



Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih

Implementation of Quizizz Application-Based Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Fiqh Subjects

Ane Haerani ^{1*}, Asep Tutun Usman ², Anton ³

¹Pendidikan Agama Islam, FPIK, Universitas Garut, *Email : haeraniane252@gmail.com**

²Pendidikan Agama Islam, FPIK, Universitas Garut, *Email : Astoen.oesman@gmail.com*

³Pendidikan Agama Islam, FPIK, Universitas Garut, *Email : anton@uniga.ac.id*

**email Koresponden: haeraniane252@gmail.com*

Article Info

Article history :

Received : 16-04-2024

Revised : 19-04-2024

Accepted : 22-04-2024

Published : 24-04-2024

Abstract

The background of this research refers to the achievement of student learning outcomes. This is influenced by several factors, namely students' lack of interest in learning and students' low level of understanding of the material presented, resulting in low student learning outcomes. One of the aims of this research is to determine the learning outcomes of students before and after implementing the Quizizz Application-Based Learning Media in Fiqh Subjects in Class XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Garut. In this research, researchers used an experimental research method with Nonequivalent Control Group Design. The instruments used in the research to collect data are observation sheets, questionnaires, cognitive tests, which are tests to measure students' abilities and understanding using Quizizz learning media and see improvements in student learning outcomes. The population in this study was all class XI B and class XI F, totaling 71 students. The sample from this research consisted of two classes, namely class XI B as a control class with 36 students and class XI F as an experimental class with 35 students. The instruments used to determine student learning outcomes in this research were pretest and posttest. The application of this media provides an increase in student learning outcomes compared to learning outcomes in the control class, which can be seen from the increase in data from the pretest and posttest results of the experimental class. The average pretest score in the experimental class was 57 and the average score in the control class was 59. After being given treatment using the quizizz learning media application, it was 83 and the average score for the control class which used conventional media was 69.

Keywords : Learning Media, quizizz, learning outcomes

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah mengacu kepada perolehan hasil belajar peserta didik. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kurangnya minat belajar peserta didik dan tingkat pemahaman



peserta didik masih rendah terhadap materi yang disampaikan sehingga rendahnya hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini salah satunya adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah mengimplementasikan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Garut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk mengambil data berupa lembar observasi, angket, tes kognitif yang mana tes ini untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* serta melihat peningkatan hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas XI B dan kelas XI F yang berjumlah 71 siswa. Sampel dari penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 36 siswa dan kelas XI F sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 35 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*. Penerapan media ini memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan hasil belajar di kelas kontrol, dapat dilihat dari data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen meningkat. Nilai rata rata *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 57 dan nilai rata rata kelas kontrol yaitu 59. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan penerapan media pembelajaran *quizizz* yaitu 83 dan nilai rata rata kelas kontrol yang menggunakan media konvensional yaitu 69.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *quizizz*, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Pada era modern ini, pendidikan merupakan suatu hal yang paling dibutuhkan dalam kehidupan manusia baik di dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Karena dengan adanya pendidikan seseorang bisa meningkatkan daya cita, keterampilan, mengubah karakter seseorang dan dapat menimbulkan dampak yang positif. Seperti yang sudah tertuang dalam UU tentang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara.

Pendidikan islam menurut Al-Ghazali yaitu pendidikan yang berupaya dalam pembentukan insan paripurna, baik di dunia maupun di akhirat. Menurut Al-Ghazali manusia dapat mencapai kesempurnaan apabila mau berusaha mencari ilmu dan selanjutnya dapat mengamalkan fadhila melalui ilmu pengetahuan yang dipelajarinya. Fadhila ini selanjutnya dapat membawanya untuk dekat dengan Allah dan akhirnya membahagiakan hidupnya di dunia dan akhirat (Santi, 2020).

