

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri Samarinda

Muhammad Husaini

*Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda
huseinsky99@gmail.com*

Husni Idris

*Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda
husni_idris@uinsi.ac.id*

Muhamad Agil

*Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda
agil88@uinsi.ac.id*

Muhammad Rezza Nur Rahman

*SMK TI Pratama Samarinda
rezzanur339@gmail.com*

Ika Ayulanda

*SDN 007 Samarinda
ikaayulanda@gmail.com*

Abstract

The fiqh learning is too monotonous, and only relies on conventional learning, which makes students bored. Quizizz is a learning application to improve student learning outcomes. Therefore, this research aims to determine the size of the influence of using Quizizz on student learning outcomes in fiqh subjects in class VIII MTs Negeri Samarinda. This research is a type of experimental quantitative research with a quasi-experimental approach. Sampling was carried out using the Simple Purposive Sampling technique because the researcher determined certain criteria to be used as a sample. The samples taken amounted to 64 students. Data collection is carried out by observation, test results, and documentation. The data analysis technique uses non-

parametric analysis with the Mann Whitney test method. Based on the results of hypothesis testing with the Mann Whitney test, the Asymp value was obtained. Sig. 0.000 < significance 0.05 means H_a is accepted and H_0 is rejected. The magnitude of the resulting influence can be seen in the Mann Whitney Signed Ranks test, it was found that there was an influence in a positive direction with an average increase of 46.53 and an increase in results of 1489.00. The N-Gain test score obtained was 90.9%, meaning there was high effectiveness after learning using Quizizz.

Keywords: *Fiqh, Learning Outcomes, Quizizz*

Abstrak

Pembelajaran Fiqih yang terlalu monoton dan hanya bertumpu pada pembelajaran konvensional membuat para siswa menjadi bosan. Quizizz menjadi salah satu aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besar kecilnya pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII MTs Negeri Samarinda. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimental dengan pendekatan kuasi eksperimen. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Simple Purposive Sampling dan diambil 64 orang siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, hasil tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis non parametrik dengan metode uji Mann Whitney. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji Mann Whitney, diperoleh nilai Asymp. Sig. 0,000 < signifikansi 0,05 artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Besaran pengaruh yang dihasilkan dapat dilihat pada uji Mann Whitney Signed Ranks didapatkan bahwa terjadi pengaruh ke arah positif dengan peningkatan rata-rata sebesar 46,53 dan peningkatan hasil sebesar 1489,00. Skor uji N-Gain yang didapatkan sebesar 90,9%, berarti terdapat efektivitas yang tinggi setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Quizizz.

Kata Kunci: *Fiqh, Hasil Belajar, Quizizz*

A. Pendahuluan

Berkaitan dengan perkembangan pendidikan di era digital media pembelajaran tentunya harus ikut berkembang. Perkembangan tersebut menjadikan suatu istilah baru yakni media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital menurut Batubara adalah “Media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital”. Batubara juga menyebutkan contoh media pembelajaran digital adalah pembuatan kuis berbasis situs web, salah satunya melalui website Quizizz. Dalam pembelajaran Fiqih di MTs Negeri Samarinda didapati

sebagian siswa yang tidak memperhatikan gurunya karena pembelajaran yang terlalu monoton sehingga mengurangi minat siswa dalam belajar. Hal tersebut tentu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang dapat menurun. Sebaliknya jika pembelajaran itu menarik dan menyenangkan maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk menarik minat dan motivasi belajar siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif, yaitu penggunaan Quizizz (Rahman dkk., 2024). Sebagaimana penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hemas dan Novi terbukti bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Quizizz dapat kompatibel dengan perangkat IOS, Android, maupun Windows dan tidak memerlukan media pendukung lainnya sehingga sangat memudahkan individu yang ingin menggunakannya.

