

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI SMA IT AL-MAWADDAH
WARRAHMAH KOLAKA**

Rahma¹, Nurhayati², Suhrah³

¹²³Universitas Sains Islam Al Mawaddah Warrahmah Kolaka

Email: rahmaputriramadhani19@gmail.com¹, Nurhayati@usimar.ac.id², suhrah@usimar.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Fiqih serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, kelayakan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik kelas XI SMA IT Al-Mawaddah Warrahmah Kolaka. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan jenis Research and Development (R&D) yang mengadopsi model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes pre-test dan post-test. Analisis data menggunakan skala Likert dan rumus N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid oleh ahli materi (84%) dan ahli media (83%). Respons peserta didik menunjukkan kategori sangat praktis (91,6%), sedangkan respons guru menunjukkan kategori sangat layak (95%). Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 26,3 (pre-test) menjadi 29,6 (post-test) dengan kategori N-Gain tinggi (>0,7). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Quizizz efektif digunakan dalam pembelajaran Fiqih untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Quizizz, Fiqih, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang matang, kecerdasan intelektual, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya sendiri maupun bagi

kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berorientasi pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan kemampuan hidup secara holistik.¹

Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) menjelaskan tentang pengertian pendidikan yaitu: pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.²

Tujuan pendidikan mencerminkan nilai-nilai luhur yang dianggap baik, benar, dan pantas bagi kehidupan manusia. Tujuan ini berfungsi sebagai pedoman yang memberikan arah bagi seluruh kegiatan pendidikan, sekaligus menjadi sasaran utama yang hendak dicapai dalam proses pendidikan itu sendiri.³

Pendidikan dalam Islam memiliki kedudukan yang amat mulia sebagai sarana utama untuk membentuk generasi yang berilmu dan berakhlak karimah. Dalam Islam, ilmu pengetahuan menempati posisi yang sangat mulia. Selain itu, pendidikan Islam, menurut Al-Ghazali dalam jurnal Ane Haerani, dkk, merupakan sebuah proses yang bertujuan membentuk manusia yang sempurna di dunia dan di akhirat. Ia menekankan bahwa jika orang tekun dalam menuntut ilmu dan mengamalkan nilai-nilai yang mereka pelajari, mereka akan mencapai kesempurnaan.⁴ Ia juga menegaskan bahwa pada hakikatnya, tujuan dari ilmu adalah untuk mendekatkan diri kepada Allah, Tuhan Semesta Alam, dan hal ini tercapai melalui ilmu yang berkembang dengan pengajaran⁵.

Penguatan motivasi dan minat belajar ini menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Kebutuhan tersebut sejalan dengan pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan teknologi digital.

¹Abd Rahman BP, dkk, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan", *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 1, 2022, hlm. 22.

²Amin Kuneifi Elfachmi, "*Pengantar Pendidikan*", (t.k. Penerbit Erlangga, t.t) hlm. 14.

³Umar Tirtarahardja dan S. L. La Sulo, "*Pengantar Pendidikan (Edisi Revisi)*", (Cet. II; Jakarta; PT. Rineka Cipta, 2005), hlm. 37.

⁴Ane Haerani, dkk, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih", *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, Vol. 1, No. 2, 2024, hlm. 1037.

⁵Siti Shofiah, dkk, "Konsep Pendidikan Agama Islam Dalam Kitab *Ihya' Ulumuddin* (Studi Tokoh Imam Al-Ghazali)", *Jurnal Millia Islamia*, Vol. 02, No.2, 2024, hlm. 326.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan kemudian menjadi salah satu manifestasi upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Teknologi telah secara signifikan mengubah cara orang berinteraksi dan belajar di ruang kelas. Dengan bantuan teknologi, terdapat peluang baru untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran, mempermudah akses terhadap sumber belajar, serta membangun keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan era digital.⁶ Namun, kurangnya sumber daya atau pengalaman membuat sebagian guru kesulitan mengintegrasikan elemen interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi peserta didik yang sudah terbiasa menggunakan teknologi. Untuk mengatasi hambatan ini, diperlukan strategi baru yang menggabungkan budaya Islami dengan kemajuan teknologi modern.⁷

Media dan teknologi berperan sebagai sarana penghubung antara sumber informasi dengan peserta didik. Melalui media, pengguna seperti peserta didik, pembaca, maupun pemustaka dapat mengakses berbagai informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan. Beragam jenis media dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Dengan demikian, media dapat diartikan sebagai instrumen atau alat bantu yang memiliki fungsi penting dalam mendukung keberlangsungan proses belajar.⁸

Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk mempermudah proses penyampaian materi, baik dalam bentuk perangkat fisik (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), sehingga peserta didik dapat memahami materi secara optimal.⁹ Media pembelajaran interaktif mencakup beragam perangkat dan platform berbasis teknologi, seperti aplikasi edukatif, permainan pembelajaran, video interaktif, serta simulasi digital.¹⁰

Pembelajaran Fiqih seharusnya tidak hanya fokus pada metode konvensional yang penyampaian materinya secara lisan, karena sering kali membuat peserta didik kurang memahami nilai-nilai islam secara mendalam.¹¹ Tujuan pendekatan interaktif dalam pembelajaran Fiqih adalah

⁶Akbar Iskandar, dkk, *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*, (Cet. I; Makassar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023), hlm. 1.

⁷M. Yunus Priyadi dan Mustaqim, "Pemanfaatan Platform Quizizz dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Haji dan Umrah Kelas X-2 MA Al-Hamidiyah Depok", *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Guru*, Vol. 1, No. 2, 2024, hlm. 212.

⁸Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, (Cet. II; Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), hlm. 23.

⁹Aini Maskuro, "Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Media", *Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, Vol. 7, No. 2, 2022, hlm. 213.

¹⁰Esi Hairani, dkk, "Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 6, No. 4, 2024, hlm. 3196.

¹¹Siti Fatimah Azzahra, dkk, "Tinjauan Teoritis Penggunaan Media Interaktif Digital dalam Pembelajaran Fiqih di adrasah Tsanawiyah", *Indonesia Journal of Islamic Jurisprudence, Economic and Legal Theory*, Vol. 3. No. 2, 2025, hlm. 1454.

untuk meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik tentang hukum-hukum Islam, baik dalam aspek ibadah maupun muamalah, sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan kontemporer. Situasi yang ideal juga menekankan peran guru sebagai fasilitator yang adaptif, mampu menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, seperti latar belakang teknologi dan budaya mereka.¹²

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah aplikasi *Quizizz*. Aplikasi ini termasuk dalam pola pembelajaran modern di mana teknologi menjadi bagian integral dari proses belajar. *Quizizz* memiliki keunggulan karena dapat digunakan baik sebagai alat bantu pengajaran maupun alat evaluasi hasil belajar. Guru dapat melihat sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi Fiqih berdasarkan hasil kuis yang dihasilkan, yang kemudian dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk memperbaiki proses pembelajaran.¹³

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan pada dua aspek utama. Pertama, bagaimana proses pengembangan prototype media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Fiqih di SMA IT Al-Mawaddah Warrahmah Kolaka. Kedua, bagaimana tingkat validitas, kepraktisan, kelayakan, dan efektivitas media interaktif berbasis *Quizizz* tersebut dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan minat belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* (metode gabungan). Pendekatan ini merupakan metode penelitian yang menggabungkan data kuantitatif berupa tren statistik dengan data kualitatif berupa cerita dan pengalaman, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif dibandingkan jika masing-masing data digunakan secara terpisah.¹⁴

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk yang dikembangkan tersebut¹⁵. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI SMA IT Al-Mawaddah Warrahmah Kolaka.

¹²Afdi Fauzul Bahar, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* dan Google Slides." *Aplikasi: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Vol. 24, No. 2, 2024, hlm. 134.

¹³Aulia Nurpratiwi, dkk, "Penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Daarul Qur'an Kecamatan Klari Karawang", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 3, 2022, hlm. 515.

¹⁴John W. Creswell, *Pengantar Penelitian Mixed Methods (Penerjemah Hema Malini)*, (Cet. I; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020), hlm. 2.

¹⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Cet. 25; Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 297.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara, angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan peserta didik, serta tes minat belajar dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase kelayakan dan menggunakan rumus *n-gain* untuk mengukur efektivitas media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Fiqih dengan fokus materi “Kafarat” yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka untuk kelas XI SMA IT Al-Mawaddah Warrahmah Kolaka. Pengembangan media dilakukan melalui tahapan model *ADDIE*, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.

Pada tahap analisis (*analyze*), peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam serta peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Fiqih masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga suasana belajar cenderung monoton. Peserta didik terlihat kurang antusias dan pasif selama proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik lebih tertarik pada penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar.

Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan menyusun rancangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang memuat materi Kafarat dalam bentuk kuis interaktif. Soal-soal dirancang sesuai capaian pembelajaran dan indikator yang telah ditetapkan. Desain tampilan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, menggunakan warna, ikon, dan fitur gamifikasi seperti *leaderboard*, poin, dan timer untuk menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Penyusunan instrumen validasi ahli dan angket respons juga dilakukan pada tahap ini.

Selanjutnya pada tahap pengembangan (*develop*), *prototype* media direalisasikan dalam platform *Quizizz*. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 84% dari ahli materi dan 83% dari ahli media dengan kategori valid. Penilaian tersebut mencakup aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan bahasa, kualitas soal, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan. Meskipun telah dinyatakan valid, validator memberikan beberapa saran perbaikan, terutama terkait

penyempurnaan redaksi soal dan penyesuaian ilustrasi agar lebih komunikatif. Setelah revisi dilakukan sesuai saran validator, media dinyatakan layak untuk diimplementasikan.

Tahap implementasi (implement) dilakukan dengan mengujicobakan media kepada peserta didik kelas XI. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran berlangsung secara interaktif. Peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias mengikuti kuis. Fitur leaderboard dan sistem skor secara langsung memberikan dorongan motivasi bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara maksimal. Respons peserta didik terhadap penggunaan media menunjukkan persentase 91,6% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih menyenangkan. Respons guru juga menunjukkan persentase 95% dengan kategori sangat layak, yang berarti media dinilai efektif mendukung proses pembelajaran Fiqih di kelas.

Efektivitas media juga diukur melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test. Rata-rata nilai pre-test peserta didik sebesar 26,3, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 29,6. Hasil perhitungan n-gain menunjukkan kategori tinggi (lebih dari 0,7), yang berarti terjadi peningkatan minat dan hasil belajar secara signifikan setelah penggunaan media berbasis Quizizz. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Selain itu, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bukanlah bentuk pengurangan nilai spiritualitas, melainkan strategi pedagogis untuk menyampaikan nilai-nilai Islam secara lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, layak, dan efektif. Pengembangan media berbasis Quizizz memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi, partisipasi, dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Fiqih di SMA IT Al-Mawaddah Warrahmah Kolaka.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, Siti Fatimah, dkk. 2025. "Tinjauan Teoritis Penggunaan Media Interaktif Digital dalam Pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah." *Indonesia Journal of Islamic Jurisprudence, Economic and Legal Theory* 3, no. 2: 1454.
- Bahar, Afdi Fauzul, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz dan Google Slides." *Aplikasi: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama* 24, no. 2 (2024): 134
- BP, Abd Rahman, dkk. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1: 22.
- Creswell, John W. 2020. *Pengantar Penelitian Mixed Methods*. Diterjemahkan oleh Hema Malini. Cet. 1. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Elfachmi, Amin Kuneifi. t.t. *Pengantar Pendidikan*. t.k.: Penerbit Erlangga.
- Haerani, Ane. dkk. 2024. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih." *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 2: 1037.
- Hairani, Esi. dkk. 2024. "Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 4: 3196.
- Iskandar, Akbar. dkk. 2023. *Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan*. Cet. 1. Makassar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Maskuro, Aini. 2022. "Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Media." *Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi* 7, no. 2: 213.
- Nurpratiwi, Aulia. dkk. 2022. "Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Daarul Qur'an Kecamatan Klari Karawang." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 3: 515.
- Pribadi, Benny A. 2019. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Cet. 2. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Priyadi, M. Yunus dan Mustaqim. 2024. "Pemanfaatan Platform Quizizz dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Haji dan Umrah Kelas X-2 MA Al-Hamidiyah Depok." *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Guru* 1, no. 2: 212.
- Shofiah, Siti, dkk. 2024. "Konsep Pendidikan Agama Islam dalam Kitab *Ihya'* 'Ulumuddin (Studi Tokoh Imam Al-Ghazali)." *Jurnal Millia Islamia* 2, no. 2: 326.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cet. 25. Bandung: Alfabeta.
- Tirtarahardja, Umar, dan S. L. La Sulo. 2005. *Pengantar Pendidikan (Edisi Revisi)*. Cet. 2. Jakarta: PT Rineka Cipta.