Menurut A. Mustafa pendidikan islam merupakan proses bimbingan dari pendidik terhadap perkembangan jasmani, rohani, dan akal peserta didik ke arah terbentuknya pribadi muslim yang baik. Hal ini dikarena pendidikan islam dapat difungsikan untuk mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan hidup manusia pada titik optimal kemampuannya untuk memperoleh kebahagiaan hidup dunia dan akhirat (Abdul kodir, 2019). Seseorang yang menuntut ilmu baik ilmu umum khususnya ilmu pendidikan islam akan diangkat derajatnya oleh Allah Swt, sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11 sebagai berikut :



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

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (Qs. Al-Mujadalah : 11)

Dari ayat tersebut sudah jelas bahwa orang-orang yang beriman dan berilmu akan ditinggikan derajatnya oleh Allah Swt. Derajat yang dimaksudkan dapat bermakna kedudukan, kelebihan atau keutamaan dari makhluk lainnya. Dan hanya Allah lah yang mengetahui tentang bentuk jenisnya kepada siapa yang akan ditinggikan derajatnya.

Di era zaman sekarang yang semakin terus mengalami perubahan dan perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam dunia pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pendidik dituntut untuk cerdas, kreatif, inovatif serta dapat bisa menyesuaikan metode atau media pembelajaran dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan, sehingga peserta didik akan lebih memahami dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peranan seorang pendidik dalam proses belajar mengajar sangat lah penting terutama dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dengan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat belajar peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Nurpadillah, 2021). Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik salah satunya yaitu dalam pembelajaran fiqih.

Pembelajaran fiqih merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar mata pelajaran fiqih dengan baik. Tujuan pembelajaran fiqih adalah untuk menjadikan siswa mampu mengetahui, memahami, mengamalkan dan menerapkan hukum islam dalam kehidupan sehari-hari baik aspek ibadah maupun muamalah (Syukur, 2020). Untuk tercapainya tujuan pengajaran fiqih serta terpenuhinya standar kompetensi lulusan maka dibutuhkan model, strategi, teknik dan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan di era zaman sekarang yaitu dengan pemanfaatan *e-learning*. *E-learning* merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah proses pembelajaran dengan harapan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu *e-learning* yang cocok digunakan ialah aplikasi



quizizz. Aplikasi ini dilengkapi dengan tema tema menarik, yang dapat memberikan kesan yang menyenangkan dalam proses belajar dan tidak membuat bosan peserta didik (Rahmawati, 2021).

Aplikasi *quizizz* merupakan media online yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan pemberian kuis interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Yusrini, 2023). Implementasi penggunaan aplikasi *quizizz*, siswa dapat melakukan latihan didalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi lainnya, aplikasi *quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran (Yunita, 2022). Dengan demikian aplikasi *quizizz* tepat digunakan untuk menjadikan peserta didik lebih aktif, dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. *Quizizz* ini juga bisa menjadi suatu alternatif sebagai stimulan yang bersifat “fun” tapi tetap “learning” yang dapat menyegarkan ingatan banyakan guru menggunakan penilaian berupa tes tulis. Dengan penggunaan tes, berakibat tidak berkesan oleh siswa, sehingga hasil belajar siswa rendah. (Lailatul Mufidah, 2021). tuntutan dari era digital membuat berbagai sektor kehidupan termasuk bidang pendidikan perlu melakukan reorientasi dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menjawab tantangan pada era digital yang menuntut peningkatan kapasitas individu secara signifikan dan menyeluruh melalui berbagai efisiensi dalam dunia pendidikan seperti system pendidikan yang melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan dengan adanya stimulus kekaktifan dalam pembelajaran seperti melalui kompetisi dalam berlomba-lomba untuk belajar mendapat nilai yang terbaik, maka diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Utomo, 2020)

