

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Tidak dapat dipungkiri pada era revolusi industri 4.0 menjadi tantangan sendiri bagi para guru di Indonesia, mampukah para guru menggabungkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kedalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan peserta didik yang mampu bersaing seiring dengan perkembangan zaman. Menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi kedalam dunia pendidikan akan memberikan peningkatan pada kualitas pembelajaran . Salah satu aspek yang mengalami perkembangan pada kurikulum 2013 dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya yaitu aspek penilaian. Penilaian dalam proses pembelajaran merupakan cara pengambilan keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik baik menggunakan instrumen tes maupun non tes.<sup>1</sup> Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas, beliau menjelaskan bahwa proses evaluasi atau penilaian hasil belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah cenderung menggunakan cara konvensional yaitu berbasis kertas (paper based test).

Dalam kegiatan belajar mengajar, hasil belajar menjadi target dan tolak ukur pencapaian proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang maksimal tentu perlu inovasi yang mana nantinya akan mendorong

---

<sup>1</sup> Lina Eka Retnaningsih and Sarlin Patilima, “*Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini*,” *Jurnal Program Studi PGRA* 8, no. 1 (2022).

siswa kepada minat dan bakat serta memenuhi kebutuhan mereka baik dari segi aspek spiritual, sosial, pemahaman, emosional, kreatifitas, dan potensi berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berdasarkan pernyataan tersebut, Saat ini dimana zaman sudah semakin berkembang, sebagaimana yang dibuktikan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan informasi yang aksesnya sudah dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Mengenai hal tersebut dalam proses belajar terdapat yang dinamakan media pembelajaran. Media dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen yang begitu diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran yang baik, pada proses pembelajaran yang dilakukan tentu akan sangat membantu guru mengkomunikasikan materi kepada peserta didik agar mereka dapat dipermudah untuk memahami materi.<sup>2</sup>

Dengan demikian berdasarkan pernyataan di atas, media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik. Namun, kembali lagi hal tersebut dapat dikatakan berdampak baik apabila pemilihan media tersebut tepat sesuai dengan karakteristik atau kondisi pada peserta didik.<sup>3</sup> Media yang pada dasarnya adalah perantara untuk mentransfer pesan dari pengirim kepada penerima, dengan pemilihan media yang tepat akan mendukung kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan secara tuntas materi yang disampaikan akan dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, dalam pembelajaran guru tidak hanya berperan sebagai sumber yang

---

<sup>2</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Yrama Widya, 2011.

<sup>3</sup> Ansharullah dan Ristiliana, "*Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Siswa*". Jakarta, 2012.

memberikan materi kepada peserta didik, namun juga guru dapat dikatakan sebagai fasilitator. Yang mana dengan pemanfaatan teknologi ini dapat dijadikan sebagai penunjang keberhasilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Karena dengan penggunaan media teknologi dan informasi ini siswa akan merasa lebih terfokus serta termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor penentu keberhasilan mengajar, karena penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar mampu menumbuhkan minat baru siswa dalam belajar, menumbuhkan motivasi, membangkitkan rangsangan giat belajar, bahkan mampu menimbulkan pengaruh-pengaruh psikologis.<sup>4</sup> Penggunaan media pembelajaran juga dapat memudahkan proses pembelajaran dan penyampaian pesan, menyajikan data secara menarik, meningkatkan pemahaman dan memadatkan informasi.

Penggunaan media dalam pembelajaran telah disadari oleh banyak pelaksana pendidikan bahwa media sangat membantu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama dapat membantu meningkatkan prestasi siswa. Peran media dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting, sehingga tenaga pendidik harus mampu menciptakan atau memanfaatkan media pembelajaran untuk memaksimalkan pembelajaran dan membantu meringankan tugasnya.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatwa Publishing, 2020, 71.

<sup>5</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002, 201-202.

Berdasarkan hasil survey peneliti di lapangan, mayoritas siswa sering mengalami masalah dalam minat belajar karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik meskipun itu sudah menggunakan media daring. Tidak jarang juga siswa hanya absen dan meninggalkan kelas dan apabila guru mengadakan penilaian, siswa sering bercontekan karena hanya menggunakan media daring yang sederhana.

