

Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTsN 2 Pelalawan

Use of the Quizizz Application on Student Learning Interest at MTsN 2 Pelalawan

**Iin Nurjannah^{1,2*}, Bambang Samsul Arifin², Muhammad Hilmi
Maulana Al-Arief², Muhammad¹**

MTsN 2 Pelalawan, Indonesia
UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

Email: iinnurjannah88@gmail.com

Abstrak Dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan yang merangsang partisipasi aktif siswa sangat penting, karena siswa akan lebih mudah memahami konsep yang diajarkan ketika terlibat secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam ruang lingkup mata pelajaran fikih di MTsN 2 Pelalawan. Desain penelitian kualitatif menggunakan teknik studi dokumentasi dan observasi digunakan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Hasil kajian menunjukkan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap materi pelajaran fikih. Quizizz membawa sejumlah manfaat karena berbasis permainan, memanfaatkan elemen permainan bersama yang membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Fitur-fitur permainan seperti avatar, tema, dan musik hiburan yang disediakan oleh Quizizz membuatnya sangat sesuai untuk pembelajaran online atau daring.

Kata kunci: pembelajaran; quizziz; minat belajar; media pembelajaran; daring

Abstract In the learning process, creating an environment that stimulates active student participation is very important, because students will more easily understand the concepts taught when actively involved. This study aims to determine the extent to which learning media using the Quizizz application affects student interest in learning within the scope of fiqh subjects at MTsN 2 Pelalawan. Qualitative research design using documentation and observation study techniques is used in order to achieve research objectives. The results of the study show that the use of the Quizizz application as a learning model that involves students in answering questions is an effective solution to increase interest in learning and understanding of fiqh subject matter. Quizizz brings a number of benefits because it is game-based, utilizing shared game elements that make the learning process more interesting and interactive. The game features such as avatars, themes and entertainment music provided by Quizizz make it particularly suitable for online learning.

Keywords: learning; quizziz; learning interest; learning media; online learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang menarik bukanlah pembelajaran yang hanya menghibur tanpa tujuan pendidikan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efisien dan menyenangkan. Dalam pembelajaran, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendorong partisipasi aktif siswa, karena siswa akan lebih mudah memahami konsep yang dipelajari jika mereka terlibat secara aktif. Oleh karena itu, model pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz yang melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran fikih.

Selain itu, penggunaan model pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi pelajaran fikih dengan lebih baik. Melalui observasi, ditemukan bahwa siswa sering kali kehilangan fokus dan minat dalam pembelajaran fikih. Mereka cenderung terlibat dalam aktivitas lain selama pelajaran, seperti berbicara dengan teman atau menggambar. Suasana pembelajaran juga kurang menarik, sehingga siswa menjadi gaduh, jenuh, dan bahkan ada yang tidur selama pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran fikih. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis ingin mengetahui sejauh mana model pembelajaran penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam ruang lingkup mata pelajaran fikih di MTsN 2 Pelawan.

Menurut Sukardi, seperti yang diungkapkan oleh Ahmad Susanto (2013:57), minat dapat didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang untuk merasa senang, menyukai, atau menikmati sesuatu. Sementara menurut Sudirman, yang juga disampaikan oleh Ahmad Susanto (2013:57), minat adalah kondisi yang muncul saat seseorang melihat ciri-ciri atau makna sementara dalam situasi yang terkait dengan keinginan atau kebutuhan mereka sendiri. Oleh karena itu, apa pun yang diperhatikan oleh seseorang akan membangkitkan minatnya jika memiliki kaitan dengan kepentingan pribadinya. Ini menunjukkan bahwa minat melibatkan kecenderungan jiwa terhadap suatu objek dan sering disertai perasaan senang, karena melibatkan kepentingan terhadap objek tersebut.

Minat bisa dijelaskan sebagai preferensi atau keterikatan terhadap suatu objek atau aktivitas, tanpa adanya dorongan dari luar. Pada dasarnya, minat adalah penerimaan terhadap hubungan antara individu dan sesuatu di luar dirinya. Dalam konteks proses pembelajaran, siswa mungkin menghadapi tantangan. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung tekun, gigih, bersemangat, tidak mudah menyerah, dan senang menghadapi tantangan. Mereka melihat setiap hambatan belajar sebagai suatu tantangan yang harus mereka atasi.