Hasil belajar adalah kecakapan atau kemahiran yang dicapai oleh siswa setelah memperoleh pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar tersebut dapat dilihat melalui penilaian yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat kecakapan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Suwardika, 2023). Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan tujuannya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Hasil belajar peserta didik akan diperoleh setelah selesai atau berakhirnya proses pembelajaran dan diukur dengan angka-angka atau pemahaman yang bersifat pasti selain itu juga dapat diamati melalui perubahan tingkah laku peserta didik setelah berakhirnya proses pembelajaran di dalam kelas (Sunhaji, 2022). Dalam sebuah proses pembelajaran pendidik menjadi jembatan dan petunjuk jalan untuk menggali potensi peserta didik, dan peserta didik sebagai objek yang diarahkan dan digali potensinya. Masalah dalam ranah pendidikan khususnya dalam pengajaran di kelas merupakan masalah yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang mempengaruhi. (Masripah, 2023)

Menurut teori Djamarah, bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor faktor tersebut dapat berasal dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diantaranya yaitu : 1). Faktor fisiologis dan kondisi panca indra, 2).faktor psikologis terdiri dari minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif. Sedangkan faktor



eksternal diantaranya yaitu : 1). Faktor lingkungan, terdiri dari lingkungan alami, dan lingkungan sosial budaya, 2).faktor instrumental, terdiri dari kurikulum, program sarana dan fasilitas guru (Mirdanda, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dengan bapak Enjang Hasan, M.Pd.I selaku guru mata pelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 1 Garut. Ada beberapa faktor yang terjadi dalam proses pembelajaran fiqih salah satunya yaitu beliau mengaku bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* untuk pemberian soal atau sekedar review pembelajaran berbasis *quizizz*. Selain itu juga kurangnya minat belajar peserta didik dan tingkat pemahaman peserta didik masih rendah terhadap materi yang disampaikan sehingga rendahnya hasil belajar peserta didik.

Sehingga guru sebagai pendidik harus bisa memilih media pembelajaran untuk diberikan kepada peserta didik agar mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa, serta bisa mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa untuk bisa menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru. Memilih media pembelajaran harus yang bisa digunakan secara efektif dan dapat melibatkan peserta didik yang aktif dalam belajar (Fadjarajani, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut (Sugiono, 2022) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan dalam mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Kondisi dikendalikan agar tidak ada variabel lain (selain variabel *treatment*) yang mempengaruhi variabel dependen. Agar kondisi dapat dikendalikan, maka peneliti dalam melakukan penelitian eksperimen menggunakan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang menggambarkan implementasi media pembelajaran *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dimana menunjukkan dengan data hasil lembar observasi guru dengan perolehan skor 78% dimana hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *quizizz* baik untuk diterapkan atau menjadi sebuah saran yang baik untuk digunakan oleh guru. Selain itu membantu guru dalam proses evaluasi pembelajaran khususnya dalam pembelajaran fiqih. Namun dengan bantuan media pembelajaran *quizizz* guru menjadi lebih mudah dalam menilai kemampuan peserta didik. Sedangkan hasil dari lembar observasi peserta didik dimana dilakukan sesudah melakukan penelitian, hal itu juga dilakukan agar memperoleh informasi yang nantinya mampu memberikan gambaran nyata tentang aktivitas pembelajaran oleh setiap peserta didik, dimana hasilnya memperoleh rata rata observasi 76%



dengan katagori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *quizizz* sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Di dalam penelitian ini dilakukan pretest dan posttest yang dijadikan sebagai alat ukur hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini, tes yang digunakan berupa tes objektif dengan pemilihan butir-butir soal pilihan jamak yang relevan dengan kompetensi dasar dan indicator yang telah dibuat. Tes terdiri dari tes awal (*Pretestt*) dan tes akhir (*posttest*). Tes ini dilakukan di kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Garut eksperimen dan kelas kontrol yang dibagi menjadi dua yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasil dari nilai pre-test dan post-test dalam dua kelas dicatat dalam statistik deskriptif sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Percobaan

Statistik Deskriptif	Perlakuan di Kelas Eksperimen		Tidak Ada Perlakuan di Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel (N)	35	35	36	36
Skor Minimum	30	60	30	40
Skor Maksimum	90	100	80	90
Rata-Rata	57	84	59	69

a. Hasil Pretest

Analisis data pretest dilakukan untuk menguji kemampuan awal dari kedua kelas terhadap pemahaman materi pembelajaran. Pretest diberikan di kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa dan di kelas eksperimen dengan jumlah 35 siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil penguasaan siswa sebelum implmentasi media pembelajaran *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih. Soal-soal pretest disusun dalam bentuk soal pilihan ganda. Ada 10 pertanyaan. Setiap pertanyaan yang dijawab dengan benar diberi skor 1 dan jawaban yang salah mendapat skor 0. Skor tertinggi adalah 10 dan skor terendah adalah 0.