Menurut Hasibuan aspek-aspek yang memengaruhi minat belajar siswa dikelompokkan ke dalam dua bagian, yakni aspek intern dan aspek ekstern. Salah satu aspek intern yang memengaruhi minat belajar siswa yaitu attention siswa yang timbul dari rasa keingin tahun.<sup>6</sup> Oleh sebab itu rasa tersebut harus memperoleh rangsangan sehingga peserta didik selalu menyerahkan attention terhadap materi yang dijelaskan oleh guru di kelas. Aspek eksternal yang memengaruhi minat belajar siswa antara lain aspek keluarga dan aspek sekolah. Adapun aspek keluarga yang memengaruhi antara lain, hubungan dengan keluarga, problem keluarga, kondisi keluarga, dll. Dan untuk aspek sekolah salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas.<sup>7</sup> Hal tersebut menjadi aspek penting yang dapat memengaruhi minat belajar siswa di kelas. Suasana belajar yang dapat menumbuhkan gairah dan kesenangan pada siswa adalah apabila guru menggunakan media pembelajaran yang bersifat dua arah. Pelaksanaan pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari penilaian hasil belajar. Apabila media yang digunakan saat penilaian daring

---

<sup>6</sup> Annisa, Hasibuan et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak SDN 104231 Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2022.

<sup>7</sup> Magdalena, Ina., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan," Edisi : *Journal Edukasi Dan Sains*, 2021.

tidak menarik dan inovatif, maka akan timbul permasalahan terkait minat belajar siswa yang akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa dan akan menghambat keberhasilan tujuan pembelajaran.

Salah satu webtool daring yang bisa digunakan dalam penilaian pendidikan adalah *Quizizz*. Webtool *Quizizz* adalah media belajar online berbasis game atau permainan, yang membawa aktivitas multipermainan ke dalam forum kelas dan bisa membuat suasana di kelas menjadi interaksional dan *happy education*. Dalam penggunaan webtool *Quizizz* peserta didik bisa mengikuti penilaian di forum kelas menggunakan gadget/perangkat elektronik yang dimiliki peserta didik.<sup>8</sup>

Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* akan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat dalam belajar bisa ditandai dengan adanya rasa ketertarikan terhadap materi pembelajaran, rasa bahagia dan senang, adanya attention, keikutsertaan siswa dan kemauan siswa untuk belajar. Minat belajar peserta didik adalah hal yang utama untuk dikembangkan, sebab bisa membantu proses penyampaian materi kepada siswa sehingga bisa meraih hasil prestasi belajar yang lebih bagus dari sebelumnya.

Beberapa riset menyebutkan bahwa dengan belajar melalui *Quizizz* dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Rojudin dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pemanfaatan media belajar *Quizizz* bisa menumbuhkan minat dalam belajar peserta didik

---

<sup>8</sup> Fitri, Erlisnawati dkk, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," Jurnal Kiprah Pendidikan 2, no. 1 (2023): 1–8, <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.133>.

yang dapat dilihat berdasarkan minat siswa terhadap penggunaan metode team quiz pada pembelajaran PAI mencapai 92,4 dari jumlah seluruh siswa.<sup>9</sup> Selanjutnya, studi yang dilakukan oleh Seftiani menyimpulkan bahwa menggunakan *Quizizz* membuat peserta didik lebih tertarik belajar dan lebih berpusat pada materi yang disampaikan dengan lebih dari 54 peserta didik sangatlah sependapat bahwa mereka bisa mendalami materi pembelajaran lebih baik dengan latihan multipermainan dengan *Quizizz* dan lebih dari 57 peserta didik senang dengan Arabic Class sebab Latihan multipermainan dalam *Quizizz* serta selama pembelajaran dan lebih 50 siswa merasa Game *Quizizz* bisa membantu peserta didik untuk meningkatkan aspek psikomotorik bahasa Arabnya.<sup>10</sup> Fiaski dalam penelitiannya menyebutkan bahwa sesudah mengikuti latihan di kelas melalui media belajar *Quizizz*, peserta didik menyetujui bahwa aplikasi ini bisa memberikan pengaruh positif terhadap pengalaman belajar mereka.<sup>11</sup>

