

PEMANFAATAN PLATFORM QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN FIKIH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HAJI DAN UMRAH KELAS X-2 MA AL-HAMIDIYAH DEPOK

M. Yunus Priyadi¹, dan Mustaqim²

¹ MA Al-Hamidiyah, Indonesia, yunuspriyadi31@gmail.com

² MA Al-Hamidiyah, Indonesia.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan platform *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih, khususnya materi Haji dan Umrah di kelas X-2 MA Al-Hamidiyah Depok. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas X-2. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran Fiqih mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Fiqih untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Kata kunci: *Quizizz*, Pembelajaran Fiqih, Haji dan Umrah, Hasil Belajar, Teknologi Pendidikan.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Fiqih di madrasah memiliki tantangan tersendiri dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada materi Haji dan Umrah. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif akan menghambat pemahaman konseptual mereka dan menyebabkan kurangnya motivasi dalam belajar.

Teknologi pendidikan yang semakin berkembang memberikan solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan adalah *Quizizz*, yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama bagi generasi yang telah terbiasa dengan teknologi digital.

Berdasarkan observasi awal di kelas X-2 MA Al-Hamidiyah Depok, hasil belajar siswa pada materi Haji dan Umrah masih rendah. Data hasil ulangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Pembelajaran yang efektif harus memberikan pengalaman interaktif yang dapat merangsang perkembangan kognitif siswa.

Dengan adanya inovasi dalam metode pembelajaran, seperti pemanfaatan *platform Quizizz*, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fikih. *Quizizz* sebagai *platform* pembelajaran berbasis game mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dan keterlibatan siswa secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengkaji efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Haji dan Umrah.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan *platform Quizizz* dalam pembelajaran Fikih pada materi Haji dan Umrah. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di MA Al-Hamidiyah Depok, yang beralamat di Jl. Raya Sawangan Km.02 No.12 Kel. Rangkapanjaya Kec. Pancoranmas, Depok. Pemilihan madrasah ini karena merupakan lembaga pendidikan berbasis Islam yang memiliki kurikulum Fikih sebagai salah satu mata pelajaran utama dan memiliki fasilitas yang mendukung penelitian, seperti akses internet yang memadai dan perangkat teknologi yang dapat digunakan siswa dalam pembelajaran berbasis digital serta adanya support dari kepala madrasah dan tenaga pendidik terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi, termasuk penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi interaktif. Kelas yang menjadi fokus penelitian adalah kelas X-2, dengan total 27 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran materi haji dan umrah dan menemukan solusi yang efektif melalui penggunaan kuis interaktif *quizizz*. Pada tahap ini, dilakukan analisis awal mengenai kondisi pembelajaran sebelum tindakan diberikan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi haji dan umrah melalui penggunaan kuis interaktif

quizizz. Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, angket, dan dokumentasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah (MA) Al-Hamidiyah, yang beralamat di Jl. Raya Sawangan KM. 02 No. 12, Kel. Rangkapanjaya, Kec. Pancoranmas, Depok. Madrasah ini merupakan lembaga pendidikan menengah berbasis Islam yang menyelenggarakan pembelajaran berbagai mata pelajaran keagamaan dan umum.

MA Al-Hamidiyah memiliki visi untuk menghasilkan lulusan yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan keagamaan, serta mampu bersaing secara global. Dalam kegiatan belajar mengajar, madrasah ini telah mulai menerapkan pendekatan digital dan pembelajaran berbasis teknologi, termasuk penggunaan aplikasi pembelajaran daring. Kelas yang menjadi objek penelitian adalah kelas X-2 yang terdiri dari 27 siswa, dengan rincian 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

1. Observasi Awal

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melakukan observasi dan pre-test terhadap siswa kelas X-2 untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mereka terhadap materi Haji dan Umrah.

Pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar seperti syarat, rukun, dan tata cara pelaksanaan Haji dan Umrah. Dari hasil pre-test, hanya 7 siswa (25,9%) yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sementara 20 siswa (74,1%) lainnya memperoleh nilai di bawah KKM. Berikut adalah rekapitulasi hasil pre-test:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Pre-test

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 70 (Tuntas)	7	25,9%
< 70 (Belum Tuntas)	20	74,1%
Total	27 siswa	100%

2. Faktor rendahnya hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil observasi awal, wawancara dengan guru mata pelajaran Fikih, serta analisis jawaban pretest siswa, ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya nilai pretest, antara lain:

- **Minimnya minat dan motivasi belajar pada materi umrah dan haji**, sebagian siswa menganggap materi Haji dan Umrah sebagai hafalan semata tanpa keterkaitan dengan kehidupan nyata, sehingga mereka kurang termotivasi untuk memahami secara mendalam.
- **Pembelajaran Konvensional Tanpa Media Interaktif**, materi sebelumnya diajarkan dengan metode ceramah tanpa menggunakan media bantu seperti video, gambar, atau kuis interaktif, sehingga siswa cepat merasa bosan dan tidak fokus.
- **Materi yang bersifat konseptual dan berurutan**, materi Haji dan Umrah mengandung banyak istilah dan urutan teknis (seperti rukun, wajib, dan sunnah haji), sehingga sulit diingat bila hanya disampaikan secara lisan tanpa alat bantu visual.
- **Kurangnya latihan dan umpan balik**, siswa tidak terbiasa dengan model pembelajaran yang memberikan latihan soal secara rutin dengan umpan balik langsung, sehingga mereka tidak tahu sejauh mana kemampuan mereka terhadap materi.
- **Tingkat literasi digital yang belum merata**, sebagian siswa belum terbiasa memanfaatkan platform digital seperti Quizizz atau aplikasi pembelajaran lainnya, sehingga merasa asing dan kurang termotivasi dengan metode evaluasi modern.

Dengan demikian, berdasarkan kondisi awal tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* menjadi alternatif solusi untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut dan meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa dalam materi Haji dan Umrah.

A. Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I dan II

1. Hasil Siklus I

Pada siklus pertama, kuis interaktif *quizizz* mulai diterapkan dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh pada siklus ini meliputi:

a. Perencanaan

- Menyiapkan modul ajar dengan metode pembelajaran berbasis teknologi.
- Membuat Materi ajar tentang Haji dan Umrah.

- Membuat Soal evaluasi menggunakan platform *Quizizz*.
- Menyiapkan Lembar observasi dan angket motivasi belajar.

b. Pelaksanaan

Pembelajaran dilakukan sebanyak dua pertemuan, dengan skenario sebagai berikut:

- **Pertemuan 1:** Guru menyampaikan materi secara klasikal dan mengajak diskusi.
- **Pertemuan 2:** Guru menggunakan *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran interaktif.

c. Observasi

Siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Mereka menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran maupun dalam menjawab soal serta saling berdiskusi ketika mempersiapkan diri menjawab kuis yang diberikan. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar:

Tabel 2. Hasil Post Test Siklus I

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 70 (Tuntas)	17	63,0%
< 70 (Belum Tuntas)	10	37,0%
Total	27 siswa	100%

Keterlibatan siswa meningkat, dengan sekitar 63% siswa menunjukkan partisipasi aktif. Hasil belajar siswa mulai meningkat, terlihat dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Beberapa siswa masih malu untuk berpartisipasi dalam diskusi.

d. Refleksi

- Meskipun terjadi peningkatan, beberapa siswa masih terlihat pasif.
- Diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya, terutama dalam meningkatkan interaksi siswa dengan metode permainan berbasis platform *quizizz*.

2. Hasil Siklus II

Pada siklus kedua, peneliti melakukan revisi tindakan berdasarkan hasil refleksi dengan strategi pembelajaran sebagai berikut:

a. Perencanaan

- Menambahkan elemen kompetisi kelompok dalam penggunaan Quizizz.
- Memberikan penjelasan visual (video manasik Haji dan Umrah) untuk memperjelas materi.

b. Pelaksanaan

- Pertemuan 1: Diskusi kelompok dan latihan soal berbasis Quizizz.
- Pertemuan 2: Kompetisi kuis dengan fitur ranking dan penilaian langsung.

c. Observasi dan Evaluasi

Siswa tampak lebih semangat dan kompetitif. Mereka aktif menjawab kuis dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Hasil post-test Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan:

Tabel 3. Hasil Post-test Siklus II

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 70 (Tuntas)	23	85,2%
< 70 (Belum Tuntas)	4	14,8%
Total	27 siswa	100%

- Partisipasi siswa meningkat hingga 85,2%.
- Hasil angket menunjukkan peningkatan hasil belajar hingga 14,8 % siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap materi.
- Siswa lebih aktif dalam diskusi dan tanya jawab.
- Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan

d. Refleksi

- Penggunaan kuis interaktif quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- Tidak diperlukan siklus tambahan karena target keberhasilan telah tercapai.

3. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil test, observasi, dan dokumentasi dari siklus I dan II. Untuk memperjelas peningkatan hasil belajar siswa, berikut disajikan ilustrasi data dalam bentuk tabel.

a. Perbandingan Hasil Belajar Antar Siklus

Hasil belajar menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, perbandingan hasil belajar antarsiklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Siklus	Siswa Tuntas	Persentase	Siswa	
			Tidak Tuntas	Persentase
Pra Siklus	7 siswa	25,9%	20 siswa	74,1%
Siklus I	17 siswa	63,0%	10 siswa	37,0%
Siklus II	23 siswa	85,2%	4 siswa	14,8%

Perbandingan hasil belajar adalah sebagai berikut:

- Pra-tindakan: 25,9 % siswa tuntas.
- Siklus I: 63,0 % siswa tuntas.
- Siklus II: 85,2 % siswa tuntas.

b. Analisis Observasi

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan melihat beberapa aspek sebagai berikut:

- Sebagian besar siswa (sekitar 85%) tampak aktif dalam menjawab soal, baik secara individu maupun dalam kelompok.
- Siswa terlihat lebih percaya diri dan antusias ketika mengikuti kuis dalam mode kompetisi (leaderboard dan poin langsung muncul).
- Terdapat peningkatan dalam kerja sama dan diskusi kelompok, karena peneliti melibatkan sesi diskusi sebelum kuis dimulai.

- Guru juga memperhatikan bahwa siswa menjadi lebih fokus terhadap penjelasan materi, karena mereka tahu akan diuji langsung lewat kuis

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kuis interaktif quizizz berkontribusi secara positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, serta siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Penerapan platform Quizizz tidak hanya berdampak pada hasil belajar siswa secara akademik, tetapi juga memberi pengaruh positif terhadap aspek motivasi, partisipasi, dan interaksi antar siswa. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, serta mendorong siswa untuk terlibat secara aktif.

Beberapa faktor yang mendukung keberhasilan penelitian ini antara lain:

- Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.
- Interaksi yang lebih banyak antara siswa dan guru.
- Metode pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan

Dengan demikian, penggunaan kuis interaktif quizizz dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi haji dan umrah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kuis interaktif quizizz secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi haji dan umrah di kelas X-2 MA Al-Hamidiyah Depok. Kesimpulan utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan platform Quizizz dalam pembelajaran Fikih terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-2 MA Al-Hamidiyah Depok pada materi Haji dan Umrah. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang tuntas belajar dari pra-siklus, siklus I dan siklus II.
2. Peningkatan hasil belajar menunjukkan perkembangan yang positif, hal ini dapat terlihat dari hasil analisis test yang diberikan, pada kondisi awal (pra-siklus), hanya 7 siswa (25,9%) yang tuntas. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 17 siswa (63,0%). Kemudian pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat menjadi 23 siswa (85,2%).

3. Penggunaan Quizizz juga berdampak positif terhadap motivasi, keaktifan, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan siswa secara maksimal.
4. Platform Quizizz membantu guru dalam menyajikan evaluasi formatif yang cepat, akurat, dan menyenangkan, serta memberikan umpan balik langsung bagi siswa.

Dengan demikian, pemanfaatan platform Quizizz dapat dijadikan salah satu alternatif model evaluasi yang inovatif dalam pembelajaran Fikih, khususnya pada materi-materi yang membutuhkan pemahaman konseptual dan runtut seperti Haji dan Umrah. Hasil penelitian ini memberikan implikasi:

1. Guru dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran seperti Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar, terutama dalam materi-materi yang dianggap sulit oleh siswa.
2. Model pembelajaran interaktif seperti ini mampu membangkitkan minat belajar dan mendorong kerja sama antarsiswa dalam proses pembelajaran.
3. Madrasah dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan pembelajaran digital dalam kegiatan belajar-mengajar secara rutin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Az-Zuhaili, Wahbah. (2011). *Fiqih Islam wa Adillatuhu*. Jakarta: Gema Insani.
- Departemen Agama RI. (2013). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Departemen Agama RI.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hasan, S. H. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim, N. (2016). "Penerapan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI" *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 89–97.
- Muhson, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital: Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. In J. van den Akker et al. (Eds.), *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya