreng Rappang


Dr. MANSUR, M.Ag
NIDN. 8986800020

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ،

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ

سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Perkasa dan Maha Pengasih. Segala puji dan syukur kami haturkan ke hadirat-Nya, Tuhan yang senantiasa memberikan petunjuk dan rahmat, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas besar ini sebagai bagian dari penyelesaian Program Studi Strata Satu (S1) di Institut Agama Islam Darud Da'wah Wal Irsyad (IAI DDI) Kabupaten Sidenreng Rappang. Shalawat serta salam tak henti-hentinya tercurah kepada Rasulullah Saw, beserta seluruh keluarga dan sahabat- sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan isi skripsi ini merupakan bagian dari suatu proses dalam pembelajaran. Oleh karena itu masih sangat mungkin terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisannya. Untuk menyempurnakan karya ini penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga kelak skripsi ini dapat memberikan kontribusi sebagai tambahan wawasan yang bermanfaat dan menjadi bahan kajian yang dapat dikembangkan di masa mendatang.

Penyelesaian tulisan ini tentunya tidak lepas dari dukungan dan kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya, terutama kepada:

1. Kordinator Kopertais Wilayah VIII, Sulawesi, Maluku, dan Papua atas kebijakan dan petunjuknya sehingga Institut Agama Islam Darud Da'wah Wal Irsyad (IAI DDI) dapat berjalan sebagaimana mestinya.
2. Bapak Dr. Mansur M. Ag, selaku Rektor Kampus Institut Agama Islam Darud Da'wah Wal Irsyad (IAI DDI) Kabupaten Sidenreng Rappang, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas selama penulis menempuh pendidikan di kampus Institut Agama Islam Darud Da'wah Wal Irsyad (IAI DDI) Kabupaten Sidenreng Rappang.
3. Wakil I, II, dan III Kampus Institut Agama Islam Darud Da'wah Wal Irsyad (IAI DDI) Kabupaten Sidenreng Rappang atas dukungan dan arahan sehingga proses perkuliahan dapat berjalan dengan lancar hingga selesai.
4. Bapak Dr. H. Abdul Malik, S.H.I. M.A. dan Ibu Dra. Henni Sukmawati, M. Pd selaku dekan dan wakil dekan fakultas tarbiyah dan keguruan Institut Agama Islam Darud Da'wah Wal Irsyad (IAI DDI) Kabupaten Sidenreng Rappang. Penulis sangat menghargai perhatian beliau terhadap kebutuhan mahasiswa baik secara akademik maupun dalam pengembangan diri.
5. Ibu MN. Jamaliah, S. Pd.I. M. Pd. Dan Bapak Ahmad Risal Majid, S.Pd.I. M. Pd. Selaku ketua dan sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah berdedikasi dalam proses dan pemeriksaan pengajuan judul skripsi, menjadi langkah awal yang sangat berarti bagi penulis.
6. Bapak Dr. H Umar Yahya, M.Ag dan Bapak Ahmad Risal Majid, S.Pd.I. M. Pd selaku dosen pembimbing I dan pembimbing II yang dengan penuh

kesabaran, ketelitian menyempatkan waktunya untuk membimbing penulis dalam setiap tahapan penyusunan skripsi. Masukan, koreksi dan motivasi menjadi bekal berharga bagi penulis.

7. Terima kasih kepada seluruh dosen fakultas Tarbiyah dan staf atas bimbingan dan dukungan yang diberikan sangat berarti dalam membantu mengembangkan kemampuan baik dalam bidang akademik maupun dalam kehidupan sehari-hari penulis merasa beruntung dapat belajar di bawah asuhan dosen dan staff kampus yang penuh dedikasi sabar dan perhatian.
8. Bapak Dr. Amiruddin, MA selaku Kepala MAS DDI Tellu Limpoe beserta Bapak Muh. Shaleh, S.Pd.I, M.Pd.Selaku guru Fikih atas waktu luangnya menerima penelitian mahasiswa dan memberikan informasi mengenai hal-hal terkait penelitian.
9. Bapak Muh. Shaleh, S.Pd.I., M.Pd. selaku guru Fikih yang dengan penuh keikhlasan memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menjadikan mata pelajaran Fikih sebagai objek penelitian, serta atas bantuan, arahan, dan informasi yang telah diberikan selama proses penelitian berlangsung
10. Bapak Muh Yunus dan Ibu Ramlah, orang tua penulis yang merupakan sumber kekuatan dan semangat terbesar dalam hidup penulis. Terimah kasih yang tak terhingga atas kasih sayang, doa yang tiada putus, serta segala pengonrbanan yang telah Bapak dan Ibu lakukan sejak awal sampai saat ini.

Dalam setiap langkah penulis, ada keringat dan kerja keras Bapak, serta doa tulus dan kesabaran Ibu yang senantiasa menguatkan.

11. Kepada saudara laki-laki tercinta Muh Helmi Yunus, yang tidak hanya menjadi kakak yang hadir memberi semangat, tetapi juga sosok yang tanpa ragu membantu penulis dalam berbagai hal, termasuk dalam hal materi dan kebutuhan lainnya selama masa perkuliahan.
12. Kepada sahabat- sahabat terbaik penulis Nurhalisa m, Halpina, dan Anggi Fitria Ningih, yang telah menjadi tempat berbagai cerita, semangat, serta dukungan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu penulis baik bantuan materi dan doa yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan banyak pihak. Penulis juga memahami bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, namun besar harapan agar tulisan ini bermanfaat bagi para pembaca serta menjadi sarana belajar dan pendalaman pengetahuan bagi penulis sendiri. Semoga Allah subhanahu wa ta'ala senantiasa melimpahkan rahmat dan ridha-Nya dalam setiap usaha dan aktivitas kita.

Pangkajene, 01 Muharram 1447 H
06 Juli 2024 M

Penulis,



SRI HARTATI
NPM : 0219210009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian	7
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	12
F. Garis- Garis Besar Isi Skripsi	13
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 15
A. Pengertian Implementasi	15
B. Pengertian Game Quizizz	15
C. Upaya Minat Belajar.....	23
D. Kendala dan Solusi dalam Pembelajaran Quizizz	29
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 33
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	33
B. Lokasi Penelitian	34
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	34
D. Metode Pengumpulan Data	35
E. Teknik Analisis Data	37
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 38
A. Gambaran Umum MAS DDI Tellu Limpoe	38
B. Hasil Penelitian	48
1. Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Fikih Kelas X di MAS DDI Tellu Limpoe.....	48
2. Peningkatan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Fikih Kelas X di MAS DDI Tellu	

Limpoe.....	54
3. Kendala dan Solusi Yang Dihadapi oleh Guru dan Siswa Dalam Mengaplikasikan Game Quizizz Pada Pembelajaran Fikih Kelas X di MAS DDI Tellu Limpoe	57
BAB V PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan	63
B. Implikasi Penelitian	64
C. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
DAFTAR LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Profil Madrasah	40
Tabel 2 : Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan	43
Tabel 3 : Jumlah pendidik berdasarkan golongan	44
Tabel 4 : Data Siswa	46
Tabel 5 : Keadaan Sarana dan Prasarana	47
Tabel 6 : Indikator Hasil Peningkatan Pembelajaran Fikih melalui Quizizz..	53
Tabel 7 : Indikator Peningkatan Motivasi dan Partisipasi siswa.....	56
Tabel 8 : Indikator Kendala dan Dampak Penggunaan Quizizz	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 :	Struktur Organisasi Sekolah.....	42
------------	----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu program pendidikan yang berupaya untuk menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pendidikan dan pembinaan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.¹

Ada beberapa pendapat mengenai pengertian Pendidikan Agama Islam, menurut Chabib Toha dan Abdul Mu'thi mendefinisikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain.

Menurut Zuhairini menyatakan bahwa pendidikan Islam adalah usaha yang diarahkan kepada pembentukan kepribadian anak yang sesuai dengan ajaran Islam. Selain itu pendidikan agama Islam menurut Zakiyah Daradjat, bahwa pendidikan agama islam adalah usaha terhadap anak didik agar kelak dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan membentuk manusia yang beriman dan

¹ Maerdan. dan Feiby Ismail. *Pendidikan Agama Islam*. Cet. 1 (Jawa Tengah : Pena Persada, 2020). h. 2.

bertakwa kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada pemahaman konseptual semata, tetapi juga pada pembentukan sikap spiritual, sosial, dan moral peserta didik. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya” (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 Ayat 1)².

Selanjutnya mata pelajaran Fikih sebagai salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam memiliki posisi strategis dalam menanamkan pemahaman hukum Islam kepada peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Fikih sering kali dianggap monoton dan kurang menarik, terutama jika disampaikan dengan metode ceramah. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Minat belajar merupakan salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi, mereka akan lebih mudah memahami materi, aktif dalam proses pembelajaran, dan menunjukkan peningkatan hasil belajar. Dalam konteks ini, pembelajaran Fikih yang selama ini dikenal bersifat teoritis dan cenderung membosankan, membutuhkan pendekatan baru yang lebih menyenangkan dan membangkitkan semangat belajar siswa.

² Undang-Undang 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional*. h. 2.

Berdasarkan observasi awal di MAS DDI Tellu Limpoe, ditemukan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Fikih tergolong rendah, yang terlihat dari kurangnya keaktifan siswa.

Pokok permasalahan yang ditemukan peneliti di lapangan adalah bahwa siswa masih cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran Fikih, kurang menunjukkan semangat belajar, serta menganggap mata pelajaran ini monoton dan sulit dipahami karena dominasi metode ceramah.

Dalam konteks perkembangan zaman, penggunaan teknologi menjadi solusi inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Salah satu bentuk integrasi teknologi dalam dunia pendidikan adalah melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz*. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui perangkat digital, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan kompetitif. *Quizizz* juga memberikan umpan balik secara langsung, sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajar mereka secara real-time.

Fenomena ini sejalan dengan ajaran Islam yang sangat mendorong umatnya untuk terus belajar dan mengembangkan ilmu. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-‘Alaq/96: 1.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Terjemahnya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan."³

³ Departemen Agama Republik Indonesia (2011), *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, Widya Cahaya Jakarta, h. 719.

Ayat ini menegaskan bahwa menuntut ilmu adalah perintah yang sangat utama dalam Islam. Membaca dan belajar adalah pintu menuju kemajuan diri dan masyarakat. Dalam Tafsir al-jalalayn, ayat ini dimaknai sebagai perintah untuk memulai membaca dengan menyebut nama Allah yang menciptakan seluruh makhluk.⁴ Maka, setiap usaha yang mendukung tercapainya pembelajaran, termasuk dengan memanfaatkan media teknologi, adalah bentuk pengamalan perintah tersebut.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak luput dari berbagai kendala. Guru mungkin belum sepenuhnya menguasai media digital, sementara siswa mungkin mengalami hambatan teknis seperti koneksi internet dan tersebut dan mencari solusi praktis agar pemanfaatan aplikasi seperti *Quizizz* dapat berjalan optimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Yulis Isratul Aini berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dan kreativitas pendidik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Lasia Agustina dan Indra Martha Rusmana yang berjudul “Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan aplikasi kuis online *Quizizz* “. Hasil penelitian

⁴ Jalaluddin al-Mahalli dan Jalaluddin al-Suyuthi, *Tafsir al Jalalayn*, SurahQuran.com, di akses 3 September 2025, dari alaluddin al-Mahalli dan Jalaluddin al-Suyuthi, *Tafsir al-Jalalayn*, SurahQuran.com, diakses 3 September 2025, <https://surahquran.com/tafsir-id-aya-1-sora-96.html>.

ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kuis online *Quizizz* dapat membuat pembelajaran Matematika menjadi lebih menyenangkan.⁵

Penelitian ini penting karena berupaya menghadirkan inovasi dalam pembelajaran Fikih agar tidak lagi monoton. Melalui pemanfaatan *Quizizz*, diharapkan proses belajar lebih menarik dan mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas, calon peneliti mengangkat judul "Implementasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran Fikih, kontribusinya terhadap peningkatan minat belajar siswa, serta memberikan masukan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif di lingkungan sekolah tersebut.

B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus Penelitian

1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam skripsi ini merupakan pokok utama yang menjadi titik perhatian selama proses penelitian berlangsung. Hal ini bertujuan untuk memastikan agar penelitian berjalan secara sistematis dan tetap berada pada jalur

⁵ Iin Nurjannah, dkk. *Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa di Mts Negeri 2 Pelawanan*, h. 4.

yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun fokus penelitian dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Implementasi pembelajaran berbasis aplikasi game *Quizizz* pada mata pelajaran Fikih
- b. Peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fikih dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*
- c. Kendala dan solusi yang dihadapi oleh guru dan siswa menggunakan game *Quizizz*

2. Deskripsi Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan fokus penelitian diatas, maka fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mencari gambaran tentang bagaimana Implementasi Pembelajaran aplikasi game *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Fikih, serta mengetahui bagaimana kendala dan solusi yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam menggunakan game *Quizizz*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus peneltian, maka penulis merumuskan beberapa pokok masalah yang akan menjadi inti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana aplikasi *Quizizz* diterapkan dalam pembelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar mata pelajaran Fikih dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* di MAS DDI Tellu Limpoe?

3. Bagaimana kendala dan solusi yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam aplikasi game *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe?

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah cara spesifik untuk mengukur variabel dalam penelitian. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa istilah-istilah tersebut memiliki makna yang jelas. Istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut

a. Implementasi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan. Artinya implementasi dapat dipahami sebagai proses menjalankan atau menerapkan suatu konsep atau rencana.⁶

Dalam penelitian ini implementasi merujuk pada proses pelaksanaan pembelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif. Implementasi ini mencakup kegiatan guru mulai dari merancang kuis berbasis materi Fikih, menyampaikan materi, hingga melakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa melalui fitur-fitur yang tersedia di aplikasi *Quizizz*.

Menurut peneliti sendiri, implementasi dipahami sebagai langkah konkret guru dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis teknologi melalui aplikasi

⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, KBBI Daring* dari <https://kbbi.web.id/implementasi> diakses tanggal 30 Mei 2025.

Quizizz, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan pembelajaran, yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Fikih.

b. Pembelajaran berbasis aplikasi Game *Quizizz*

Pembelajaran berbasis aplikasi game *Quizizz* adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan setelah guru menyampaikan materi pelajaran, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi atau penguatan materi melalui media kuis interaktif dibuat menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Guru menyusun soal-soal kuis yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan, lalu membagikannya kepada siswa melalui perangkat digital seperti HP atau laptop. Kuis ini bersifat seperti permainan (game) karena dilengkapi dengan skor, peringkat, dan batas waktu yang membuat siswa lebih semangat dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran

Pembelajaran seperti ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang mendorong partisipasi aktif siswa. Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran dengan *Quizizz* difokuskan pada bagaimana penggunaannya dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Fikih.

Dalam penelitian ini, pembelajaran berbasis aplikasi game *Quizizz* merujuk pada penerapan metode evaluasi dan penguatan materi Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe setelah guru menyampaikan materi. Guru menyusun kuis sesuai dengan materi ajar, lalu membagikannya kepada siswa melalui *Quizizz*. Kuis tersebut bersifat

seperti permainan karena dilengkapi dengan fitur skor, peringkat, dan batas waktu, yang membuat siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.

Menurut peneliti sendiri, pembelajaran berbasis aplikasi game *Quizizz* adalah strategi pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Tujuan utamanya adalah untuk mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran Fikih, dengan memanfaatkan teknologi digital secara positif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

c. Game *Quizizz*

Menurut situs resmi belajar.id, *Quizizz* adalah platform digital berbasis gamifikasi yang dapat digunakan untuk memudahkan pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran dan asesmen yang interaktif serta menyenangkan bagi peserta didik. Platform ini menyediakan lebih dari 30 juta aktivitas seperti kuis, pelajaran, dan lembar kerja yang dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik dari berbagai perangkat.

Selain itu, menurut artikel di smkn1punggelan.sch.id, *Quizizz* merupakan media digital berbentuk game latihan soal maupun presentasi online yang membantu pendidik untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Platform ini juga dapat menambah minat dan semangat belajar peserta didik terhadap materi tertentu.

Dalam penelitian ini, *Quizizz* digunakan oleh guru mata pelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe sebagai alat bantu untuk menyampaikan kuis atau soal

evaluasi yang berbasis game. Aplikasi ini dipilih karena memungkinkan guru memberikan penguatan materi melalui cara yang menarik dan interaktif, serta memungkinkan siswa menjawab soal secara digital sambil melihat skor, peringkat, dan waktu secara langsung.

Menurut peneliti sendiri, aplikasi *Quizizz* adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang digunakan sebagai sarana evaluasi maupun penguatan materi pelajaran Fikih. Aplikasi ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan soal secara digital, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar siswa karena siswa dapat langsung mengetahui hasil jawaban mereka dan bersaing secara sehat dengan teman-teman mereka melalui sistem peringkat dan skor.

d. Minat belajar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan.⁷ Minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri peserta didik secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan, sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya.

Minat belajar adalah rasa ingin tahu dan semangat dari siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Minat ini bisa dilihat dari bagaimana siswa memperhatikan guru saat mengajar, semangat mengerjakan soal dan terlihat senang saat proses pembelajaran berlangsung.

⁷ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, KBBI Daring dari <https://kbbi.web.id/minat> diakses tanggal 30 Mei 2025.

Dalam penelitian ini, minat belajar dilihat dari sikap dan respon siswa saat mengikuti pelajaran Fikih menggunakan aplikasi *Quizizz*. Jika siswa terlihat aktif, tertarik, dan bersemangat saat menjawab kuis di *Quizizz*, maka itu menunjukkan bahwa minat belajar mereka meningkat.

Dalam penelitian ini, minat belajar merujuk pada sikap, perhatian, dan keterlibatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran Fikih di kelas. Minat ini ditunjukkan melalui perilaku seperti memperhatikan guru saat mengajar, semangat menjawab soal, serta menunjukkan ketertarikan saat menggunakan media pembelajaran berbasis game seperti *Quizizz*.

Menurut peneliti sendiri, minat belajar adalah rasa ingin tahu, ketertarikan, dan semangat yang muncul dalam diri siswa saat mengikuti pembelajaran Fikih menggunakan aplikasi *Quizizz*. Indikator minat belajar ini dapat terlihat dari keaktifan siswa saat menjawab kuis, antusiasme mereka saat proses berlangsung, serta sikap senang dan tidak terpaksa selama pembelajaran terjadi. Minat belajar menjadi tolok ukur penting dalam menilai keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun yang menjadi ruang lingkup penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu :

- a. Penelitian ini akan dilaksanakan pada satu sekolah yaitu di MAS DDI Tellu Limpoe
- b. Penelitian ini berkaitan dengan pembelajaran berbasis aplikasi game *Quizizz*

E. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mendeskripsikan secara jelas penerapan aplikasi game *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe.
- b. Untuk menganalisis peningkatan minat belajar siswa mata pelajaran Fikih setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* di MAS DDI Tellu Limpoe.
- c. Untuk mengidentifikasi kendala dan solusi yang dihadapi oleh Guru dan Siswa dalam penerapan aplikasi game *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

- 1) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya penggunaan aplikasi game edukatif dalam proses belajar mengajar.
- 2) Memperkuat teori tentang pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi peneliti, menjadi bahan referensi dan pijakan awal bagi peneliti lain yang ingin mengkaji penggunaan media digital berbasis game dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan agama islam.
- 2) Bagi Guru, memberikan alternatif strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz*, sehingga dapat

meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Fikih.

- 3) Bagi Institut, memberikan masukan dalam pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi serta mendorong integrasi media digital interaktif dalam kurikulum sekolah.

F. Garis-Garis Besar Isi Skripsi

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, maka sistematika penulisan skripsi ini dibagi ke dalam lima bab dengan susunan sebagai berikut:

Pada bab pertama adalah bab pendahuluan yang berisi pokok-pokok pikiran yang menjadi landasan di dalam pembahasan selanjutnya, yang terdiri dari : latar belakang masalah, fokus penelitian dan ddeskripsi fokus penelitian, rumusan masalah, definisi operasional dan ruang lingkup penelitian, tinjauan pustaka, tujuan dan kegunaan penelitan, serta garis-garis besar isi skripsi.

Bab kedua, membahas tentang tinjauan pustaka yang berisi beberapa pengertian tentang Implementasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game *Quizizz* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe.

Bab ketiga, membahas tentang metodologi penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subyek dan obyek penelitian, metode pengumpulan data, serta metode pengolahan dan analisis data.

Bab ke empat, membahas dengan menguraikan hasil penelitian yang meliputi gambaran kondisi awal sebelum pelaksanaan penelitian, langkah-langkah tindakan

yang dilakukan oleh peneliti, serta analisis terhadap hasil yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung.

Bab kelima, membahas tentang penutup yang memuat kesimpulan hasil penelitian sebagai jawaban rumusan masalah. Selain itu, terdapat implikasi penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Implementasi

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna.

B. Pengertian Game Quizizz

Game *Quizizz* merupakan media pembelajaran online yang berbasis permainan tidak berbayar, digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan semangat dan memberikan motivasi serta hasil dari proses belajar siswa, untuk merangsang minat siswa mengulang kembali materi pelajaran. Aplikasi *Quizizz* menurut Mein Yan mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Untuk mendukung semua ini, sekolah menyediakan fasilitas proyektor dan LCD di setiap kelas, jaringan Wi-fi yang bisa diakses siswa dan guru, selain itu siswa juga memiliki smartphone.¹

Quizizz digunakan sebagai pemberian kuis interaktif dan dapat digunakan sebagai pemberian kuis interaktif dan dapat digunakan dalam pembelajaran kelas, *Quizizz* interaktif yang dibuat memiliki 5 sampai lebih pilihan jawaban. Aplikasi *Quizizz* ini sangat mudah digunakan dan menarik, karena setiap siswa siswa menjawab pertanyaan akan terlihat apakah jawaban dari siswa siswi benar atau

¹ Nunung Supriadi, dkk. *Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19*. Jurnal Cakrawala Mandarin. Vol. 5. No. 1 h. 43.

salah, dan akan terlihat peringkat masing-masing dari siswa siswi hingga dapat membuat siswa siswi semangat dan ingin menjadi peringkat paling utama.²

Berdasarkan pengertian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan mudah digunakan, dirancang untuk meningkatkan motivasi, semangat belajar, serta hasil belajar siswa. *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kuis online dengan umpan balik langsung dan sistem peringkat, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan kompetitif dalam memahami serta mengulang materi. Didukung oleh fasilitas sekolah seperti LCD, Wi-Fi, dan ketersediaan smartphone, *Quizizz* menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan menarik di kelas.

1. Cara Penggunaan Media Aplikasi *Quizizz*

- a. Masuk ke www.quizizz.com
- b. Klik tulisan Log in
- c. Kemudian, klik tulisan teacher, sebagai pengajar
- d. Masukkan identitas diri, termasuk username, email, dan password
- e. Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*
- f. Muncul tampilan *lets create a quiz*
- g. Masukkan nama quiz, contoh: pelajaran Fikih Ibadah
- h. Kemudian klik save

² Nurul Hidayah, dkk. *Pemanfaatan Media Quizizz sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X*. h. 625.

- i. Muncul tampilan selanjutnya, klik *createnew question*
- j. Tulisakan pertanyaan pada kolom yang tersedia, “*write Quistion Here*”, lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan multiple choice atau pilihan ganda) pada kolom “*Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya*”
- k. Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar
- l. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
- m. Klik save
- n. Apabila telah menyelesaikan pengisian quis, klik finish quis
- o. Kemudian akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa quis itu ditujukan) lalu klik save detail
- p. Kemudian muncul tampilan berikutnya, pilihlah “*homework*”, apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih “*Play Live*”, apabila hendak dikerjakan sekarang atau langsung
- q. Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik *procced*
- r. Kemudian muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis
- s. Kemudian membuka link <http://quizizz.com./admin>.³

2. Tahapan Membuat Soal Dimedia Aplikasi Quizizz

- a. Klik Log In untuk masuk kedalam Quizizz

³ Buku Panduan Quizizz. (n.d.). *Buku Panduan Quizizz*. Diakses dari <https://id.scribd.com/document/561161494/Buku-Panduan-Quizizz>

- b. *Log In* menggunakan akun *Google*
- c. Klik buat untuk membuat soal
- d. Tulis nama soal dan masukkan dalam kategori apa, klik selanjutnya
- e. Pilih macam soal yang akan digunakan (pilihan ganda)
- f. Membuat soal dengan KI dan KD

3. Cara memberikan Soal *Quizizz* kepada Siswa

Jika kuis sudah selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu memberikan kuis kepada siswa. Untuk memberikan kuis kepada siswa, kita perlu melakukan langkah sebagai berikut:

- a. Buka kuis yang sudah disalin atau dibuat. Soal kuis bisa dibuka dari menu *My Quizizz*.
- b. Setelah dibuka, ada tiga menu utama *paractice*, *play live*, dan *assign Hw*. *Paractice*, atau latihan digunakan untuk mencoba mengerjakan kuis yang sudah dibuat, *Play Live* atau mai langsung digunakan jika kuis dikerjakan saat itu juga secara klasikal. *Assign HW* atau jadikan PR digunakan jika kuis dikerjakan secara bebas dalam waktu tertentu (sampai beberapa jam atau hari).
- c. Setelah memilih *Play Live* (main langsung) atau *Assign HW* (jadikan PR) lakukan beberapa pengaturan seperti *deadline* pengerjaan kuis (jika dijadikan sebagai PR), berapa kali siswa dapat mengerjakan kuis, memperlihatkan jawaban yang benar di setiap akhir kuis, menampilkan ranking siswa, acak soal dan jawaban.hingga menampilkan *meme* di setiap jawaban siswa.

- d. Jika sudah klik lanjutan atau continue.
- e. Klik bagian tautan atau *share link* dan *copy link* yang disediakan. Siswa dapat mengklik *link* untuk mengerjakan kuis tersebut.
- f. Bagikan kode angka yang tersedia. Siswa membuka laman <http://quizziz.com/join> dan masukkan kode angka tersebut untuk mengerjakan kuis.⁴

Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan saat melakukan pengaturan pada poin 3 di atas:

- a. Siswa harus mendaftar dan login ke akun *Quizizz*, jika pembuat kuis membatasi setiap siswa hanya bisa mengerjakan satu sampai lima kali saja dan kuis hanya diberikan kepada satu kelas *online* yang telah dibuat sebelumnya.
- b. Siswa tidak perlu login, jika pembuat kuis tidak membatasi kesempatan siswa dalam mengerjakan kuis (*unlimited*) dan tidak dipilihkan kelas *online*.

Guru dapat mengunduh data dan statistik hasil pekerjaan siswa dan menggunakannya sebagai data evaluasi. Kuis ini dapat digunakan sebagai PR siswa dan dapat diselesaikan dalam waktu hingga dua minggu. Siswa juga dapat mengerjakan kuis kapan saja dan di mana saja, dalam batas waktu yang telah ditentukan. Di akhir pengerjaan kuis, siswa dapat mengetahui peringkat semua siswa yang mengerjakan kuis tersebut. Siswa dapat juga mengetahui soal dan

⁴ Cindi Novita Sari. “Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Metro”. Tahun ajaran 2022. Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

jawaban yang benar dari soal yang telah dikerjakannya dan mereka tidak dapat menyontek, karena soal yang diberikan kepada siswa telah diberikan secara acak satu sama lain.

4. Berikut cara penggunaan Quizizz untuk siswa:

- a. Siswa dapat login di www.quizizz.com.
- b. Siswa dapat memilih *login page* dengan mengklik login.
- c. Setelah itu siswa dapat memilih akun gmail yang akan digunakan untuk *login*.
- d. Kemudian akan tampil halaman “pilihan pengguna Quizizz”. Dalam pilihan pengguna, siswa dapat memilih *at school* dan *personal use*.
- e. Selain itu siswa akan diarahkan ke halaman pengisian tanggal lahir tahap satu dan tahap dua.
- f. Kemudian, siswa akan diarahkan ke halaman pilihan jenjang pendidikan tahap satu dan tahap dua.
- g. Selanjutnya, siswa diarahkan ke halaman pengguna. Pada halaman ini, siswa dapat mengisi kode yang telah dibagikan oleh guru pada bagian *enter a game code*, lalu klik *proceed*.
- h. Lalu, siswa menuliskan nama masing-masing kemudian klik start.
- i. Siswa dapat mengerjakan soal sesuai dengan durasi waktu untuk tiap soal yang ditentukan oleh guru.

- j. Setelah selesai menjawab seluruh soal, siswa dapat melihat nilai yang mereka peroleh serta peringkat siswa ketika menjawab soal *Quizizz* tersebut.⁵

5. Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz* beserta Solusinya

Quizizz memiliki beberapa kelebihan, berikut kelebihan dari *Quizizz*.

- a. Mudah dikerjakan di mana saja. Kemudahan penggunaan aplikasi belajar *Quizizz*, karena tidak harus dikerjakan melalui komputer atau laptop, tetapi *Quizizz* juga bisa dikerjakan melalui smartphone. Selain itu, aplikasi ini juga dapat dikerjakan di mana saja dan kapan saja, seperti di rumah, di sekolah, di lapangan, di tempat kerja, di tempat ibadah, bahkan di rumah sakit sekali pun.
- b. Terdapat sistem peringkatan *Quizizz* ini terdapat pula sistem perangkingan. Setelah selesai semua mengisi jawaban, sistem juga dapat memberikan poin setiap pemain berdasarkan jumlah jawaban yang tepat dan kecepatan menjawab setiap pertanyaan. Hal ini akan membangkitkan motivasi siswa untuk menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak mungkin. Dengan adanya poin ini dapat memmbuat siswa lebih serius lagi berfikir untuk menjawab soal-soal yang ada. Dengan kata lain, siswa akan berebut dan berkompetisi dengan teman-temannya untuk mendapatkan kedudukan. Setiap siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi juara pertama dan menjawab pertanyaan secara benar dan cepat.

⁵ *Ibid.*, h. 26.

- c. Terdapat pengaturan waktu. Pada aplikasi *Quizizz*, tersedia pengaturan waktu dalam pengerjaannya. Guru dengan leluasa dapat mengatur batas waktu bagi siswa dalam menjawab setiap soal yang diberikannya. Setiap soal memiliki batas waktu pengerjaan yang berbeda sesuai dengan bobot pengerjaannya. Kecekatan dan keangkasian siswa dalam menjawab soal akan diuji dalam fitur ini. Dengan diaturnya batas waktu pengerjaan, siswa akan merasa terpacu untuk segera menyelesaikan dan menjawab soal yang diberikan guru.
- d. Bentuk pertanyaan yang menarik. Bentuk soal yang dapat dimanfaatkan guru dalam *Quizizz* ini tidak hanya soal yang berbentuk tulisan seperti biasa, namun guru dapat pula memanfaatkan fitur pembuatan soal dengan video, audio, bahkan gambar. Hal ini dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.
- e. Sulit dalam hal menyontek. Karena adanya fitur batas waktu pada setiap soal dan dalam peringkat dalam pengerjaan soal kuis di *Quizizz* akan langsung terlihat, maka siswa harus bergerak cepat dalam menjawab setiap soalnya. Hal itulah yang membuat siswa akan sulit menyontek, karena ketika mereka menyontek akan membuang-buang waktu. Sebab di dalam *Quizizz* harus memiliki kecepatan dan ketepatan untuk bisa menduduki peringkat pertama.
- f. Terdapat gambar-gambar yang menarik. Pada *Quizizz* juga tersedia gambar-gambar yang menarik dan memikat hati siswa. Gambar-gambar ini dapat

muncul pada situasi-situasi tertentu, seperti: pada awal permainan dimulai, saat menjawab benar, saat menjawab salah, dan saat permainan berakhir. Selain gambar, terdapat pula penghitung waktu mundur saat permainan akan dimulai berkonsentrasi pada fase ini.⁶

Selain kelebihan, *Quizizz* juga memiliki beberapa kekurangan dalam penggunaannya. Berikut kekurangan dari penggunaan *Quizizz* beserta solusinya.

- a. Dipengaruhi oleh kekuatan internet. Kekuatan atau kecepatan internet sangat mempengaruhi pengerjaan soal di *Quizizz*. Jika internet terjadi gangguan, maka dapat menghambat siswa dalam mengisi soal maupun guru dalam membuat soal di *Quizizz*. Untuk mengatasi kendala koneksi internet, maka siswa maupun guru mau tidak mau harus mencari daerah yang terjangkau dengan kestabilan internet yang baik.
- b. Mengalami penurunan pada peringkat. Siswa mungkin saja mengalami penurunan ranking walaupun semua soal sudah dikerjakan. Hal ini disebabkan oleh lama cepanya pengerjaan soal yang mempengaruhi hasil yang didapat. Jika siswa mengerjakan soal lebih cepat. Maka, hasil yang diperoleh juga akan sangat baik⁷

C. Upaya Peningkatan Minat Belajar

Minat belajar merupakan elemen yang mendorong siswa untuk menuntut ilmu, yang berakar pada rasa ketertarikan, kegembiraan, dan hasrat mereka untuk

⁶ Ibid., h. 27.

⁷ Ibid., h. 29.

mendapatkan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar adalah salah satu elemen motivasi yang muncul sebagai hasil dari hubungan serta partisipasi pelajar dalam melakukan kegiatan belajar (Ricardo & Meilani,). Minat belajar dapat dikatakan sebagai bentuk minat khusus yang berkaitan dengan proses pendidikan dan mempengaruhi seberapa terlibatnya siswa dalam belajar dan seberapa efektif mereka menyerap informasi.⁸

Minat belajar dapat dikatakan sebagai kondisi psikologis seseorang yang memiliki motivasi erta semangat yang tinggi dalam melakukan kegiatan belajar. Hal ini tidak hanya mencakup rasa ingin tahu tentang suatu topik tertentu, namun juga keinginan untuk menginvestasikan waktu dan tenaga dalam meneliti topik tersebut. Minat belajar didorong oleh berbagai faktor, antara lain relevansi materi pelajaran, metode pengajaran yang digunakan, dan lingkungan belajar yang mendukung.

Menurut Muhibbin Syah, menyebutkan bahwa minat adalah kecenderungan dan kegairahan yag tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sedangkan menurut Slameto, minat adalah suatu rasa lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Dari penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa ingin tahu yang diikuti oleh rasa keinginan dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar dengan rasa senang tanpa paksaan dari pihak manapun. Minat belajar ini dapa dilihat dari rasa ingin tahu,

⁸ Muhammad Furqon. *Minat Belajar*. (Sumatera Barat : PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2024), h. 6.

perilaku siswa selama mengikuti pelajaran, kesukaan siswa terhadap pelajaran tersebut, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.⁹

1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat dalam Belajar

a. Faktor Internal (Dalam Diri)

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu tanpa perlu rangsangan atau dorongan dari orang lain.¹⁰ Motivasi dianggap intrinsik ketika ditujukan khusus untuk konteks pembelajaran dan memenuhi kebutuhan siswa, serta mencapai penguasaan nilai-nilai yang terdapat dalam materi pelajaran.

Motivasi intrinsik dapat dikatakan sebagai dorongan yang dimunculkan oleh individu di dalam dirinya guna melakukan suatu kegiatan karena mereka merasa tertarik atau puas dengan kegiatan tersebut. Dalam situasi belajar, siswa yang termotivasi secara intrinsik belajar karena mereka menikmati proses belajar itu sendiri, bukan karena imbalan atau tekanan dari luar. Motivasi intrinsik ini erat kaitannya dengan rasa ingin tahu dan perlunya pemahaman yang mendalam.

2) Kesiapan Belajar

Kesiapan belajar mengacu pada kesiapan siswa secara mental, emosional, dan fisik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan tersebut meliputi keterampilan kognitif, emosi yang stabil, dan keadaan fisik yang

⁹ Siti Nur Hidayat, dkk. *Pengaruh Minat Belajar, Motivasi belajar, dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 46 Jakarta*. 2023. h. 4.

¹⁰ Yoseph Jefrinus Wedhu, dkk. *Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik terhadap Kinerja Pegawai pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Sikka*. Vol 1. No. 6. h. 205.

memungkinkan siswa dapat fokus dan menyerap isi pelajaran dengan baik. Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh pengalaman siswa sebelumnya dan pengetahuan yang ada.

Semua siswa hendaknya memahami pentingnya kesiapan akademik karena persiapan yang matang akan meningkatkan hasil belajar. Hal ini juga membantu siswa tetap tenang dan belajar dengan semangat. Pemberian jawaban mungkin dipengaruhi oleh perubahan keadaan.

3) Minat Pribadi

Minat pribadi merupakan kesukaan individu terhadap suatu topik atau kegiatan tertentu, yang terbentuk sebelum dimulainya proses pembelajaran. Ketertarikan ini mungkin karena pengalaman sebelumnya, lingkungan keluarga, atau paparan media. Siswa yang memiliki minat khusus terhadap suatu mata pelajaran biasanya menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih besar dalam aktivitas belajar, yang akhirnya berdampak positif pada pencapaian akademis mereka. Minat belajar menggambarkan hasrat seorang siswa untuk menimba ilmu.

Menurut Susanto, minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.¹¹

¹¹ Ely Yuliawan, dkk. *Minat Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Timur*. Vol. 12. Nomor. 2. h. 126.

b. Faktor Eksternal (Luar Diri)

1) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar didefinisikan sebagai berbagai situasi dan tempat yang mendukung kegiatan pembelajaran. Lingkungan belajar dapat diartikan dalam dua pengertian. Satu mengacu pada lingkungan fisik sementara yang lainnya merujuk pada suasana belajar non fisik yang diciptakan oleh lembaga pendidikan dan praktisi. Lingkungan belajar yang kondusif sangat krusial bagi siswa dalam proses pembelajaran, karena dapat membuat aktivitas mereka lebih menyenangkan dan meningkatkan konsentrasi selama belajar.

2) Pengaruh Guru

Guru memainkan peran krusial dalam mendorong dan menjaga ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Metode pengajaran yang menarik, penerapan berbagai strategi, serta hubungan interpersonal yang harmonis antara guru dan siswa dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Guru yang memiliki ketertarikan mendalam terhadap materi yang diajarkannya biasanya dapat meningkatkan minat siswa. Pendekatan pengajaran yang diterapkan oleh guru, memberikan motivasi kepada siswa, mengelola kelas dengan efektif, merancang media pembelajaran yang efisien, memberikan penghargaan dan hadiah kepada siswa, serta membentuk kelompok belajar untuk mendukung siswa.

3) Dukungan Sosial

Dukungan sosial dari teman sebaya, keluarga, dan masyarakat juga mempengaruhi minat belajar. Lingkungan sosial yang mendukung, termasuk

dorongan positif dari orang tua serta teman, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, interaksi sosial dalam kelompok belajar dan diskusi juga dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi.¹²

2. Upaya-Upaya dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Berikut upaya meningkatkan minat belajar siswa yang dijelaskan oleh Slameto yaitu:

- a. Memanfaatkan minat siswa yang sudah ada dan mengaitkannya dengan materi pembelajaran.
- b. Menumbuhkan minat baru dengan menjelaskan relevansi materi dengan pelajaran sebelumnya dan kegunaannya di masa depan.
- c. Menghubungkan materi pembelajaran dengan peristiwa atau berita yang menarik dan dikenal luas oleh siswa.
- d. Memberikan insentif sebagai dorongan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu menggunakan suatu bentuk rangsangan atau penghargaan untuk mendorong siswa melakukan tugas yang sebelumnya enggan mereka kerjakan atau yang belum mereka lakukan dengan baik.¹³

Menurut Wita Sanjaya cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa diantaranya:

¹² Muhammad Furqon, Loc. Cit.

¹³ Silvi Diyah Wijayanti. “*Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Pekalongan*”. Tahun ajaran 2022. Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

- a. Mengaitkan materi pelajaran dengan kebutuhan siswa. Minat belajar akan muncul ketika siswa memahami bahwa apa yang dipelajari memiliki manfaat dan relevansi bagi kehidupan mereka di masa mendatang.
- b. Sesuaikan materi pembelajaran dengan pengalaman serta kemampuan siswa. Jika materi yang diberikan terlalu sulit atau tidak terkait dengan pengalaman mereka, siswa cenderung kurang berminat sehingga proses belajar menjadi kurang efektif dan dapat menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal.
- c. Menerapkan beragam model dan strategi pembelajaran agar proses belajar lebih menarik dan tidak monoton.¹⁴

Dengan demikian Seorang guru dapat dikatakan berupaya meningkatkan minat belajar siswa apabila ia mampu menumbuhkan dan mengembangkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran. Tugas guru bukan hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga memotivasi serta membangkitkan keinginan siswa untuk belajar. Upaya ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan minat siswa yang sudah ada, menumbuhkan minat baru melalui kegiatan apersepsi, mengaitkan materi dengan peristiwa atau informasi menarik yang relevan, serta memanfaatkan berbagai alat atau media pembelajaran yang dapat merangsang ketertarikan dan perhatian siswa.

D. Kendala dan Solusi dalam Pembelajaran Aplikasi Quizizz

Pembelajaran berbasis aplikasi game seperti *quizizz* memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Namun, seperti halnya teknologi

¹⁴ *Ibid*, h. 24.

lainnya, penggunaan *quizizz* juga tidak terlepas dari berbagai kendala. Berikut adalah beberapa kendala yang dihadapi serta solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasinya.

1. Gangguan Jaringan Internet

Kendala: Pembelajaran berbasis aplikasi sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil. Jaringan yang tidak stabil dapat menyebabkan siswa terlambat masuk kuis, gagal mengirim jawaban, atau bahkan terputus saat bermain. Hal ini tidak hanya mengganggu proses pembelajaran, tetapi juga dapat mempengaruhi hasil penilaian siswa.

Solusi: Untuk mengatasi kendala ini, guru dapat mengadakan forum KKG (Kelompok Kerja Guru) untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman tentang penggunaan *quizizz*. Dengan demikian, guru dapat memperoleh tips dan strategi untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi ini. Selain itu, guru juga dapat menyarankan siswa untuk mengerjakan kuis di tempat dengan koneksi internet yang bagus, seperti di sekolah atau di tempat lain yang memiliki jaringan stabil. Guru juga dapat memberi toleransi waktu tambahan bagi siswa yang mengalami kendala koneksi internet, sehingga mereka memiliki kesempatan untuk menyelesaikan kuis tanpa tekanan. Tidak kalah penting, guru perlu mengedukasi orang tua bahwa nilai *quizizz* bukanlah nilai rapor resmi, melainkan sebagai alat evaluasi pembelajaran, sehingga dapat mengurangi tekanan pada siswa dan orang tua.¹⁵

¹⁵ Cindi Novita Sari, *op. cit.*, h. 76-83

2. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Kendala: Beberapa siswa mungkin cenderung mengandalkan hafalan dan kurang mengembangkan kemampuan berpikir kritis saat mengerjakan kuis di *quizizz*. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna.

Solusi: Untuk mengatasi kendala ini, guru dapat merancang kuis di *quizizz* yang berbasis skenario masalah, bukan hanya soal fakta. Dengan demikian, siswa ditantang untuk berpikir lebih mendalam dan menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks yang lebih nyata. Guru juga dapat menyertakan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi atas masalah yang diberikan. Selain itu, guru dapat memberikan umpan balik yang konstruktif setelah kuis selesai, sehingga siswa dapat memahami kelemahan mereka dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dengan mengidentifikasi kendala-kendala tersebut dan menerapkan solusi yang tepat, penggunaan aplikasi game *quizizz* dapat menjadi lebih efektif dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi proses pembelajaran siswa.¹⁶

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah mengkaji Implementasi Pembelajaran Aplikasi Game *Quizizz*.

1. Cindi Novita Sari melakukan penelitian di SDIT Wahdatul Ummah Metro dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran *Quizizz* di Kelas IVSDIT

¹⁶ Adinda Salwa Fajriati, dkk. Hambatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Quizizz. Vol.3, No. 4. h. 5040-5041.

Wahdatul Ummah Metro”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* membuat siswa lebih termotivasi, aktif, dan antusias dalam pembelajaran.¹⁷

2. Ryan Ardiansyah J. Ponto melakukan penelitian di SMAN 1 Momunu dengan judul “Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Pembelajaran Agama Islam di SMAN 1 Momunu di Kabupaten Buol” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dinilai sangat baik, siswa lebih aktif dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Guru juga menggunakan mode kertas agar siswa tetap bisa berpartisipasi meskipun memiliki keterbatasan perangkat.¹⁸

¹⁷ Cindi Novita Sari, *op. cit.*, h. 61.

¹⁸ Ryan Ardiansyah J. Ponto, “Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Pembelajaran Agama Islam di SMAN 1 Momunu di Kabupaten Buol”. 2025. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan. h. 50.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan analisis.¹ Penelitian kualitatif dapat dipahami sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik dan lebih pada bagaimana peneliti memahami dan menafsirkan makna peristiwa, interaksi, maupun tingkah subjek dalam situasi tertentu menurut perspektif penelitiannya.² Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam proses implementasi aplikasi *Quizizz* dalam konteks pembelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe.

Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena yang terjadi secara langsung dan kontekstual, yaitu bagaimana penerapan pembelajaran berbasis game *Quizizz* memengaruhi minat belajar siswa. Peneliti bertindak sebagai pelaku utama dalam implementasi pembelajaran, sekaligus sebagai pengamat aktif yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan data.

¹ Marinu Maruwu. *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 7. No. 1.h. 2898.

² Fenny Rita Fiantika, dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet. 1 (Sumatera Barat : PT Global Eksekutif Teknologi, 2022). h.3.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MAS DDI Tellu Limpoe, yang menjadi lokasi utama dalam mengkaji implementasi pembelajaran berbasis aplikasi game *Quizizz*. Sekolah ini dipilih karena memiliki potensi serta tantangan tersendiri dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pemilihan lokasi ini juga didasarkan pada relevansi kondisi sekolah dengan tujuan penelitian, yakni mengintegrasikan teknologi pendidikan yang interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Dengan melakukan penelitian di MAS DDI Tellu Limpoe, peneliti berharap dapat merumuskan rekomendasi praktis yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah dengan karakteristik serupa.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di MAS DDI Tellu Limpoe. Mereka merupakan peserta didik yang menjadi fokus penerapan pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz*. Siswa kelas X dipilih karena berada pada tahap perkembangan yang penting dalam proses belajar, sehingga minat belajar mereka sangat menentukan efektivitas pengajaran. Respon dan keterlibatan mereka dalam penggunaan *Quizizz* akan menjadi data utama dalam menilai dampak implementasi metode ini.

Selain siswa sebagai subjek utama penelitian, penelitian ini juga didukung oleh sejumlah informan yang berperan memberikan data tambahan terkait implementasi pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* di MAS DDI Tellu Limpoe. Informan tersebut meliputi berbagai unsur tenaga pendidik dan peserta didik yang

dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan proses pembelajaran, yaitu Dr. Amiruddin, S.Ag., M.Ag. selaku Kepala Sekolah; Muh. Shaleh, S.Pd.I., M.Pd. sebagai Guru Fikih; Suriana, S.Pd.I., M.Pd. sebagai Guru SKI; serta Titin Supriani, S.Pd. yang merupakan Wali Kelas X. Selain itu, beberapa siswa kelas X seperti Sinar, Nur Salsabilah, dan Wirda Amaliyah juga menjadi sumber informasi untuk menggambarkan pengalaman langsung selama mengikuti pembelajaran berbasis *Quizizz*. Seluruh informan tersebut memberikan pandangan, penilaian, dan pengalaman yang memperkaya data penelitian sehingga membantu peneliti dalam memahami secara komprehensif proses dan efektivitas penerapan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Fikih di kelas X.

Adapun objek penelitian ini adalah implementasi pembelajaran berbasis aplikasi game *Quizizz*. Objek ini mencakup proses, strategi, dan efektivitas penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Fokusnya terletak pada aplikasi tersebut diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

D. *Metode Pengumpulan data*

Untuk memperoleh data yang jelas, peneliti memanfaatkan beberapa teknik pengumpulan data secara terpadu, yaitu melalui observasi dan dokumentasi.

1. Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif adalah observasi yang dilakukan dengan cara pengamat berperan serta ikut ambil bagian dalam kehidupan orang yang di

observasi.³ Peneliti melakukan observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe dengan menggunakan aplikasi game *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk memahami dinamika kelas, pola interaksi antara peneliti (sebagai pengajar) dan siswa, serta respon siswa terhadap implementasi metode pembelajaran berbasis game.

2. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka di mana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lainnya bertindak sebagai *interviewee* dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data, *interviewer* menanyakan sejumlah pertanyaan kepada *interviewee* untuk mendapatkan jawaban.⁴ Peneliti akan mewawancarai beberapa orang. Diantaranya: Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui penelaahan sumber tertulis seperti buku, laporan, catatan harian, foto, dan sebagainya.⁵ Metode dokumentasi dalam konteks penelitian dengan judul “Implementasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe” metode dokumentasi digunakan sebagai

³ Sri Ndaru Arthawati dan Sri Artha Rahma Mevianillah. *Pengembangan Masyarakat Melalui Pencapaian Pengelolaan Kampung KB Untuk Meningkatkan Kualitas Hidup Masyarakat Desa Bale Kencana Kecamatan Mancak*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol. 2. No. 10. h. 6706.

⁴ Fadhallah. *Wawancara*. (Unj Press: Jakarta Timur, 2021), cet. 1. h. 2.

⁵ H. Rifa'i Abubakar. *Pengantar Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta : PT Suka-Press UIN Sunan Kalijaga, 2020).h. 114.

salah satu cara untuk mengumpulkan data melalui pengkajian terhadap dokumen-dokumen tertulis yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran.

Melalui teknik ini, peneliti dapat menelusuri jejak implementasi media pembelajaran berbasis digital, seperti *Quizizz*, dan dampaknya terhadap keaktifan serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran Fikih. Informasi yang dikumpulkan melalui dokumentasi ini berfungsi sebagai pendukung serta penguat hasil dari data observasi dan wawancara, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh dan objektif mengenai efektivitas yang diterapkan.

E. *Teknik Analisis Data*

Setelah data terkumpul, seluruh informasi dari wawancara, observasi, dan dokumen disusun dalam format yang terstruktur. Selanjutnya, peneliti menerapkan teknik analisis tematik, yaitu pendekatan dalam menganalisis data kualitatif dengan membaca secara menyeluruh kumpulan data untuk mengidentifikasi pola makna yang muncul, guna menemukan tema-tema penting. Proses ini bersifat reflektif dan menempatkan pengalaman subjektif peneliti sebagai bagian sentral dalam memahami data. Analisis tematik merupakan pendekatan umum dalam penelitian kualitatif karena fokusnya pada identifikasi, analisis, dan interpretasi pola-pola yang terdapat dalam data kualitatif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum MAS DDI Tellu Limpoe

Gambaran umum lokasi penelitian adalah uraian ringkas mengenai tempat dilaksanakannya penelitian. Bagian ini mencakup informasi penting seperti latar belakang berdirinya MAS DDI Tellu Limpoe, Letak Geografis, Profil Sekolah, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, data guru dan siswa, serta data sarana dan prasarana dari MAS DDI Tellu Limpoe.

1. Sejarah Singkat Berdirinya MAS DDI Tellu Limpoe

MAS DDI Tellu Limpoe merupakan sekolah menengah atas berbasis keagamaan yang berada di bawah naungan Kementerian Agama. Sekolah ini berlokasi di Jalan Andi Sulolipu No. 5, Kelurahan Amparita, Kecamatan Tellu Limpoe, Kabupaten Sidenreng Rappang, Provinsi Sulawesi Selatan. Sekolah menengah atas ini telah beroperasi sejak tahun 1997 dan telah mendapatkan akreditasi B berdasarkan SK No. 150/SK/BAP-SM/X/2016 yang terbit pada tanggal 28-10-2016.¹

Sebagai salah satu Madrasah Aliyah yang berfokus pada pendidikan keislaman, MAS DDI Tellu Limpoe berupaya mencetak generasi yang cerdas secara intelektual dan memiliki akhlak yang baik. Madrasah ini juga menyediakan fasilitas internet bagi guru dan siswa, sebagai wujud dukungan terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan informasi.

¹ Data Dokumen MAS DDI Tellu Limpoe diambil pada tanggal 08 Agustus 2025, pukul 10:00 WITA

2. Letak Geografis

MAS DDI Tellu Limpoe, Merupakan Madrasah Aliyah Pertama dan Satu-satunya Yang Didirikan oleh Yayasan DDI Amparita, Beralamat di Jalan Andi Sulolipu N0.05 Amparita, Kecamatan Tellu Limpoe, Kabupaten Sidenreng Rappang. Letak Madrasah ini sangat strategis dekat dengan akses jalan raya dan berada di tengah tengah lingkungan masyarakat. Madrasah Aliyah ini lingkungannya bergabung dengan Madrasah Tsanawiyah. MA ini letaknya tidak jauh dari lapangan Sepakbola dan Masjid besar Ar-Rahmah Amparita. Lingkungan sekolah cukup tenang karena lokasinya jauh dari pusat keramaian seperti pasar.

Bangunan MA ini adalah bangunan yang bertingkat dua mulai, ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang TU, ruang Lab. Komputer ruang perpustakaan, serta gudang. Luas tanah keseluruhan adalah 2.400m² dengan posisi geografis berada di koordinat lintang -4.044833 dan bujur 119.715232. MA ini berdiri sejak 1997 dan mendapat akreditasi B (Baik).²

3. Profil Madrasah

Profil Madrasah memberikan gambaran umum mengenai Identitas lembaga meliputi informasi dasar madrasah. Profil ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengenal karekter dan arah pengembangan madrasah secaralebih jelas. Untuk itu, berikut ini disajikan profil MAS DDI Tellu Limpoe.

² Data Dokumen MAS DDI Tellu Limpoe diambil pada tanggal 08 Agustus 2025, pukul 10:00 WITA

Tabel 1
Profil Madrasah

a.	Nama Madrasah	MAS DDI TELLU LIMPOE
b.	No Statistik Madrasah	131273140190
c.	Nomor Pokok Madrasah	40319627
d.	Akreditasi Madrasah	Terakreditasi (B) BAIK.
e.	Alamat Lengkap Madrasah	Jln. Andi Sulolipu No.05 Amparita Amparita, Kecamatan Tellu Limpoe Kabupaten Sidenreng Rappang Provinsi Sulawesi Selatan No. Telp.(0421) 3582270
f.	NPWP Madrasah	80.320.561.6-802.000
g.	Nama Kepala Madrasah	Dr. Amiruddin, S.Ag.,M.A
h.	No Tlp/HP	081343567557
i.	Nama Yayasan	PC DDI Amparita
j.	Alamat Yayasan	Jln. Andi sulolipu No.5 Amparita
k.	No Tlp/HP Yayasan	081355582012
l.	No Akte Pendirian Madrasah	PD-IX / DDI / SR / 8 / VII / 97
m.	Kepemilikan Tanah	Milik sendiri
n.	Status Bangunan	Yayasan dan madrasah
o.	Luas Bangunan	2.000 m ²

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa MAS DDI Tellu Limpoe merupakan salah satu Madrasah Aliyah Swasta yang berada di bawah naungan Yayasan PC DDI Amparita, beralamat di Jalan Andi Sulolipu No. 5 Amparita, Kecamatan Tellu Limpoe, Kabupaten Sidenreng Rappang, Provinsi Sulawesi Selatan. Madrasah ini memiliki Nomor Statistik Madrasah 131273140190, Nomor Pokok Madrasah 40319627, dan telah terakreditasi dengan predikat B (Baik). Kepala madrasah saat ini adalah Dr. Amiruddin, S.Ag., M.A., dengan NPWP

80.320.561.6-802.000. Status tanah madrasah merupakan wakaf milik yayasan dengan luas tanah 2.400 m² dan luas bangunan 2.000 m², menunjukkan bahwa madrasah memiliki sarana prasarana yang memadai.

4. Visi Misi

Visi Madrasah

“Cerdas, Terampil, Dan Berakhlakul Karimah”.