Menurut Bernard, sebagaimana yang disebutkan oleh Sadirman dalam karya Ahmad Susanto (2013:57), minat tidak muncul secara tiba-tiba atau spontan, tetapi berkembang sebagai hasil dari partisipasi, pengalaman, dan kebiasaan dalam proses belajar atau bekerja. Jadi, jelas bahwa minat selalu terkait dengan kebutuhan dan keinginan. Selanjutnya, menurut Bloom, juga seperti yang disampaikan oleh Ahmad Susanto (2013:57), minat adalah apa yang ia sebut sebagai "*subject-related affect*," yang mencakup minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Minat adalah kecenderungan yang konsisten untuk memberikan perhatian dan mengingat beberapa kegiatan.

Menurut Hensen, seperti yang disebutkan dalam karya Ahmad Susanto (2013:57), minat belajar siswa memiliki erat kaitan dengan aspek kepribadian, motivasi, ekspresi diri, konsep diri, faktor keturunan, dan pengaruh lingkungan atau faktor eksternal. Di sisi lain, menurut Djamarah, sebagaimana yang dijelaskan pada (2002:157), minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sementara minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah. Minat yang kuat terhadap suatu hal menjadi modal penting untuk mencapai tujuan atau mendapatkan sesuatu yang diminati. Minat belajar bisa timbul karena dorongan kuat untuk mencapai pekerjaan yang baik dan hidup bahagia.

Menurut Slameto, seperti yang tercantum dalam bukunya (2010:180), minat adalah preferensi atau keterikatan yang tumbuh terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya dorongan dari luar. Minat melibatkan penerimaan hubungan antara individu dan sesuatu di luar diri, yang bisa berupa orang, objek, situasi, aktivitas, dan sebagainya. Minat tersebut dapat menjadi lebih kuat jika hubungannya semakin erat dan kuat.

Dari berbagai pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikasi adanya minat muncul karena adanya rasa senang saat proses pembelajaran berlangsung, ketertarikan siswa yang membuat pembelajaran lebih nyaman, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang membantu mencapai tujuan pembelajaran. Faktor lain yang memengaruhi minat adalah bahan pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa akan lebih sering dipelajari, sementara yang kurang menarik akan diabaikan. Sebagai akibatnya, minat belajar adalah dorongan internal yang tumbuh dari siswa untuk belajar lebih aktif dengan menggunakan materi yang menarik.

Quizizz adalah suatu alat yang bermanfaat untuk mendukung pembelajaran mandiri, memungkinkan setiap siswa untuk meningkatkan kinerja mereka. Ini merupakan suatu platform online yang menyediakan berbagai pertanyaan kreatif dan melibatkan siswa sepenuhnya dalam proses pembelajaran, sehingga menjadi alat online yang mendorong motivasi pembelajaran bagi para pendidik. Quizizz adalah webtool yang bisa diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, dan tablet untuk menyelesaikan kuis.

Penggunaan Quizizz membawa sejumlah manfaat, terutama karena aplikasi ini merupakan perangkat berbasis permainan instruktif. Dalam penyampaian materinya, Quizizz memanfaatkan permainan multipemain, yang secara efektif menghidupkan dan membuat ruang belajar menjadi lebih menarik. Selain itu, Quizizz juga menawarkan fitur-fitur permainan seperti avatar, tema, dan musik hiburan yang memperkaya proses pembelajaran. Ini menjadikan media ini sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran online atau daring. Media ini memiliki sejumlah keunggulan, antara lain:

1. Siswa dapat segera mengetahui hasil penilaiannya.
2. Setiap siswa menerima pertanyaan yang berbeda, mengurangi peluang terjadinya kecurangan.
3. Siswa dapat melihat jawaban yang benar dan yang salah.

Selain itu, manfaat lain dari Quizizz adalah kemampuannya untuk mengaktifkan siswa di dalam kelas. Pembelajaran seringkali terasa monoton ketika hanya berfokus pada pembacaan teks oleh guru. Dengan menggunakan Quizizz, guru dapat memanfaatkan beragam metode evaluasi yang berbeda untuk menjaga semangat belajar siswa agar tetap aktif.

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. Penelitian ini serupa dengan studi yang sedang dilakukan dalam hal penggunaan alat bantu teknologi dan kaitannya dengan peserta didik. Perbedaannya adalah bahwa penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreativitas pendidik, sementara penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Lasia Agustina dan Indra Martha Rusmana yang berjudul "Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kuis online Quizizz dapat membuat pembelajaran Matematika menjadi lebih menyenangkan. Penelitian ini serupa dengan studi yang akan dilakukan dalam penggunaan alat bantu teknologi yang berhubungan dengan peserta didik, dengan tujuan membuat peserta didik lebih senang saat proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Yulianto Nugroho, Komilie Situmorang, Peggy Sara Tahulending, Maria Maxmilla Y. A, Christie Lidya Rumerung yang berjudul "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Ypk Penabur Bandar Lampung" dalam sebuah artikel. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, termasuk aplikasi seperti Quizizz dan Kahoot, dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan senang dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi yang akan diteliti dalam penggunaan aplikasi Quizizz dan tujuannya untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengembangkan minat yang tinggi terhadap materi yang diajarkan.

METODE

Penelitian ini menggabungkan dua jenis penelitian, yaitu penelitian Lapangan (Field Research) dan penelitian Kepustakaan (Library Research). Penelitian Lapangan dilakukan karena fokus penelitian berdasarkan interpretasi data yang ditemukan di lokasi penelitian. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah metode kualitatif yaitu pengamatan atau observasi alami, sedangkan instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Sebagai peneliti kualitatif, seperti yang disebutkan oleh Sugiyono, dalam penelitian kualitatif, instrumen utamanya adalah peneliti sendiri. Namun, ketika fokus penelitian telah terdefinisi dengan jelas, ada kemungkinan untuk mengembangkan instrumen penelitian sederhana seperti observasi dan studi dokumentasi. Hal ini bertujuan untuk melengkapi data yang ada dan memungkinkan perbandingan dengan data yang telah ditemukan melalui analisis dokumen sumber. Dalam menentukan populasi, penelitian ini berfokus kepada siswa di MTsN 2 Pelalawan kelas VII berjumlah sebanyak 91 orang. Pengambilan sampel penelitian adalah kelas VIIC MTsN 2 Pelalawan berjumlah sebanyak 21 orang. Dalam penelitian ini, peneliti memilih teknik studi dokumentasi dan observasi, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya. Pilihan ini didasarkan pada jenis penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan dalam penelitian ini,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas VII MTsN 2 Pelalawan dengan menggunakan aplikasi Quizizz adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Waktu pelaksanaan penelitian ini akan mencakup periode dari bulan November hingga bulan Desember 2023. Dalam hal ini peneliti berperan sebagai pelaksana serta sekaligus sebagai pengambil hasil penelitian dengan analisa setiap siklus sesuai dengan langkahnya.

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sebelum menggunakan metode pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dinilai dengan pilihan jawaban "Ya" dan "Tidak". Hasilnya menunjukkan bahwa respons "Ya" tercatat sebanyak 53, mencapai persentase 50,48%, sementara respons "Tidak" terdapat sebanyak 52, dengan persentase 49,52%. Standar klasifikasi yang telah ditetapkan, partisipasi siswa sebelum pelaksanaan metode pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dapat dikategorikan sebagai "sedang", karena persentase mencapai hanya 50,47% yang berada dalam rentang 40%-55%.

Bagian ini juga menjelaskan hasil dari penelitian dan membahas pengumpulan data mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Data penelitian yang dipilih oleh peneliti mencakup jurnal-jurnal yang relevan yang terindeks minimal OJS, dengan topik kajian tentang aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dan minat belajar siswa. Hasil analisis yang disajikan dalam Tabel 1 menunjukkan faktor-faktor yang diekstraksi dari literatur yang diulas, yang mempengaruhi pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di lembaga pendidikan.

Beberapa kendala yang menghambat penggunaan Quizizz termasuk rendahnya kualitas jaringan internet di sekolah, kurangnya keterampilan teknologi, kesulitan dalam pengaturan waktu penggunaan karena memerlukan waktu yang cukup lama untuk menghubungkan ke jaringan internet, dan keterbatasan jumlah Handphone/komputer yang tersedia. Meskipun demikian, peneliti mencatat bahwa terdapat faktor-faktor positif yang mendukung penggunaan Quizizz, seperti antarmuka yang menarik, kemudahan dalam memahami cara penggunaannya, bantuan dalam pemahaman materi pembelajaran bagi siswa, tampilan yang sederhana dan menarik, serta adanya *timer* yang membantu melatih siswa agar dapat menyelesaikan tugas dengan disiplin dan tepat waktu.

Tabel 1. Analisis Literatur Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Aspek Materi	Aspek Tampilan Antar Muka	Aspek Perangkat Lunak
Lasia Agustina, Indra Martha Rusmana (2020). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online	Pencapaian kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan belajar-mengajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	Tidak ditemukan	Hasil dari aktivitas pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan belajar-mengajar, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Quizizz.

(Metode Penelitian Kualitatif)

Muhtadin Amri, Yus Arija Shobri (2020). "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di lain Ponorogo." **Metode Campuran (Mix Method)**

Mahasiswa mengungkapkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi mereka, sebab hasil jawaban yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran mata kuliah Akuntansi Konsolidasi memberikan dampak positif. Dalam konteks nilai, penelitian menunjukkan memiliki rentang nilai antara 3,4 hingga 4,2, menunjukkan tingkat kepuasan yang baik.

Mahasiswa menyatakan bahwa dia menemukan tampilan Quizizz menarik menurut pendapatnya

Dalam artikel tersebut, seorang peneliti menyampaikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dianggap mudah, berkontribusi pada pemahaman materi, memberikan pengalaman perkuliahan yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Halimatus Solikah (2020). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020." **(Metode penelitian eksperimen)**

Memberikan materi melalui aplikasi Quizizz membuat siswa lebih mudah untuk memahaminya, sebagaimana terlihat dari respon positif yang diberikan oleh sejumlah siswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran.

Siswa merasa didukung oleh adanya peringkat yang ditampilkan di layar, yang mendorong mereka untuk bersaing menjadi pemain terbaik dalam menyelesaikan kuis.

Pembelajaran yang diciptakan mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara menarik, sementara siswa juga lebih mudah untuk mengembangkan motivasi belajar mereka.

<p>Purba, Leony Sanga Lamsari (2019). "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I." (Metode kualitatif)</p>	<p>Dalam jurnal tersebut, peneliti menyampaikan bahwa materi yang digunakan bervariasi dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan Quizizz guna mencapai hasil maksimal.</p>	<p>Untuk mencapai hasil maksimal, evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz dapat memanfaatkan materi yang beragam.</p>	<p>Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, siswa dapat dengan lebih mudah mengakses sumber belajar yang interaktif dan menyenangkan.</p>
<p>Citra, Cahyani Amildah, dan Brilliant Rosy (2020). "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." (Metode Eksperimen)</p>	<p>Dengan penguatan materi, kegiatan belajar menjadi lebih beragam untuk mengukur pemahaman siswa.</p>	<p>Tampilan menarik</p>	<p>Proses pembelajaran berjalan dengan sangat lancar.</p>

Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 1, dapat diperhatikan bahwa penelitian ini dijadikan sumber informasi yang akan dianalisis oleh peneliti. Dari analisis tersebut, peneliti menemukan bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya yang diselidiki dilakukan di Sekolah dan Universitas. Selain itu, peneliti memperoleh informasi bahwa mayoritas penelitian sebelumnya yang meneliti pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa telah menggunakan Metodologi Kualitatif, Campuran, Eksperimen.