Tabel 2. Hasil Pretest

Kelas	Kategori	Jumlah Siswa	Rata-Rata
XI-F	Eksperimen	35	57
XI-B	Kontrol	36	59

Berdasarkan tabel 2. terlihat bahwa rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama, dimana hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif sama karena kedua kelas tidak memiliki perbedaan dari segi penyampaian materi dan belum diberi treatment khusus yaitu media pembelajaran *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih yang akan diterapkan dikelas eksperimen. Maka dari hasil pretest yang memiliki data dengan rata-rata terkecil akan dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas XI-F dan yang memiliki data dengan rata-rata tinggi yaitu kelas XI-B akan



dijadikan sebagai kelas kontrol dalam penelitian. Selanjutnya dilakukan uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Data Normalitas Pretest

Kelas	Kategori	Hasil	Keterangan
XI-F	Eksperimen	0,130	Normal
XI-B	Kontrol	0,100	Normal

Berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan taraf signifikan 0,05% pada kedua kelompok data menunjukkan bahwa hasil dari pengolahan kelas eksperimen mendapatkan hasil pretest 0,130 maka dapat dinyatakan berdistribusi normal dan untuk kelas kontrol yang mendapatkan hasil pretes 0,100 maka data berdistribusi normal, sehingga data tersebut dapat dilanjutkan dengan menguji homogenitas.

Tabel 4. Hasil Data Homogenitas

Kelas		Hasil	Kesimpulan
Eksperimen dan Kontrol	<i>Based on Mean</i>	0,224	Homogen

Bedasarkan output diatas diketahui nilai signifikan (sig) Based on Mean adalah sebesar $0,224 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok pretes kelas eksperimen dan pretes kelas kontrol berdistribusi homogen, dengan demikian untuk menguji data selanjutnya menggunakan uji t.

Tabel 5. Hasil Uji t

Kelas	<i>Aqual variances</i>	Hasil
Eksperimen dan kontrol	<i>Assumed Sig (2-Tailed)</i>	600

Bedasarkan tabel *output Aqual variances Assumed Sig (2-Tailed)* adalah sebesar $600 < 0,05$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji t dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak adanya pengaruh antar kelas eksperimen dan kontrol.

**b. Hasil Posttest**

Analisis data *posttest* dilakukan untuk menguji kemampuan dari kedua kelas terhadap pemahaman materi setelah diberikan *treatment* atau perlakuan pembelajaran. Pada kelas kontrol di kelas XI-B dengan jumlah 36 siswa dan di kelas XI-B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 35 siswa. Untuk mengetahui hasil penguasaan siswa setelah mengimplementasikan media pembelajaran *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih peneliti memberikan soal *posttest* berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal, dimana dari setiap soal yang dijawab dengan benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapatkan skor 0. Skor tertinggi 10 dan skor terendah 0. Hasil *posttest* ditunjukkan ssebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Post Test

Kelas	Kategori	Jumlah Siswa	Rata-Rata
XI-F	Eksperimen	33	84
XI-B	Kontrol	36	69

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *quizizz* lebih baik dari pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Setelah mengetahui hasil *posttest*, dilakukan uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Hasil	Kesimpulan
Eksperimen	0,23	Normal
Kontrol	0,06	Normal

Bedasarkan perhitungan uji normalitas dengan taraf signifikan 0,05 % pada kedua kelompok data menunjukkan bahwa hasil dari pengolahan kelas eksperimen mendapatkan hasil *posttest* 0,23 Maka dapat dinyatakan berdistribusi normal dan untuk kelas kontrol yang mendapatkan hasil *posttest* 0,06 maka data berdistribusi normal, sehingga data tersebut dapat dilanjutkan dengan menguji homogenitas.

Tabel 8. Hasil Uji homogenitas

Kelas	Hasil	Kesimpulan
Eksperimen dan Kontrol	0,136	Homogen

Based on Mean



Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikan (*sig*) *Based on Mean* adalah sebesar 0,136 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok posttes kelas eksperimen dan posttes kelas kontrol berdistribusi homogen, dengan demikian untuk menguji data selanjutnya menggunakan uji t.

Tabel 9. Hasil Uji t

Kelas	<i>Aqual variances</i>	Hasil
Ekperimen dan kontrol	<i>Assumed Sig (2-Tailed)</i>	000

Berdasarkan tabel output *Aqual variances Assumed Sig (2-Tailed)* adalah sebesar 000 < 0,05 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji t dapat disimpulkan bahwa H_a di terima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antar kelas eksperimen yang diberikan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* dan kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran dengan konvensional.

Tabel 10. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Gain

Rata-Rata Eksperimen	Hasil
Gain Eksperimen	0,63
Interpretasi	Sedang

Sehingga dari tabel diatas dapat diketahui uji Gain yang dilakukan dikelas eksperimen mendapati hasil 0,63 sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas yang melakukan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* ada peningkatan atau terdapat perbedaan dibandingkan dengan hanya belajar konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih di kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Garut dapat di simpulkan bahwa :



1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih pada materi pembelajaran talak pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata *Pretestt* sebesar 57, sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata hasil *Pretestt* sebesar 59 .
2. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Quizizz* pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 1 Garut dengan materi talak menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil di kelas eksperimen XI-F yaitu sebesar 83%.
3. Perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Quizizz* yaitu sebesar 83. Jadi secara umum dapat dikatakan bahwa hasil penelitian ini menjawab rumusan masalah yang melatar belakangi penelitian yang dilakukan. Hasil data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di MAN 1 Garut.

DAFTAR PUSTAKA

- Dr. H. Abdul kodir, M. A. (2019). *Sejarah Pendidikan Islam* (M. S. Dr. Beni Ahmad Sabaeni (ed.); 2nd ed.). CV. PUSTAKA SETIA.
- Fadjarajani. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. In *Media pembelajaran*.
- Lailatul Mufidah, K. T. (2021).
- Masripah. (2023). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 96–103.
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi dan disiplin peserta didik* (M. E. T. Rahmat putra yudha (ed.); 1st ed.). Yudha English Gallery.
- Nurpadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.); pertama). CV jejak, Anggota IKAPI.
- Prof. Dr. H. Sunhaji, M. A. (2022). *Pengembangan strategi pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah* (Indika (ed.); 1st ed.). Zahira Media Publisher.
- Rahmawati, T. fatma. (2021). *Pembelajaran untuk menjaga ketertarikan siswa dimasa pandemi* (Etika dyah pusputasari (ed.); 1st ed.). UAD press.
- Santi, K. A. (2020). Konsep Pemikiran Ahmad Tafsir Dalam Ilmu Pendidikan Islam. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 5(1), 63–77. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v5i1.65>
- Sugiono. (2022). *Metode penelitian* (2nd ed.). Alfabeta.
- Suwardika, K. wahyudi. (2023). *Panduan pembelajaran Matematika dengan pendekatan understanding* (M. Suhardi (ed.); pertama). pusat pengembangan pendidikan dan penelitian.
- Syukur, T. A. (2020). *Pembelajaran fiqih* (Hanifi (ed.)). Patju Kreasi.
- Utomo, H. (2020). Penerapan media *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37–43. <https://doi.org/10.51651/jkp.v1i3.6>
- Yunita, N. P. (2022). *Gamification ,membuat belajar seasik bermain game* (M. Kika (ed.)). CV



Andi Offset.

Yusrini, H. (2023). *Media digital untuk pembelajaran* (B. Wijayama (ed.); Pertama). 2023.