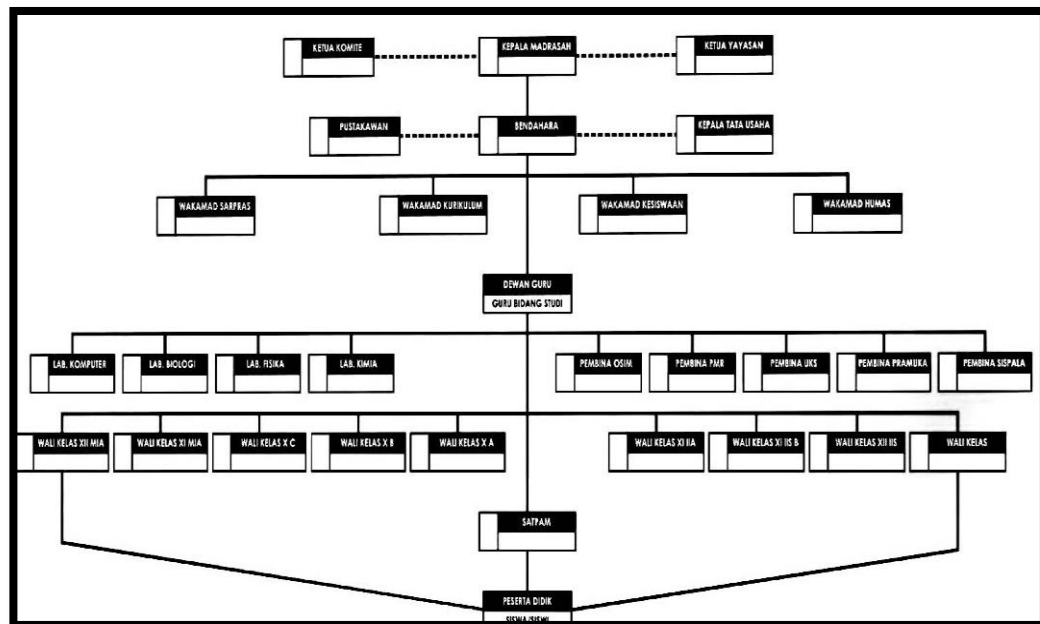
Misi Madrasah

- a. Meningkatkan kegiatan Penghayatan dan pengamalan nilai-nilai islami.
- b. Mengintegrasikan pendidikan budaya dan karakter bangsa (PBKB) dan nilai-nilai religius dalam seluruh kegiatan madrasah.
- c. Mengembangkan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan inovatif.
- d. Mengembangkan minat dan bakat peserta didik melalui program keterampilan dan ekstrakurikuler.
- e. Meningkatkan prestasi kerja pendidik dan tenaga kependidikan dengan dilandasi integritas, profesionalitas, inovatif, tanggung jawab dan keteladanan.
- f. Mengembangkan manajemen dengan melibatkan partisipasi seluruh warga madrasah³

5. Struktur Organisasi MAS DDI Tellu Limpoe

Struktur organisasi madrasah adalah susunan atau pola yang menggambarkan pembagian tugas, tanggung jawab, wewenang, dan hubungan kerja antara berbagai komponen atau individu yang terlibat dalam pengelolaan sebuah madrasah.

³Data Dokumen MAS DDI Tellu Limpoe diambil pada tanggal 08 Agustus 2025, pukul 10:00 WITA



6. Data Guru

Data guru merujuk pada informasi yang berkaitan dengan pendidik yang berperan dalam menyampaikan materi serta membimbing siswa selama proses pembelajaran, termasuk dalam penerapan media interaktif seperti aplikasi *Quizizz*. Ketersediaan data guru yang lengkap membantu peneliti memahami peran guru dalam mengelola kelas. Berikut data pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di MAS DDI Tellu Limpoe:

Tabel 2
Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Nama	Jabatan	Mata Pelajaran
1	Dr.Amiruddin,S.Ag., M.A	Kepala Madrasah	
2	Rohani, S.Pd.	K.A. Perpustakaan	SeniBudaya
3	MulyaniMuchtar, S.Pd.	WakaMad Kurikulum	Ekonomi
4	H. LukmanHasyim, S.Pd.I.,MA.	WakaMadKesiswaan/Pe mbina Keagamaan	Mulok
5	Muhammad Asri, S.Pd.	WakaMad Sarpras	Matematika
6	Suriana, S.Pd.I.M.Pd	Bendahara Madrasah,Pembina PMR	Al-Qua'anHadist, SKI, Prakarya
7	Hasriah, S.Pd.	WaliKelas XII MIA, K.A Lab.Fisika	Fisika
8	Mansur, S.T.	K.A. Lab. Komputer	Informatika
9	Ainun Andini,S.Pd	Pendidik	Biologi Kelas X
10	Ananda Misra,S.Pd	Pendidik	Sejarah
11	Agustina A,SM	Pendidik	Geografi,Sosiologi Kelas XI dan XII
12	Muh. Shaleh, S.Pd.I,M.Pd.	WaliKelas XIIIIS B, PembinaOSIM	Fiqhi
13	Muhammad Irpan, S.Pd.	WaliKelas XI A	AkidahAkhlak
14	Ma'rifatullah, S.Pd.	K.A. Lab. Biologi, Wali Kelas XI C	Biologi
15	Rismawinarti, S.Pd.	WaliKelas XII IIS A	P K N
16	Alamsakkar,SE	Pendidik	Sosiologi Kelas X
17	Muh. RamlanAwal, S.Pd.	Operator,Wali Kelas X D	Bahasa Arab Kelas XI dan XII
18	Muhlis, S.Pd.I	Kepala Tata Usaha, Pembina SISPALA	BahasaInggrisKelas X dan XI
19	AyuWardaningsihOk taviana, S.Si.	K.A.Lab Kimia	Matematika,Kimia
20	Rosdiana, S.Pd.	Pendidik	Matematika
21	TitinSupriani, S.Pd.	Wali Kelas X B	Bahasa Indonesia
22	Nurlina, S.Pd.	Wali Kelas X C	Sejarah Indonesia,Bahasa Arab Kelas X
23	Amran Haseng,M.Pd	Pendidik/Wakamad	Bahasa Inggris Kelas xii

		HUMAS	
24	Hedir,S.Pd	Pembina Pramuka	Penjas Kelas XII, SKI Kelas X dan XI
25	Muh.Vehmil	Pendidik	Penjas Kelas X dan XI

Sumber Data : Dokumen MAS DDI Tellu Limpoe

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa guru atau tenaga kependidikan di MAS DDI Tellu Limpoe keseluruhan berjumlah 25 orang, dari jumlah guru tersebut diantaranya 11 laki-laki dan 14 perempuan termasuk kepala madrasah. Apabila dianalisis maka jumlah guru di MAS DDI Tellu Limpoe dapat dikatakan sudah terpenuhi kebutuhan madrasah, demikian terlihat lengkap guru kelas dan juga guru bidang studi lainnya.

Jumlah data pendidik pada MAS DDI Tellu Limpoe berdasarkan golongan dapat dilihat pada tabel 3 dibawah:

Tabel 3
Jumlah Pendidik Berdasarkan Golongan

NO	KETERANGAN	JUMLAH
Pendidik		
1	Guru PNS diperbantukan Tetap	3
2	Guru PPPK Satminkal	2
3	Guru Honorer Satmingkal	15
4	Guru Honorer Bukan Satmingkal	2
5	Guru PNS Tidak Tetap	-
Tenaga Kependidikan		
1	Satpam	1
2	Peg. Perpustakaan	1

Sumber Data : Dokumen MAS DDI Tellu Limpoe

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa mayoritas tenaga pendidik di sekolah adalah guru honorer Satminkal. Jumlah guru PNS relatif terbatas, sehingga beban pembelajaran lebih banyak ditangani oleh guru honorer. Selain itu, tenaga kependidikan yang tersedia juga sangat terbatas, hanya terdiri dari seorang satpam dan petugas perpustakaan, yang menandakan kebutuhan akan peningkatan jumlah dan distribusi tenaga pendidik serta kependidikan untuk mendukung operasional dan efektivitas pembelajaran di sekolah.⁴

7. Data Siswa

Data jumlah siswa merujuk pada informasi yang menggambarkan jumlah total siswa yang terdaftar atau terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran di suatu lembaga pendidikan dalam kurung waktu tertentu. Data ini mencakup angka yang menunjukkan total siswa dalam satu kelas, satu tingkat pendidikan, atau seluruh sekolah. Jumlah siswa dapat menjadi indikator penting dalam analisis pendidikan, terutama dalam melihat dinamika kelas, jumlah siswa per guru, atau beban ajar seorang guru.

Berikut data siswa laki-laki dan perempuan pada MAS DDI Tellu Limpoe dapat dilihat pada tabel 4 di bawah:

⁴ Data Dokumen MAS DDI Tellu Limpoe diambil pada tanggal 08 Agustus 2025, pukul 10:00 WITA

Tabel 4
Data Siswa

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
X	7	10	17
XI	13	25	38
XII	14	23	37
Total	34	58	92

Sumber data : MAS DDI Tellu Limpoe

Berdasarkan Tabel 3 di atas, jumlah keseluruhan siswa MAS DDI Tellu Limpoe adalah sebanyak 92 orang yang terdiri dari 34 siswa kelas X, 37 siswa kelas XI, dan 21 siswa kelas XII. Jika dilihat dari jenis kelaminnya, terdapat 34 siswa laki-laki dan 58 siswa perempuan. Komposisi ini menunjukkan bahwa jumlah siswa perempuan lebih banyak dibandingkan siswa laki-laki di setiap tingkat kelas. Data tersebut dapat menjadi acuan dalam memahami proporsi peserta didik di sekolah, baik dalam perencanaan kegiatan belajar mengajar maupun dalam pengelolaan sarana dan prasarana yang menunjang kebutuhan belajar masing-masing siswa.

8. Data Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana sekolah adalah semua fasilitas dan infrastruktur yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan kegiatan operasional di sekolah. Berikut tabel keadaan sarana dan prasarana MAS DDI Tellu Limpoe dijelaskan pada tabel 5 di bawah:

Tabel 5
Keadaan Sarana dan Prasarana

NO	Jenis Prasarana	Jumlah Ruang	Jumlah Ruang Kondisi Baik	Jumlah Ruang Kondisi Rusak	Kategori Kerusakan		
					Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	7	5	0	1	1	0
2	Perpustakaan	1	1	0	0	0	0
3	R. Lab. IPA	1	0	1	0	1	0
4	R. Lab. Biologi	0	0	1	0	1	0
5	R. Lab. Fisika	1	0	1	0	1	0
6	R. Lab. Kimia	1	0	1	0	1	0
7	R. Lab. Komputer	1	0	1	0	0	0
8	R. Lab. Bahasa	0	0	0	0	0	0
9	R. Pimpinan	1	1	0	0	0	0
10	R. Guru	1	1	0	0	0	0
11	R. Tata Usaha	1	1	0	0	0	0
12	R. Konseling	1	1	0	0	0	0
13	Tempat Beribadah	0	0	0	0	0	0
14	R. UKS	0	0	0	0	0	0
15	Jamban	2	2	0	0	0	0
16	Gudang	1	0	1	0	0	0
17	R. Sirkulasi	0	0	0	0	0	0
18	Tempat Olahraga	1	1	0	0	0	0
19	R. Organisasi Kesiswaan	1	1	0	0	0	0
20	R. Lainnya	2	2	0	0	0	0

Sumber data : MAS DDI Tellu Limpoe

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan Sarana dan prasarana sekolah sebagian besar dalam kondisi baik, menunjukkan perhatian terhadap pemeliharaan fasilitas. Namun, terdapat kekurangan pada ketersediaan laboratorium khusus

(Biologi, Fisika, Kimia), tempat ibadah, dan ruang UKS, yang berpotensi memengaruhi optimalisasi pembelajaran dan pelayanan siswa di sekolah.⁵

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian adalah intisari dari suatu penelitian yang menunjukkan temuan yang diperoleh dan kesimpulan yang dihasilkan dari proses penelitian. Pada bagian ini, dipaparkan hasil penelitian mengenai penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih, peningkatan minat belajar siswa, serta kendala dan solusi yang dihadapi guru maupun siswa di MAS DDI Tellu Limpoe kelas X.

1. Penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih kelas X di MAS DDI Tellu Limpoe

Pembelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe sebelumnya masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab sederhana. Dalam praktiknya, guru lebih banyak berperan sebagai penyampai materi, sementara siswa cenderung pasif dalam menerima pengetahuan. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di kelas X, diketahui bahwa tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran Fikih masih tergolong rendah. Banyak di antara mereka yang kurang antusias dan mudah kehilangan fokus, terutama ketika pembelajaran berlangsung dalam durasi yang cukup lama.

Melihat kondisi tersebut, peneliti merasa perlu untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar dapat menumbuhkan

⁵ Data Dokumen MAS DDI Tellu Limpoe diambil pada tanggal 08 Agustus 2025, pukul 10:00 WITA

minat serta semangat belajar siswa. Salah satu alternatif yang dipilih adalah pemanfaatan teknologi berbasis game edukasi, yaitu *aplikasi Quizizz*, sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain melalui kuis interaktif yang menarik dan kompetitif.

Pemilihan *Quizizz* tidak dilakukan secara kebetulan. Berdasarkan kajian awal dan wawancara dengan guru Fikih, diketahui bahwa sebagian besar siswa MAS DDI Tellu Limpoe sudah familiar dengan penggunaan *smartphone* dan internet. Dengan demikian, penggunaan aplikasi berbasis daring seperti *Quizizz* dianggap relevan dan mampu menjembatani kebiasaan digital siswa dengan tujuan pembelajaran di kelas.

Peneliti memutuskan untuk menerapkan *Quizizz* secara langsung di kelas X dengan didampingi oleh guru Fikih sebagai pengamat kegiatan. Dalam proses pelaksanaannya, peneliti berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran sekaligus memantau respon siswa selama kegiatan berlangsung dan guru Fikih sebagai pengamat.

Berdasarkan hasil observasi di kelas, penerapan aplikasi ini dilakukan oleh peneliti melalui tiga tahapan, yakni tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, guru dan peneliti terlebih dahulu menentukan materi Fikih yang akan diajarkan sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Materi yang sering dijadikan contoh dalam penelitian ini adalah *sakaratul maut* dan tata cara penyelenggaraan jenazah. Setelah menentukan materi, peneliti menyusun

butir-butir soal dalam bentuk pilihan ganda dengan variasi tingkat kesulitan. Ada soal yang bersifat mudah untuk mengukur pemahaman dasar, soal dengan tingkat sedang untuk melatih penalaran, serta soal yang kompleks untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Soal-soal yang telah disusun kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi *Quizizz* dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia, seperti pengaturan waktu, poin skor otomatis, dan tampilan *leaderboard*. Peneliti juga melakukan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan soal dapat tampil dengan baik dan waktu yang disediakan cukup bagi siswa untuk menjawab dengan tenang. Tahap ini menjadi penting agar pelaksanaan pembelajaran berbasis *Quizizz* dapat berjalan lancar tanpa kendala teknis.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru Fikih yang menyampaikan:

“Penerapan aplikasi Quizizz sangat baik karena mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran Fikih menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.”⁶

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan di kelas X dengan dihadiri guru Fikih sebagai pendamping kegiatan. Peneliti memulai pembelajaran dengan memberikan pengantar singkat tentang materi Fikih, kemudian menjelaskan cara penggunaan

⁶ Muh. Shaleh, S.Pd.I, M.Pd. Guru Mata Pelajaran Fikih di Sekolah MAS DDI Tellu Limpoe, “*Wawancara*”, di Ruang Kelas, Tanggal 05 Agustus 2025.

aplikasi *Quizizz*. Setelah itu, peneliti membagikan kode akses kuis agar siswa dapat masuk ke dalam ruang kuis daring melalui perangkat masing-masing.