Dalam artikel jurnal, Yudi Sudihartono menyatakan bahwa metode kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk menginvestigasi kondisi objek secara alamiah. Dalam metode ini, peneliti berperan sebagai instrumen kunci, pengumpulan data dilakukan dengan cara yang beragam, analisis data bersifat induktif, dan fokus hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Penelitian yang dilakukan oleh Yudi Sudihartono mencerminkan adanya pengamatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian tersebut. Metode penelitian kualitatif melibatkan teknik wawancara, observasi, pencatatan lapangan, pemanfaatan dokumen pribadi, dan dokumen resmi lainnya. Mulyadi (2011) menekankan bahwa pendekatan kualitatif dapat dilakukan melalui partisipasi observasional untuk menghasilkan deskripsi, gambaran, lukisan, atau makna yang sistematis, mendalam, faktual, dan akurat terhadap fakta-fakta serta hubungan antar variabel yang sedang diteliti.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa secara keseluruhan dikategorikan sebagai "tinggi", karena berada dalam rentang 56%-75%. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang menunjukkan minat belajar yang rendah. Hal ini disebabkan oleh kurang optimalnya pengolahan pembelajaran tersebut. Namun, kelemahan-kelemahan yang teridentifikasi pada

pembelajaran diharapkan dapat diatasi, sehingga minat belajar siswa dapat meningkat.

Tabel 2. Hasil Penelitian Sebelum dan Sesudah

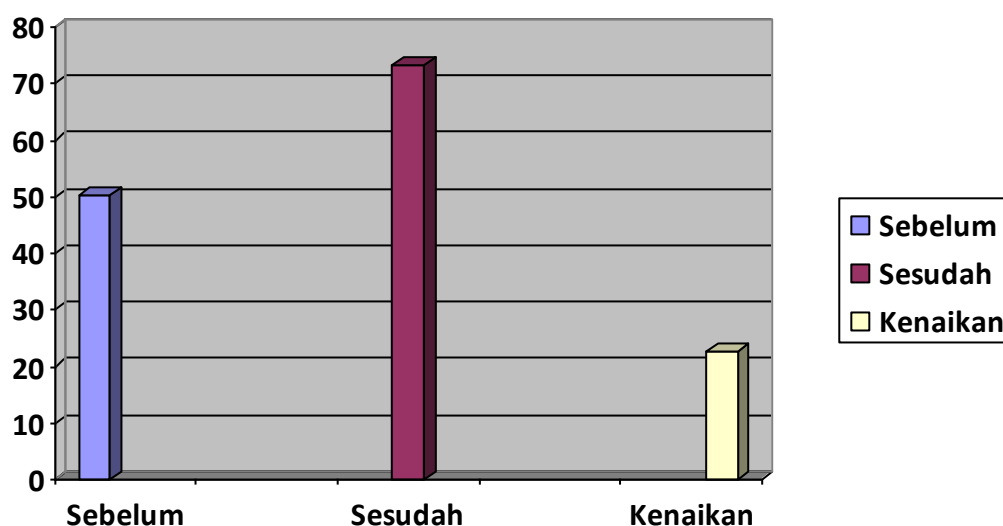
No	Aktifitas Yang Diamati	Persentase Siswa Yang Aktif		Kenaikan Persentase
		Sebelum	Sesudah	
1	Guru membentuk kelompok	61,90%	90,47%	28,57%
2	Guru menunjuk seorang moderator yang juga berperan sebagai juru bicara, sambil mencatat dan berfungsi sebagai pemecah masalah	52,38%	71,43%	19,05%
3	Guru menentukan pokok permasalahan yang akan dibahas yaitu tentang najis dan hadas	42,86%	80,95%	38,09%
4	Guru berpartisipasi dalam diskusi mengenai najis dan hadas, dan meluruskan jawaban yang tidak tepat	42,86%	52,38%	9,52%
5	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan data dan menganalisis informasi yang telah dikerjakan	52,38%	71,43%	19,05%
Jumlah Persentase		50,47%	73,33%	22,86%