B. Kajian Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Delvi Milfin yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa" (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023). Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif, Hasil uji hipotesis menggunakan uji t (independent sample t- test) yakni signifikansi $0,017 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh yang signifikan. Hasil analisis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terbukti ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Anjar Munawaroh yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTSN 1 Kota Blitar. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, Hasil pengujian statistik inferensial dengan uji independent sampel t-test diperoleh nilai signifikansi untuk pretest dan posttest $p = 0,000 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian media pembelajaran Game Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif eksperimental dengan pendekatan kuasi eksperimen yang memerlukan kelas eksperimen dan kelas control. Subjek Penelitian dalam penelitian ini ialah siswa MTs Negeri Samarinda. Adapun populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas VIII MTs Negeri Samarinda, sedangkan sampel yang digunakan ialah kelas VIII-8 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-9 sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi untuk variabel x yakni penggunaan

Quizizz dan Hasil Tes berupa soal untuk variabel y yakni hasil belajar dan dokumentasi untuk kelengkapan data dalam penelitian ini. Data di analisis menggunakan Uji Normalitas, Homogenitas, dan T Independent jika sebaran data yang didapat normal yakni signifikansi $> 0,05$, apabila sebaran data yang didapat tidak normal yakni di bawah signifikansi $0,05$ maka pengujian selanjutnya akan di uji dengan pengukuran non parametrik metode Mann Whitney.

D. Temuan

Tabel 1: Uji Hipotesis Non Parametrik Mann Whitney

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar Fiqih
Mann-Whitney U	63,000
Wilcoxon W	591,000
Z	-6,187
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Posttest

Mengacu pada tabel tersebut , dihasilkan Asymp. Sig. Sebesar 0,000. Menyesuaikan kriteria uji hipotesis yang sudah disebutkan, $0,000 < 0,050$., sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Interpretasinya, hipotesis yang dibuat peneliti diterima, yaitu “ Adanya pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII MTs Negeri Samarinda.”

Tabel 2: Uji Mann Whitney Signed Ranks

		Ranks		
Posttest		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar Fiqih	Kelas Kontrol	32	18,47	591,00
	Kelas Eksperimen	32	46,53	1489,00
	Total	64		

eksperimen hanya mengalami perbedaan positif tanpa adanya kesamaan dengan peningkatan rata-rata sebesar 46,53 dan peningkatan hasil sebesar 1489,00.

Tabel 3: Hasil Uji N-Gain

Skor Ideal	Skor pretest	Skor posttest	Skor post-pre	Skor Ideal-pre	N-Gain score	N-Gain %
23	17,5	22,5	5	5,5	0.909090909	90,9%

Uji ini dilakukan untuk melihat seberapa besar efektivitas dari perlakuan yang telah diberikan yaitu mengukur hasil belajar setelah menggunakan Quizizz. Adapun skor N-gain yang dihasilkan sebesar 90,9% , berarti terdapat efektivitas yang tinggi setelah penggunaan Quizizz pada pembelajaran.

E. Diskusi

Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, selama penelitian berlangsung peneliti mendapati bahwa selama 3 kali pertemuan terdapat kendala dalam penggunaan Quizizz yaitu ada beberapa siswa yang ter-log out secara otomatis dikarenakan jaringan yang tidak stabil. Oleh karena itu diperlukan jaringan yang stabil agar pembelajaran tidak terganggu. Salah satu solusi ialah perlu adanya penyediaan dari sekolah berupa sarana penunjang seperti Wi-Fi sehingga pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

Berdasarkan data pretest dan posttest kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa tidak ada perubahan yang signifikan yaitu dengan rata-rata sebesar 16,75 pada nilai pretest dan rata-rata nilai posttest sebesar 17,50. Adapun data pretest pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 18,06 dan sesudah dilakukannyatreatment, nilai rata-rata yang didapatkan yaitu sebesar 22,50 yang berarti ada pengaruh yang signifikan setelah penggunaan Quizizz. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dilakukan sebagai bentuk review atau penguatan materi yang diberikan dalam pembelajaran. Quizizz juga dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran, yakni melihat sejauh mana materi yang disampaikan dipahami oleh siswa. selain kedua hal tersebut, Quizizz juga dapat dipakai sebagai brainstorming untuk melihat pemahaman awal siswa pada suatu materi atau bahkan sebagai ice breaking.