Suasana kelas saat pelaksanaan kuis tampak jauh lebih hidup dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Berdasarkan observasi, siswa terlihat antusias menatap layar ponsel mereka, fokus menjawab pertanyaan, dan sesekali terdengar sorakan kecil saat papan skor (*leaderboard*) berubah. Tampilan *leaderboard* menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu mengikuti instruksi guru dengan baik. Mereka berpartisipasi aktif dan tertib selama kegiatan berlangsung.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam yang mengatakan:

“Penerapan *Quizizz* sangat inovatif dan sesuai perkembangan zaman. Metode ini mampu menarik perhatian siswa dan dapat menjadi contoh yang baik untuk diterapkan pada mata pelajaran lain.”⁷

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, penerapan pembelajaran berbasis aplikasi ini juga memberikan kesan positif terhadap citra sekolah. Kepala sekolah menyampaikan bahwa,

“Penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih dapat meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang inovatif dan modern.”⁸

⁷ Suriana, S.Pd. I, M.Pd. Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah MAS DDI Tellu Limpoe, “*Wawancara*”, di Ruang Guru, Tanggal 8 Agustus 2025.

⁸ Dr. Amiruddin, S.Ag., M.A. Kepala Sekolah di Sekolah MAS DDI Tellu Limpoe, “*Wawancara*”, di Ruang Guru, Tanggal 8 Agustus 2025.

c. Tahap Evaluasi

Setelah kuis selesai dikerjakan, hasil nilai siswa muncul secara otomatis di layar guru. Tahapan ini menjadi bagian evaluasi di mana guru dan siswa meninjau kembali soal yang dijawab salah. Guru menjelaskan kembali materi yang dianggap sulit, bahkan menambahkan contoh nyata agar mudah dipahami. Proses evaluasi ini membuat siswa dapat mengetahui kesalahan dan memperbaikinya secara langsung.

Guru Fikih menegaskan bahwa:

“Siswa jadi lebih aktif dan rajin mengikuti pelajaran. Mereka tampak bersemangat memahami materi karena bisa langsung tahu hasilnya.”⁹

Dengan demikian, penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Hasil ini sejalan dengan pendapat kepala sekolah yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi sangat relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa masa kini.

Dari hasil observasi, wawancara dengan guru, siswa, serta pihak sekolah, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih memberikan dampak positif terhadap proses belajar-mengajar. Guru terbantu dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif, sementara siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan antusias. Penggunaan fitur gamifikasi, seperti skor dan leaderboard, menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan, sehingga siswa termotivasi untuk memahami materi Fikih dengan lebih baik. Kendala teknis maupun nonteknis

⁹ Salman, Siswa Kelas X di Sekolah MAS DDI Tellu Limpoe, “*Wawancara*”, di Ruang Kelas, pada Tanggal 05 Agustus 2025.

dapat diatasi dengan strategi yang tepat, seperti pembagian kelompok dan pendampingan guru, sehingga pelaksanaan pembelajaran tetap berjalan lancar.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih kelas X, diperoleh indikator-indikator capaian siswa dan guru. Indikator tersebut dikategorikan dalam bentuk kualitatif (baik, sedang, kurang) sesuai dengan temuan di lapangan. Adapun rincian indikator dan deskripsi kualitatifnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6
Indikator Hasil Peningkatan Pembelajaran Fikih melalui Quizizz

Indikator	Kategori	Deskripsi Kualitatif
Persiapan guru dalam menyiapkan akun, soal, dan perangkat	Baik	Guru menyiapkan akun, soal, dan perangkat sesuai materi Fikih. Semua langkah persiapan dilakukan dengan cermat sehingga pelaksanaan kuis dapat berjalan lancar.
Penjelasan penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> oleh guru	Baik	Guru memberikan arahan yang jelas mengenai cara menggunakan aplikasi, termasuk login, kode kuis, dan aturan main sehingga siswa memahami prosedur dengan cepat.
Partisipasi siswa dalam mengikuti kuis	Baik	Siswa aktif bergabung, mengikuti instruksi guru, dan berpartisipasi dalam kuis dengan antusias, sehingga proses pembelajaran menjadi interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih berada pada kategori “Baik”. Guru menunjukkan kesiapan yang optimal dalam menyiapkan akun, soal, dan perangkat pembelajaran, serta memberikan penjelasan yang jelas dan terarah mengenai penggunaan aplikasi. Selain itu, partisipasi siswa juga sangat baik, terlihat dari antusiasme dan keterlibatan aktif mereka selama pelaksanaan kuis. Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran berlangsung efektif, interaktif, dan menyenangkan, menunjukkan

bahwa *Quizizz* mampu mendukung proses pembelajaran Fikih secara modern dan menarik.

2. Peningkatan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Fikih Setelah Menggunakan Aplikasi *Quizizz* di MAS DDI Tellu Limpoe

Peningkatan minat belajar siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan berbagai pihak, terlihat adanya perubahan yang signifikan terhadap semangat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar setelah diterapkannya aplikasi *game Quizizz* dalam pembelajaran Fikih.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *Quizizz*. Sebelum penerapan, sebagian siswa terlihat pasif dan kurang antusias terhadap pelajaran Fikih. Namun setelah penggunaan aplikasi ini, siswa menjadi lebih bersemangat, aktif, dan menunjukkan minat belajar yang tinggi.

Siswa merasa bahwa belajar Fikih melalui *Quizizz* tidak membosankan karena disajikan seperti permainan. Adanya fitur skor, batas waktu, dan peringkat mendorong mereka untuk berpikir cepat dan tepat.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan siswa yang menyampaikan:

“Belajar pakai *Quizizz* itu seperti main game tapi tetap belajar. Jadi lebih semangat dan ingin dapat nilai tinggi.”¹⁰

¹⁰ Wirda Amaliyah, Siswi kelas X di sekolah MAS DDI Tellu Limpoe, “*Wawancara*”, di Ruang Kelas, pada Tanggal 05 Agustus 2025.

Wawancara dengan guru Fikih juga menguatkan temuan ini. Beliau mengatakan bahwa:

“Dengan adanya *Quizizz*, siswa lebih tertarik untuk belajar. Mereka tidak hanya serius menjawab soal, tetapi juga merasa seperti bermain. Dampaknya, mereka jadi lebih bersemangat dan nilai mereka meningkat.”¹¹

Selain guru Fikih, wali kelas X juga menilai bahwa penerapan *Quizizz* membawa perubahan besar terhadap sikap belajar siswa. Ia menyampaikan bahwa:

“Siswa terlihat lebih bersemangat dan antusias. Mereka lebih aktif berdiskusi serta tidak mudah bosan selama proses belajar.”¹²

Peningkatan ini juga terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa indikator antusiasme, keaktifan, dan ketertarikan belajar siswa memperoleh kategori “Baik” hingga “Sangat Baik”. Siswa menunjukkan keterlibatan tinggi dalam kegiatan pembelajaran, terutama saat menjawab kuis dan berdiskusi setelahnya.

Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah yang mengatakan:

“Dengan teknologi seperti *Quizizz*, pembelajaran jadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat.”¹³

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* berhasil meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Unsur permainan dan kompetisi yang sehat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

¹¹ Muh. Shaleh, S.Pd.I, M.Pd. Guru Mata Pelajaran Fikih di Sekolah MAS DDI Tellu Limpoc, “*Wawancara*”, di Ruang Kelas, Tanggal 05 Agustus 2025.

¹² Muh. Shaleh, S.Pd.I, M.Pd. Guru Mata Pelajaran Fikih di Sekolah MAS DDI Tellu Limpoc, “*Wawancara*”, di Ruang Kelas, Tanggal 05 Agustus 2025.

¹³ Dr. Amiruddin, S.Ag., M.A. Kepala Sekolah di Sekolah MAS DDI Tellu Limpoc, “*Wawancara*”, di Ruang Guru, Tanggal 8 Agustus 2025.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa, guru, orang tua, serta kepala sekolah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi, lebih berani bertanya, dan lebih berpartisipasi aktif dibanding pembelajaran konvensional. Fitur interaktif dan skor real-time membantu siswa memahami materi lebih cepat dan menumbuhkan motivasi intrinsik untuk belajar. Pandangan positif dari orang tua dan guru lain juga memperkuat bukti bahwa penerapan media digital ini mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan keinginan belajar yang lebih tinggi di luar kelas.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan minat belajar siswa, diperoleh indikator-indikator yang menunjukkan respon siswa terhadap pembelajaran. Hasil ini disajikan dalam tabel berikut dengan kategori dan deskripsi kualitatif. Adapun rincian indikator dan deskripsi kualitatifnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7
Indikator Peningkatan Motivasi dan Partisipasi Siswa

Indikator	Kategori	Deskripsi Kualitatif
Antusiasme siswa saat menggunakan Quizizz	Baik	Siswa terlihat senang, bersemangat, dan tidak mudah bosan. Mereka merespons kuis dengan penuh motivasi untuk belajar.
Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab	Baik	Siswa mau berpartisipasi aktif, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi setelah kuis selesai, menunjukkan keterlibatan tinggi dalam pembelajaran.
Ketertarikan belajar terhadap materi Fikih	Baik	Siswa menunjukkan minat belajar meningkat karena pembelajaran interaktif dan gamifikasi membuat materi lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan pada tabel, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Fikih melalui penggunaan aplikasi *Quizizz* berada pada kategori “Baik”. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, keaktifan dalam berpartisipasi, serta ketertarikan yang meningkat terhadap materi. Pembelajaran berbasis game edukasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara positif, sehingga mendorong motivasi siswa untuk lebih memahami materi Fikih dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kendala dan Solusi dalam Penerapan Aplikasi *Quizizz* di MAS DDI Tellu Limpoe

Dalam penerapan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Fikih di kelas X MAS DDI Tellu Limpoe, peneliti menemukan bahwa meskipun aplikasi ini membawa banyak manfaat, tetap ada beberapa kendala yang dihadapi baik oleh peneliti maupun siswa. Kendala ini wajar terjadi karena proses belajar berbasis teknologi masih merupakan hal yang baru bagi sebagian siswa dan guru.

Dalam penerapan aplikasi *Quizizz*, peneliti menemukan beberapa kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Kendala utama terletak pada jaringan internet. Apabila sinyal lemah, soal tidak segera tampil di layar siswa sehingga menyebabkan keterlambatan dan menghambat jalannya pembelajaran. Untuk mengatasinya, peneliti menunggu hingga semua siswa dapat mengakses soal, menyediakan jaringan alternatif hotspot, sehingga proses tetap berlangsung secara adil dan tidak ada peserta didik yang tertinggal.

Beberapa siswa mengaku mengalami kendala jaringan. Seorang siswa mengatakan;

“Kadang kalau internetnya lambat, soal lama muncul jadi agak ketinggalan. Kalau waktunya cepat, jadi grogi takut salah.”¹⁴

Namun guru dan peneliti mampu mengatasi hal ini dengan menyediakan jaringan hotspot tambahan serta memberi toleransi waktu. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa solusi guru dan siswa dalam mengatasi kendala teknis dinilai “Baik” karena proses tetap berlangsung dengan lancar.

Guru Fikih menambahkan bahwa:

“Kadang siswa terlalu fokus pada nilai, tetapi setelah dijelaskan ulang, mereka jadi lebih paham isi materi.” Oleh karena itu, setiap selesai kuis guru selalu mengadakan diskusi ulang agar pembelajaran tidak hanya berfokus pada skor.¹⁵

Hasil observasi memperlihatkan bahwa meskipun ada hambatan, motivasi siswa tetap tinggi dan suasana kelas tetap hidup. Indikator “Respons terhadap pembelajaran” memperoleh kategori “Sangat Baik”, menunjukkan bahwa siswa tetap semangat dan positif meskipun menghadapi kendala teknis.

Dengan demikian, kendala yang muncul dalam penerapan *Quizizz* sebagian besar dapat diatasi dengan kerja sama guru, siswa, dan dukungan sekolah. Secara keseluruhan, pembelajaran tetap berjalan efektif, menyenangkan, dan bermakna.

¹⁴ Nur Salsabila, Siswi Kelas X di Sekolah MAS DDI Tellu Limpoe, “*Wawancara*”, di Ruang Kelas, pada Tanggal 05 Agustus 2025.

¹⁵ Muh. Shaleh, S.Pd.I, M.Pd. Guru Mata Pelajaran Fikih di Sekolah MAS DDI Tellu Limpoe, “*Wawancara*”, di Ruang Kelas, Tanggal 05 Agustus 2025.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kendala dalam penerapan *Quizizz* terbagi menjadi dua kategori, yaitu teknis (jaringan, perangkat) dan nonteknis (adaptasi siswa dan fokus belajar). Meskipun kendala tersebut muncul, solusi yang diterapkan, seperti pembagian kelompok, hotspot cadangan, pengarahannya ulang, dan pendampingan langsung oleh guru dan peneliti, terbukti efektif dalam mengatasi masalah. Dengan strategi yang tepat, kendala tidak menghambat tujuan pembelajaran, sehingga penggunaan *Quizizz* tetap berdampak positif terhadap motivasi, keaktifan, dan pemahaman materi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kendala dan solusi dalam penerapan aplikasi *Quizizz*, diperoleh indikator-indikator yang menunjukkan berbagai kendala yang dihadapi selama pembelajaran serta upaya solusi yang dilakukan oleh guru dan siswa. Hasil ini disajikan dalam tabel berikut dengan kategori dan deskripsi kualitatif. Adapun rincian indikator, kategori, dan deskripsi kualitatifnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8
Indikator Kendala dan Dampak Penggunaan *Quizizz*

Indikator	Kategori	Deskripsi Kualitatif
Koneksi internet kurang stabil saat pelaksanaan kuis	Sedang	Beberapa siswa mengalami gangguan jaringan ketika kuis berlangsung, menyebabkan keterlambatan dalam menjawab soal. Namun secara umum kegiatan tetap berjalan lancar.
Keterbatasan perangkat (HP atau baterai siswa)	Sedang	Tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai dan sebagian mengalami kendala baterai. Guru dan peneliti mengatasinya dengan sistem belajar berkelompok secara bergantian.
Gangguan teknis saat sinkronisasi kuis	Sedang	Kadang terjadi keterlambatan tampilan soal di beberapa perangkat akibat jaringan tidak stabil, namun dapat diantisipasi dengan

		hotspot cadangan dari guru.
Kurangnya pengalaman awal siswa menggunakan aplikasi	Cukup	Sebagian siswa belum terbiasa menggunakan kode kuis dan navigasi dalam aplikasi, tetapi setelah arahan singkat mereka mampu beradaptasi dengan cepat.
Siswa terlalu fokus pada skor daripada isi pelajaran	Cukup	Beberapa siswa lebih berorientasi pada kompetisi, namun guru memberikan pengarahan agar mereka memahami materi, bukan hanya mengejar nilai tinggi.
Kesiapan guru dalam menghadapi pembelajaran digital	Baik	Guru Fikih mampu menyesuaikan diri dengan baik dalam menggunakan Quizizz dan mendukung penuh proses kegiatan.
Solusi kendala jaringan dan perangkat	Baik	Guru menyediakan hotspot cadangan dan mengatur siswa bekerja berkelompok untuk mengatasi keterbatasan perangkat dan jaringan.
Solusi kendala nonteknis (fokus dan adaptasi siswa)	Baik	Guru dan peneliti memberikan bimbingan langsung, pengarahan ulang, serta mengingatkan siswa agar lebih fokus pada pemahaman materi dibanding persaingan nilai.

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa kendala dalam penerapan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe berada pada kategori sedang hingga baik. Hambatan utama meliputi koneksi internet yang kurang stabil, keterbatasan perangkat, serta gangguan teknis saat pelaksanaan kuis. Namun, berkat kesiapan guru dan kerja sama antara guru dan siswa, kendala tersebut dapat diatasi melalui solusi efektif seperti penggunaan hotspot cadangan, pembelajaran berkelompok, serta pengarahan ulang untuk menjaga fokus siswa. Secara keseluruhan, penerapan *Quizizz* tetap berjalan lancar, efektif, dan meningkatkan semangat belajar siswa meskipun menghadapi beberapa tantangan teknis dan nonteknis.

Berdasarkan hasil penelitian yang meliputi observasi, wawancara, serta dokumentasi pada proses pembelajaran Fikih kelas X di MAS DDI Tellu Limpoe, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif dan signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Pada aspek penerapan, pembelajaran berbasis Quizizz berjalan dengan baik melalui tiga tahapan utama—persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang menunjukkan kesiapan guru, kelancaran pelaksanaan kuis, serta efektivitas evaluasi materi. Penggunaan fitur-fitur gamifikasi dalam Quizizz menjadikan suasana kelas lebih hidup, interaktif, dan menarik, sehingga siswa lebih fokus dan antusias selama kegiatan berlangsung. Dampaknya terlihat pada peningkatan minat belajar siswa, di mana mereka menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, berpartisipasi aktif dalam menjawab soal, serta merasa lebih tertarik mempelajari materi Fikih karena metode kuis berbasis permainan membuat pembelajaran tidak membosankan. Peningkatan ini diperkuat oleh penilaian guru, wali kelas, kepala sekolah, dan siswa sendiri yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Meskipun demikian, penelitian juga menemukan sejumlah kendala seperti gangguan jaringan internet, keterbatasan perangkat, serta kurangnya pengalaman awal siswa dalam menggunakan aplikasi. Namun, kendala-kendala tersebut dapat diatasi melalui solusi yang efektif, seperti penggunaan hotspot cadangan, pembelajaran berkelompok, pengarahan ulang oleh guru, dan pendampingan langsung selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Fikih terbukti efektif, interaktif, dan relevan

dengan kebutuhan pembelajaran modern, serta mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa meskipun terdapat kendala teknis maupun nonteknis yang dapat diantisipasi dengan baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai “Implementasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe”, maka dapat disimpulkan secara ringkas dan padat sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Penerapan aplikasi *Quizizz* dilakukan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru menyiapkan soal sesuai kompetensi dasar, siswa mengikuti kuis secara aktif dan antusias, sedangkan hasil belajar dapat langsung dipantau melalui sistem otomatis. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, kompetitif, dan efektif dibandingkan metode konvensional.
2. Penggunaan *Quizizz* terbukti meningkatkan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat, fokus, dan berpartisipasi aktif selama kegiatan belajar. Fitur permainan dan leaderboard mendorong motivasi intrinsik siswa untuk memperoleh hasil terbaik serta memahami materi Fikih dengan cara yang menyenangkan.
3. Kendala yang muncul meliputi gangguan jaringan, keterbatasan perangkat, serta adaptasi awal siswa terhadap penggunaan aplikasi. Namun, guru dan peneliti mampu mengatasinya melalui penyediaan hotspot cadangan, pembelajaran berkelompok, serta pengarahan ulang. Dengan demikian,

kendala yang ada dapat diatasi, dan pelaksanaan pembelajaran tetap berjalan efektif dan positif.

B. *Implikasi Penelitian*

Berdasarkan judul penelitian "Implementasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game *Quizizz* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di MAS DDI Tellu Limpoe", implikasi yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru. Penggunaan *Quizizz* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Guru diharapkan terus mengembangkan kreativitas dalam menggunakan aplikasi serupa agar pembelajaran Fikih menjadi lebih menarik dan relevan dengan dunia digital.
2. Bagi Siswa. Siswa hendaknya memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz* untuk memperkuat pemahaman materi serta menumbuhkan semangat belajar yang kompetitif dan menyenangkan.
3. Bagi Sekolah dan Lembaga Pendidikan. Sekolah perlu mendukung penggunaan media digital dengan menyediakan fasilitas jaringan internet yang stabil serta pelatihan bagi guru agar penerapan pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan optimal. Jika hasil penerapan positif, maka perlu ditingkatkan; sedangkan kendala teknis yang masih muncul perlu diatasi dengan dukungan sarana dari lembaga.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian lanjutan mengenai efektivitas media pembelajaran digital lainnya, baik di mata pelajaran Fikih maupun bidang studi lain. Peneliti berikutnya dapat menambah variabel seperti hasil belajar, keaktifan siswa, atau perbandingan antar media.

Dengan implikasi ini, penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat praktis dan teoritis bagi berbagai pihak yang terkait dengan proses pendidikan, khususnya dalam pengajaran Fikih.

C. *Saran*

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait guna meningkatkan efektivitas pembelajaran Fikih melalui penggunaan media berbasis teknologi.

1. Untuk Guru Fikih. Diharapkan guru dapat terus mengembangkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran digital seperti *Quizizz*, *Wordwall*, atau *Kahoot* agar pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik siswa.
2. Untuk Sekolah. Sekolah hendaknya menyediakan dukungan sarana dan prasarana, seperti jaringan internet yang stabil serta pelatihan penggunaan media digital bagi guru, agar penerapan pembelajaran berbasis teknologi berjalan optimal.

3. Untuk Siswa. Siswa diharapkan lebih aktif, bertanggung jawab, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi, serta memanfaatkan media seperti *Quizizz* untuk memperdalam pemahaman materi Fikih dengan cara yang menyenangkan.
4. Untuk Peneliti Selanjutnya. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan kajian serupa dengan menambah variabel seperti hasil belajar, keaktifan, atau perbandingan efektivitas antar media pembelajaran digital.

Dengan adanya saran ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran Fikih dan menjadi dasar bagi pengembangan inovasi pendidikan yang lebih relevan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, H. Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : PT Suka-Press UIN Sunan Kalijaga, 2020.
- Al-ajurry, Muhammad bin al-Husain. *Kewajiban Menuntut Ilmu Agama*. Belajar Tauhid.
- Arthawati, Sri Ndaru dan Sri Artha Rahma Mevianillah. Pengembangan Masyarakat Melalui Penerapan Pengelolaan Kampung KB Untuk Meningkatkan Kualitas Hidup Masyarakat Desa Bale Kencana Kecamatan Mancak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2023.
- Al-Mahalli, Jalaluddin dan Jalaluddin al-Suyuthi, *Tafsir al Jalalayn*, SurahQuran.com.
- Buku Panduan Quizizz. n.d.. *Buku Panduan Quizizz*. Diakses dari <https://id.scribd.com/document/561161494/Buku-Panduan-Quizizz>
- Dr.R.A.Fadhallah, S.Psi., M.Si. *Wawancara*. Cet. 1, Jakarta Timur : Unj Press, 2021.
- Fajriati, Adinda Salwa, dkk. Hambatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi *Quizizz*. *Karimah Tauhid*. 2024.
- Fatimah, Siti, dkk. Konsep Pendidikan Islam Tentang Keutamaan Ilmu Kajian QS. At-Taubah ayat 122. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Studi Islam*, 2023.
- Fiantika, Fenny Rita, dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet. 1 Sumatera Barat : PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Furqon, Muhammad S.E., M.A. *Minat Belajar*. Cet. 1, Sumatera Barat : PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2024,
- Gafrawi dan Mardianto, *Konsep Pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah*, Journal of Islamic Education, 2023.
- Hidayah, Nurul, dkk. *Pemanfaatan Media Quizizz sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X*, 2021.
- Hidayah, Siti Nur, dkk. *Pengaruh Minat Belajar, Motivasi belajar, dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 46 Jakarta*, 2023.

- Husaini, Muhammad, dkk. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Fikih Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Samarinda. *Jurnal Penelitian*, 2024.
- J. Ponto, Ryan Ardiansyah “Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Pembelajaran Agama Islam di SMAN 1 Momunu di Kabupaten Buol”. 2025. Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan.
- Nurjannah, Iin, dkk. *Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa di Mts Negeri 2 Pelawanan*.
- Masruchin, Robi Khoirul, "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 Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember, 2022.
- Masykur dan Siti Solekhah, *Tafsir Qur'an Surah Al-'Alaq Ayat 1 sampai 5*, Jurnal Studi Keislaman, 2021.
- Nurlina Ahriani Hrp, dkk. *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. 1 Jawa Barat : Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Ramdhani, Desi Nursyifa, dkk. Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*. 2024.
- Rahman, Abd., S.Pd.I, M.A, dkk. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Makalah dan Skripsi*. Cet. IV. Sidenreng Rappang : IAI DDI Sidenreng Rappang. 2023.
- Sinaga, Debby Yuliana. Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 2024.
- Supriadi, Nunung, dkk. Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala*, 2021.
- Umar, Dr. Maerdan, S.Pd.I, M.Pd. dan Dr. Feiby Ismail, S.Pd.I, M.Pd. *Pendidikan Agama Islam*. Cet .1, Jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2020.
- Putri Silvia. Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kota Palangka Raya. *Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik*, 2024.

- Sari, Cindi Novita. “*Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Metro*”.2022. Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- Waruwu, Marinu. Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi Mixed Method. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2023.
- Wedhu, Yoseph Jefrinicus, dkk. Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik terhadap Kinerja Pegawai pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Sikka. *Jurnal Penelitian Mahasiswa*. 2023.
- Wijayanti, Silvi Diah. “*Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah ibtdaiyah Muhammadiyah Pekalongan*”. 2022. Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Yuliawan, Ely dkk. Minat Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*. 2023.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1: Surat Keterangan Telah Meneliti



**MADRASAH ALIYAH DDI TELLU LIMPOE
KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG**

Status Terakreditasi (B) NSM: 131273140190
Jln. Andi Sulolipu No. 5 Amparita Telp. (0421) 3582270
E-Mail: madditellulimpoe@gmail.com Website: www.madditellulimpoe.blogspot.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 039/Ma.21.18.0011/09/2025

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Aliyah DDI Tellu Limpoe :

Nama : **Dr.Amiruddin,S.Ag.MA**
Pangkat / Gol. : Pembina/ IVa
Tempat, Tanggal lahir : Pangkajene Sidrap, 31 Desember 1970
Jabatan : Kepala Madrasah
Nama Madrasah : MA DDI TELLU – LIMPOE

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Sri Hartati
NPM : 0219210009
Jenis Kelamin : Perempuan
Status : Pelajar / Mahasiswa
Prodi : Pendidikan Agama Islam IAI DDI Sidenreng Rappang
Perguruan Tinggi : IAI DDI Sidenreng Rappang
Surat Izin Penelitian : 186/IAI/DDI/SR/VII/2025
Alamat : Jl.H.Muh.Kuruseng,Desa Polewali,Kec. Tellu Limpoe,Kab.Sidrap.

Benar telah melakukan / melaksanakan penelitian pendidikan dengan judul ***Implementasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih MAS DDI Tellu Limpoe*** sejak tanggal 21 Juli 2025 s.d.21 Agustus 2025.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Amparita, 30 September 2025

Kepala Madrasah,



Dr.Amiruddin,S.Ag.MA
NIP.197012312006041111

Lampiran 2: Pedoman Wawancara

A. Pedoman Wawancara Untuk Guru Fikih Kelas X di MAS DDI Tellu Limpoe:

1. Bagaimana tanggapan bapak mengenai penerapan aplikasi Quizizz yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran Fikih?
2. Menurut bapak bagaimana respon siswa terhadap penggunaan aplikasi khusus pembelajaran Fikih?
3. Bagaimana menurut bapak penggunaan aplikasi *Quizizz* ini dalam membantu meningkatkan minat belajar siswa?
4. Dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* ini apakah menurut bapak, ini efektif untuk diterapkan pada zaman modern ini?
5. Menurut pandangan bapak penerapan aplikasi *Quizizz* yang dilakukan oleh peneliti menghadapi beberapa kendala?
6. Bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?
7. Apakah terlihat peningkatan minat belajar setelah menggunakan *Quizizz*?
8. Apakah peneliti memberikan petunjuk yang jelas tentang penggunaan aplikasi *Quizizz*?
9. Bagaimana menurut Bapak, apakah aplikasi Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih?
10. Apakah Bapak memiliki saran untuk meningkatkan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Fikih di masa depan?

B. Pedoman Wawancara Untuk Siswa Fikih Kelas X di MAS DDI Tellu Limpoe:

1. Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran Fikih menggunakan aplikasi *Quizizz*?
2. Apakah kamu merasa lebih semangat belajar saat menggunakan *Quizizz*?
3. Bagian apa dari *Quizizz* yang paling kamu sukai?
4. Apakah pembelajaran dengan *Quizizz* membantu kamu memahami materi Fikih?
5. Apakah kamu pernah mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi ini?
6. Bagaimana cara kamu dan teman-teman mengatasinya?
7. Apakah kamu ingin pembelajaran seperti ini diulang lagi?
8. Apakah kamu merasa lebih fokus saat belajar dengan cara ini dibanding metode biasa?
9. Apakah kamu merasa bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih dapat membantu kamu memahami materi dengan lebih baik? Jika ya, apa yang membuat kamu merasa demikian?
10. Apakah kamu memiliki saran untuk guru atau peneliti agar dapat meningkatkan penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih di masa depan?

C. Pedoman Wawancara Untuk Guru Sejarah Kebudayaan Islam

1. Bagaimana pendapat Ibu tentang penerapan *Quizizz* di pembelajaran Fikih?
2. Apakah metode seperti ini bisa diterapkan juga pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?

D. Pedoman Wawancara Untuk Kepala Sekolah

1. Apakah Bapak memiliki saran bagi guru-guru lain untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz ini?
2. Bagaimana Bapak menilai dampak penerapan Quizizz dalam pembelajaran Fikih terhadap citra sekolah?

E. Pedoman Wawancara Untuk Guru Kelas X

1. Bagaimana Ibu melihat perubahan perilaku siswa setelah pembelajaran berbasis *Quizizz*?
2. Apakah Ibu mendengar tanggapan atau cerita dari siswa mengenai pengalaman mereka belajar dengan *Quizizz*?

Lampiran 3: Pedoman Observasi

Lembar Observasi Kelas

No	Indikator Perilaku	Skor (✓)	Ket
A. Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Fikih			
1	Persiapan guru Guru menyiapkan akun, soal, dan perangkat Quizizz sesuai dengan materi Fikih yang diajarkan	☐ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	
2	Pelaksanaan pembelajaran Guru menjelaskan cara penggunaan aplikasi Quizizz dan mengarahkan siswa selama kegiatan berlangsung	☐ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	
3	Partisipasi siswa Siswa mampu bergabung ke dalam permainan dan mengikuti instruksi guru dengan baik	☐ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	
B. Minat Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran Fikih			
4	Antusiasme siswa Siswa menunjukkan rasa senang, bersemangat, tidak mudah bosan saat menggunakan game edukasi	☐ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	
5	Keaktifan siswa Siswa mau bertanya, menjawab, atau terlibat langsung dalam permainan edukasi	☐ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	
6	Ketertarikan belajar Siswa menunjukkan ketertarikan dan motivasi untuk belajar Fikih melalui aplikasi Quizizz	☐ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	
C. Kendala dan Solusi dalam Penggunaan Aplikasi Quizizz			
7	Kendala teknis Siswa mengalami kendala jaringan, login, atau perangkat saat menggunakan aplikasi	☐ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	

No	Indikator Perilaku	Skor (✓)	Ket
8	Solusi guru dan siswa Guru dan siswa mampu mengatasi kendala teknis dengan bekerja sama dan saling membantu	☐ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	
9	Respons terhadap pembelajaran Siswa tetap semangat dan menunjukkan sikap positif meskipun menghadapi kendala	☐ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	

Lampiran 4: Hasil Wawancara Guru Fikih, Siswa, Guru SKI, Kepala Sekolah, Guru Kelas, Operator Sekolah, dan Orang Tua Siswa

Hasil Wawancara dengan Guru Fikih

Peneliti: Bagaimana tanggapan bapak mengenai penerapan aplikasi Quizizz yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran Fikih?

Guru Fikih: Penerapan aplikasi Quizizz sangat baik karena mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran Fikih menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Peneliti: Menurut bapak bagaimana respon siswa terhadap penggunaan aplikasi khusus pembelajaran Fikih?

Guru Fikih: Siswa terlihat sangat antusias. Mereka lebih fokus, aktif, dan bersemangat saat mengikuti pelajaran menggunakan Quizizz.

Peneliti: Bagaimana menurut bapak penggunaan aplikasi *Quizizz* ini dalam membantu meningkatkan minat belajar siswa?

Guru Fikih: Ya, sangat membantu. Siswa lebih semangat belajar karena merasa seperti bermain sambil belajar.

Peneliti: Dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* ini apakah menurut bapak, ini efektif untuk diterapkan pada zaman modern ini?

Guru Fikih: Sangat efektif, karena anak-anak sekarang sudah terbiasa dengan teknologi dan lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan aplikasi digital.

Peneliti: Menurut pandangan bapak penerapan aplikasi Quizizz yang dilakukan oleh peneliti menghadapi beberapa kendala?

Guru Fikih: Ya, memang ada beberapa kendala yang terlihat selama pelaksanaan, seperti jaringan internet yang kadang tidak stabil dan beberapa siswa belum memiliki perangkat sendiri. Namun, kendala tersebut tidak terlalu menghambat jalannya kegiatan.

Peneliti: Bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?

Guru Fikih: Dari pengamatan saya, peneliti mengatasinya dengan membagi siswa dalam kelompok, menggunakan hotspot peneliti sendiri atau WIFI sekolah serta mendorong siswa yang memiliki perangkat untuk berbagi dengan teman yang belum memiliki.

Peneliti: Apakah terlihat peningkatan minat belajar setelah menggunakan Quizizz?

Guru Fikih: Ya, sangat terlihat. Siswa jadi lebih aktif, rajin mengikuti pelajaran, dan tampak lebih semangat memahami materi.

Peneliti: Apakah peneliti memberikan petunjuk yang jelas tentang penggunaan aplikasi *Quizizz*?

Guru Fikih: Sangat jelas. Peneliti menjelaskan langkah-langkah penggunaan sebelum mulai, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan saat mengerjakan kuis.

Peneliti: Bagaimana menurut Bapak, apakah aplikasi Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih?

Guru Fikih: Ya, saya setuju bahwa aplikasi Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih. Aplikasi ini dapat membuat pembelajaran Fikih lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi.

Peneliti: Apakah Bapak memiliki saran untuk meningkatkan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Fikih di masa depan?

Guru Fikih: Saya memiliki saran untuk peneliti agar dapat mengembangkan aplikasi Quizizz yang lebih spesifik untuk mata pelajaran Fikih, sehingga dapat lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Selain itu, saya juga berharap peneliti dapat membagikan pengalaman dan hasil penelitian ini kepada guru-guru lain, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih di sekolah lain.

Hasil Wawancara dengan Siswa

Peneliti: Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran Fikih menggunakan aplikasi *Quizizz*?

Siswa: Menurut saya pembelajaran jadi lebih seru dan menyenangkan, seperti bermain game tapi sambil belajar Fikih.

Peneliti: Apakah kamu merasa lebih semangat belajar saat menggunakan *Quizizz*?

Siswa: Ya, saya jadi lebih semangat karena tampilannya menarik dan langsung bisa tahu skor setelah menjawab.

Peneliti: Bagian apa dari *Quizizz* yang paling kamu sukai?

Siswa: Saya paling suka bagian *leaderboard* dan waktu menjawabnya, karena membuat suasana seperti lomba.

Peneliti: Apakah pembelajaran dengan *Quizizz* membantu kamu memahami materi Fikih?

Siswa: Sangat membantu, karena setiap soal berhubungan dengan materi dan peneliti menjelaskan ulang setelah kuis selesai.

Peneliti: Apakah kamu pernah mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi ini?

Siswa: Kadang jaringan internetnya lambat atau HP saya tiba-tiba error saat kuis berlangsung.

Peneliti: Bagaimana cara kamu dan teman-teman mengatasinya?

Siswa: Biasanya kami belajar berkelompok, berbagi HP, atau menunggu sampai koneksinya membaik.

Peneliti: Apakah kamu ingin pembelajaran seperti ini diulang lagi?

Siswa: Ya, tentu saja. Belajar pakai *Quizizz* membuat suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan.

Peneliti: Apakah kamu merasa lebih fokus saat belajar dengan cara ini dibanding metode biasa?

Siswa: Iya, karena terasa seperti kompetisi dan membuat saya ingin menjawab lebih cepat dan benar.

Peneliti: Apakah kamu merasa bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih dapat membantu kamu memahami materi dengan lebih baik? Jika ya, apa yang membuat kamu merasa demikian?

Siswa: Ya, saya merasa bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih dapat membantu saya memahami materi dengan lebih baik. Saya suka karena aplikasi ini membuat belajar Fikih menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Saya juga dapat melihat skor saya secara langsung dan mengetahui jawaban yang benar, sehingga saya dapat memperbaiki kesalahan saya.

Peneliti: Apakah kamu memiliki saran untuk guru atau peneliti agar dapat meningkatkan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Fikih di masa depan?

Siswa: Ya, saya memiliki saran untuk guru atau peneliti agar dapat meningkatkan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Fikih di masa depan. Saya berharap aplikasi Quizizz dapat digunakan lebih sering dalam pembelajaran Fikih, sehingga kita dapat lebih terbiasa dengan materi dan meningkatkan kemampuan kita. Selain itu, saya juga berharap ada penghargaan atau reward untuk siswa yang mendapatkan skor tinggi, sehingga kita dapat lebih termotivasi untuk belajar."

Hasil Wawancara dengan Guru SKI

Peneliti: Bagaimana pendapat Ibu tentang penerapan *Quizizz* di pembelajaran Fikih?

Guru SKI: Menurut saya, penerapan *Quizizz* sangat inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Metode ini mampu menarik perhatian siswa dan dapat menjadi contoh yang baik untuk diterapkan pada mata pelajaran lain.

Peneliti: Apakah metode seperti ini bisa diterapkan juga pada pelajaran SKI?

Guru SKI: Tentu bisa. Siswa terlihat lebih aktif dan menunjukkan peningkatan minat belajar saat menggunakan media interaktif seperti *Quizizz*. Hal ini juga berpotensi meningkatkan pemahaman materi dalam pelajaran SKI.

Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah

Peneliti: Apakah Bapak memiliki saran bagi guru-guru lain untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz ini?

Kepala Sekolah: Ya, saya sangat menyarankan guru-guru lain untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz. Dengan teknologi, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi. Guru-guru perlu meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran.

Peneliti: Bagaimana Bapak menilai dampak penerapan Quizizz dalam pembelajaran Fikih terhadap citra sekolah?

Kepala Sekolah: Saya pikir penerapan Quizizz dalam pembelajaran Fikih dapat meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang inovatif dan modern. Ini menunjukkan bahwa kita terbuka untuk mencoba teknologi baru dalam pembelajara.

Hasil Wawancara dengan Guru Kelas

Peneliti: Bagaimana Ibu melihat perubahan perilaku siswa setelah pembelajaran berbasis *Quizizz*?

Wali Kelas X: Siswa terlihat lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Mereka lebih aktif berdiskusi, berpartisipasi, serta tidak mudah bosan selama proses belajar berlangsung.

Peneliti: Apakah Ibu mendengar tanggapan atau cerita dari siswa mengenai pengalaman mereka belajar dengan *Quizizz*?

Wali Kelas X: Ya, banyak siswa yang bercerita bahwa belajar jadi seru dan tidak membosankan.

Lampiran 5 : Hasil Observasi

No	Indikator Perilaku	Skor (✓)	Keterangan
A. Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Fikih			
1	Persiapan guru: Guru menyiapkan akun, soal, dan perangkat Quizizz sesuai dengan materi Fikih yang diajarkan	☒ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	Guru dan peneliti melakukan perencanaan matang; soal diuji coba, sesuai kompetensi dasar, perangkat siap
2	Pelaksanaan pembelajaran: Guru menjelaskan cara penggunaan aplikasi Quizizz dan mengarahkan siswa selama kegiatan berlangsung	☒ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	Guru memberikan arahan jelas, mendampingi siswa, memastikan kuis berjalan tertib
3	Partisipasi siswa: Siswa mampu bergabung ke dalam permainan dan mengikuti instruksi guru dengan baik	☒ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	Siswa antusias, fokus, ikut serta secara aktif dalam kuis
B. Minat Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran Fikih			
4	Antusiasme siswa: Siswa menunjukkan rasa senang, bersemangat, tidak mudah bosan saat menggunakan game edukasi	☒ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	Siswa menyatakan belajar lebih menyenangkan, seperti bermain game, termotivasi oleh skor dan leaderboard
5	Keaktifan siswa: Siswa mau bertanya, menjawab, atau terlibat langsung dalam permainan edukasi	☐ Sangat Baik ☒ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	Siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi; beberapa siswa masih perlu dorongan untuk ikut aktif semua
6	Ketertarikan belajar: Siswa menunjukkan ketertarikan dan motivasi untuk belajar Fikih melalui aplikasi Quizizz	☒ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	Siswa merasa belajar lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan minat belajar secara signifikan
C. Kendala dan Solusi dalam Penggunaan Aplikasi Quizizz			
7	Kendala teknis: Siswa	☐ Sangat Baik	Beberapa siswa mengalami

No	Indikator Perilaku	Skor (✓)	Keterangan
	mengalami kendala jaringan, login, atau perangkat saat menggunakan aplikasi	☐ Baik ☒ Cukup ☐ Kurang	gangguan internet dan keterbatasan perangkat, tapi tidak terlalu menghambat keseluruhan pembelajaran
8	Solusi guru dan siswa: Guru dan siswa mampu mengatasi kendala teknis dengan bekerja sama dan saling membantu	☐ Sangat Baik ☒ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	Guru menyiapkan hotspot cadangan, siswa belajar berkelompok dan berbagi perangkat
9	Respons terhadap pembelajaran: Siswa tetap semangat dan menunjukkan sikap positif meskipun menghadapi kendala	☒ Sangat Baik ☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	Motivasi belajar tetap tinggi, siswa tetap fokus pada materi meskipun ada kendala teknis

*Lampiran 6 : Daftar Informan***Daftar Informan**

No	Nama Lengkap	Tanggal dan Tempat Wawancara
1	Dr. Amiruddin, S.Ag. M.Ag. (Kepala Sekolah)	Selasa, 08 Agustus 2025, di Ruang Kepala Sekolah
2	Muh. Shaleh, S.Pd.I,M.Pd. (Guru Fikih)	Selasa, 05 Agustus 2025, di Ruang Kelas
3	Suriana, S.Pd.I,M.Pd. (Guru SKI)	Selasa, 08 Agustus 2025, di Ruang Guru
4	Titin Supriani, S.Pd. (Wali Kelas X)	Selasa, 08 Agustus 2025, di Ruang Guru
5	Sinar (Siswa Kelas X)	Selasa, 05 Agustus 2025, di Ruang Kelas
6	Nur Salsabilah (Siswi Kelas X)	Selasa, 05 Agustus 2025, di Ruang Kelas
7	Nur Salsabilah (Siswi Kelas X)	Selasa, 05 Agustus 2025, di Ruang Kelas
8	Wirda Amaliyah (Siswi Kelas X)	Selasa, 05 Agustus 2025, di Ruang Kelas

Lampiran 7: Dokumentasi Penelitian