Berdasarkan tabel minat belajar siswa di atas, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siswa membentuk kelompok yang diperintahkan oleh guru. Jumlah siswa yang aktif sebelum penelitian sebanyak 13 orang dengan persentase 61,90%, dikategorikan sebagai tinggi. Setelah penelitian, jumlah siswa yang aktif 19 orang dengan persentase 90,47%, menunjukkan minat belajar dikategorikan sebagai sangat tinggi.
2. Siswa menentukan seorang moderator dan juga juru bicara sekaligus mencatat serta pemecah masalah tentang materi pembelajaran najis dan hadas. Sebelum penelitian, siswa yang aktif berjumlah 11 orang dengan persentase 52,38%, dikategorikan sebagai sedang. Setelah penelitian, jumlah siswa yang aktif meningkat menjadi 15 orang dengan persentase 71,43%, menunjukkan peningkatan sebesar 19,05%.
3. Siswa mendengarkan dan memperhatikan permasalahan najis dan hadas yang disampaikan guru. Sebelum penelitian, siswa yang aktif berjumlah 9 orang dengan persentase 42,86%, dikategorikan sedang. Setelah penelitian, jumlah siswa yang aktif meningkat menjadi 17 orang dengan persentase 80,95%, menunjukkan peningkatan sebesar 38,09%.
4. Siswa mendiskusikan dan memecahkan pokok permasalahan tentang najis dan hadas. Sebelum penelitian, siswa yang aktif berjumlah 9 orang dengan persentase 42,86%, dikategorikan sedang. Setelah penelitian, jumlah siswa yang aktif meningkat menjadi 11 orang dengan persentase 52,38%, menunjukkan peningkatan sebesar 9,52%.

5. Siswa melakukan observasi dan menganalisis data yang didiskusikan melalui bacaan atau observasi lapangan. Sebelum penelitian, siswa yang aktif berjumlah 11 orang dengan persentase 52,38%, dikategorikan sedang. Pada Siklus kedua, jumlah siswa yang aktif meningkat menjadi 15 orang dengan persentase 71,43%, menunjukkan peningkatan sebesar 19,05%.

Perbandingan rata-rata minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah melakukan penelitian juga dapat dilihat pada grafik diagram batang di bawah ini.



Gambar 1. Peningkatan Minat Belajar Siswa

KESIMPULAN

Pembelajaran yang menarik bukanlah pembelajaran yang semata-mata menghibur tanpa fokus pada pendidikan. Tujuannya adalah memastikan bahwa siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan yang merangsang partisipasi aktif siswa sangatlah penting, karena siswa akan lebih mudah memahami konsep yang diajarkan ketika mereka terlibat secara aktif. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Quizizz sebagai model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan merupakan solusi efektif untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran fikih.

Penggunaan Quizizz membawa sejumlah manfaat, terutama karena aplikasi ini merupakan alat pengajaran berbasis permainan. Dalam penyampaian materi, Quizizz memanfaatkan permainan bermain bersama, yang efektif membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, Quizizz juga menyediakan fitur-fitur permainan seperti avatar, tema, dan musik hiburan yang mengisi proses pembelajaran dengan berbagai elemen menarik. Hal ini membuat media ini sangat sesuai untuk digunakan dalam konteks pembelajaran online atau daring.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga terhadap pemahaman yang lebih mendalam tentang sejauh mana dampak penggunaan model pembelajaran yang melibatkan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa. Dengan

demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk memperkaya pengetahuan tentang signifikansi model pembelajaran dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada lembaga pemberi sumber dana dan lembaga yang dianggap berkontribusi pada penulisan artikel.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Cahyani Amildah Citra, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz...” 8 (2020): 262.
- Purnama Syae Purrohman, “Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V” 7, No. 3 (2021): 811.
- Sarah Amaliyah, “Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 32 Jakarta”. T.T., 845.
- Syifa Agestrisna Nuramanah, Cecep Darul Iwan, Dan Selamat Selamat, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam 17, No. 1 (9 Oktober 2020): 117–32, <https://doi.org/10.36667/Bestari.V17i1.474>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.