Pada penelitian ini, Quizizz digunakan sebagai bentuk review materi dan bahan evaluasi siswa, sehingga pemanfaatannya setelah siswa diberikan materi pembelajaran kemudian pemahaman terkait materi tersebut diuji dalam bentuk kuis menggunakan Quizizz.

Hasil yang didapat dari uji Mann Whitney Signed Ranks adalah data posttest kontrol dan eksperimen tidak mengalami kesamaan, kemudian terjadi perbedaan ke arah positif. Adapun peningkatan rata-rata yang dihasilkan sebesar 46,53 dan peningkatan hasil sebesar 1489,00. Hal ini tentunya sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hemas dan Novi yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz terbukti dapat meningkatkan hasil belajar para siswa. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fenny dkk juga menyatakan bahwa Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar para siswa.

Berdasarkan pengukuran hipotesis dengan uji Mann Whitney, diperoleh nilai Asymp. Sig. $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif yang

dibuat peneliti diterima, yakni “Adanya pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih dikelas VIII MTs Negeri Samarinda”.

Selain itu, berdasarkan hasil uji N-Gain didapatkan skor sebesar 90,9%, yang berarti terdapat efektivitas yang tinggi untuk penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Median dkk bahwa uji N-Gain dapat mengukur efektivitas dari perlakuan yang telah diberikan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur dkk juga menyatakan uji N-Gain dapat mengukur efektivitas dari perlakuan yang telah diberikan. Sesuai dengan penelitian yang telah disebutkan tentunya uji N-Gain dapat digunakan untuk mengukur efektivitas perlakuan yang telah diberikan.

F. Kesimpulan

Berdasarkan uji Mann Whitney Signed Ranks didapatkan bahwa terjadi pengaruh ke arah positif dengan peningkatan rata-rata sebesar 46,53 dan peningkatan hasil sebesar 1489,00. Adanya pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih dikelas VIII MTs Negeri Samarinda dibuktikan oleh hasil uji hipotesis analisis non parametrik metode Mann Whitney dengan nilai Asymp. Sig. sebesar $0,000 < \text{signifikansi } 0,05$. Hal ini menunjukkan H_a atau Hipotesis alternatif diterima dan H_0 ditolak. Skor uji N-Gain yang didapatkan sebesar 90,9%, berarti terdapat efektivitas yang tinggi setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Quizizz.

REFERENSI

- Abidin, Zaenal. *Fiqh Ibadah*. Deepublish Publisher, 2020.
- Afriani, dan M. Zakariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R N D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020.
- Ahmad, Herlina, Abdul Latif, dan Ahmad Al Yakin. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Nas Media Pustaka, 2021.
- Al Haddar Gamar dan Maulana Adam Juliano. *Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan* (2021)
- Alfianika, Ninit. *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Arrozaaq, Hemas Ayu Puspita dan Novi Trisnawati, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X

- OTKP SMK Ipiems Surabaya pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (2022)
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- Milfin, Delvi, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa” (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023)”. Skripsi, Universitas Jember, 2022.
- Munawar, Anjar, “Pengaruh Penggunaan Media Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar”. Skripsi, IAIN Kediri, 2022.
- Priadi, Median Agus, Afif Rahman Riyanda, dan Desi Purwanti. Pengaruh Model Guided Discovery Learning Berbasis E-Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora* (2021).
- Rahman, Muhammad Rezza Nur, Ahmad Riyadi, Darwis, dan Imroh Atul Musfiroh. “The Effect of Using Quizizz on Students’ Learning Motivation in MAN 2 Samarinda.” *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo* 5, no. 1 (2024): 77-90. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i3.7715>.
- Selviana, Fenny, Muinah, dan Ratih Handayani, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Statistika Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kotabumi Tahun Ajaran 2020/2021”, *Jurnal Griya Cendikia* (2022)
- Setyoningtyas, Nur Maulani, Dyah Astriani, dan Ahmad Qosyim. Efektivitas e-modul Berbasis Pendekatan Deduktif Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains* (2022)