Selain itu, *Quizizz* ini mempunyai keistimewaan yaitu guru dapat sepenuhnya memonitoring dan memajemen secara langsung aktivitas siswanya di dalam forum saat penilaian, sehingga guru bisa melihat tingkat kemampuan siswa-siswanya saat mengerjakan soal yang diberikan. Di sisi lain,

---

<sup>9</sup> Rojudin, "Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* Berbasis Pemberdayaan Peserta Didik MI Cisarua Untuk Pembelajaran Materi Pecahan," Uin Sunan Gunung Djati Bandung 1, no. 89 (2021): 89–103, <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/1347%0Ahttps://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/download/1347/1221>.

<sup>10</sup> R Seftiani, I Ismah dkk, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Ix," *KoPeN ...*, no. 20 (2021): 146–51, [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/viewFile/2805/1034](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/viewFile/2805/1034).

<sup>11</sup> Cici, Fiaski, "Implementasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Secara Daring Di SDN 181/II Cilodang," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 1349–58.

soal yang dibuat untuk penilaian bisa diatur sepenuhnya oleh guru, mulai dari jenis soal yang akan diujikan (pilihan ganda, kotak centang, isian singkat, uraian dan campuran), durasi setiap soal, banyaknya opsi pilihan ganda yang diberikan hingga catatan penjelasan soal apabila siswa sudah selesai menjawab. Jadi setelah melakukan penilaian, siswa juga bisa mendapatkan materi tambahan, sehingga wawasan siswa dalam materi pembelajaran akan semakin luas.

Penelitian ini dilakukan di Madrasah, karena berdasarkan survei peneliti Madrasah merupakan Lembaga Pendidikan Islam yang mana mayoritas masyarakat menganggap bahwa Lembaga Pendidikan Islam tidak begitu mahir dalam mengembangkan media belajar elektronik (e-Learning) dari pada sekolah umum. Sehingga dalam skripsi ini peneliti akan menjelaskan bahwa Madrasah juga bisa mengembangkan media belajar elektronik yang inovatif dan tidak kalah dengan sekolah umum.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan siswa MTs Baitul Muttaqin dan guru mata pelajaran fiqih, diperoleh hasil bahwa: pembelajaran fiqih di kelas VII MTs Baitul Muttaqin terkesan cenderung dikuasai oleh guru dan masih menerapkan metode ceramah tanpa divariasikan dengan metode, bahan ajar ataupun media pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa tidak aktif dalam menerima pembelajaran dan hanya duduk mendengarkan dengan sesekali diberi kesempatan bertanya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. Bahkan dalam hal penggunaan media pembelajaran, dengan menggunakan media *quizziz* masih sangat langka untuk diterapkan, dan hal ini tidak hanya dalam pembelajaran fiqih saja, tetapi

hampir semua pembelajaran di MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom.<sup>12</sup> Beranjak dari beberapa permasalahan yang ditemukan dari observasi awal, maka untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka perlu diterapkan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman sehingga siswa termotivasi dalam kegiatan pembelajaran fiqih, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *quizziz*. Dengan melihat sekaligus mendengar, siswa yang menerima materi pelajaran dapat lebih mudah dan lebih cepat mengerti.<sup>13</sup>

Berdasarkan uraian permasalahan di atas melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Quizziz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bersuci Pelajaran Fiqih Kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem Bojonegoro”**.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah media *Quizziz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi bersuci pelajaran fiqih kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem Bojonegoro?
2. Seberapa besar pengaruh media *Quizziz* terhadap hasil belajar siswa pada materi bersuci pelajaran fiqih kelas VII Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem Bojonegoro?

<sup>12</sup> Moh. Mahsun, wawancara, (Bojonegoro, 14 Mei 2024)

<sup>13</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2010, 23-



### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Quizziz* terhadap hasil belajar siswa pada materi bersuci pelajaran fikih kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem Bojonegoro.
2. Untuk mengukur seberapa besar pengaruh media *Quizziz* terhadap hasil belajar siswa pada materi bersuci pelajaran fikih kelas VII Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem Bojonegoro.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan keilmuan terutama dalam bidang Pendidikan yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizziz* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanaom pada materi bersuci pelajaran fikih.

#### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah, siswa, guru serta pembaca pada umumnya.

##### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan akan mendapatkan media pembelajaran yang baru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi

*Quizizz* secara mandiri dengan bantuan media pembelajaran menggunakan *Quizizz*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan dapat memfasilitasi sebuah pembelajaran dalam penyampaian dan tidak bersifat monoton terutama pada mata pelajaran fikih dan memberikan variasi dalam memberikan alternatif media pembelajaran sebagai sarana belajar siswa.

c. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca dalam mencapai tujuan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Sedangkan manfaat adanya penelitian ini bagi sekolah yaitu dapat memperbaiki sistem pembelajaran untuk meningkatkan kualitas atau mutu pembelajaran di sekolah.

## E. Hipotesis

Beberapa riset menjelaskan bahwa penggunaan media *Quizizz* mempunyai banyak kelebihan, yaitu bisa menambah dorongan, minat, dan keefektifan belajar di kelas. Sesuai dengan studi yang dilakukan oleh Suo menyimpulkan bahwa menggunakan *Quizizz* dapat menjadikan siswa lebih fokus pada materi di kelas sehingga mendorong hasil yang lebih baik. Sehingga hipotesis dalam riset ini yakni antara lain:

H0 = Tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi bersuci pelajaran fikih kelas XII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem Bojonegoro.

H1 = Terdapat pengaruh dalam penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi bersuci pelajaran fikih kelas XII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem Bojonegoro.

## F. Definisi Istilah

Hipotesis dan variabel yang digunakan pada penelitian ini perlu di uji untuk mencegah adanya penafsiran yang berbeda-beda dalam memaknai variabel yang dianalisis, maka definisi istilah secara ringkas istilah-istilah kunci dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu daya yang muncul akibat reaksi dari sesuatu, seperti orang, alat/benda, kepercayaan atau perbuatan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam hal ini, pengaruh lebih cenderung mengarah kepada perubahan yang lebih positif/baik terhadap seseorang atau lebih tepatnya kepada siswa<sup>14</sup>.

Maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengaruh adalah suatu hal berupa daya atau kekuatan yang dapat memengaruhi hasil belajar

---

<sup>14</sup> Deni Okta Nadia and Desyandri, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 2 (2022): 1924–33, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>.

siswa pada materi bersuci pelajaran fikih kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem ke arah yang lebih positif dari sebelumnya.

## 2. Media

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Sehingga media dapat didefinisikan sebagai sarana untuk menyalurkan komunikasi.

Maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan media adalah sarana untuk menyalurkan komunikasi dari pendidik kepada peserta didik dalam pembelajaran materi bersuci pelajaran fikih di kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem.

## 3. Quizizz

*Quizizz* adalah media pembelajaran berupa webtool/aplikasi yang diyakini bisa memberi motivasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menu dan visual yang menarik. *Quizizz* adalah webtool/aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat kuis/latihan interaktif multipermainan yang bisa diakses melalui gagged/perangkat elektronik apapun, misalnya komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis/latihan tersebut. *Quizizz* adalah webtool/aplikasi

pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk ikut serta dalam kegiatan kelas multiplayer yang menarik dan menyenangkan.<sup>15</sup>

Maka yang dimaksud *Quizizz* dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membuat kuis/latihan interaktif multipermainan yang bisa diakses melalui gadget/perangkat elektronik, misalnya komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis/Latihan pada materi bersuci mata pelajaran fikih di kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem.

#### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah proses berhasilnya siswa saat mempelajari materi pelajaran di sekolah yang tertulis dalam bentuk angka didapat dari ujian dalam mengetahui beberapa materi pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar yaitu acuan dalam mengukur keberhasilan siswa pada mempelajari materi pelajaran, serta sebagai evaluasi untuk memperbaiki proses pembelajaran agar lebih efektif saat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>16</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar dalam penelitian ini adalah keberhasilan

---

<sup>15</sup> Hendro, Utomo, "Penerapan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang," *Jurnal Kualita Pendidikan* 1, no. 3 (2020): 37–43, <https://doi.org/10.51651/jkp.v1i3.6>.

<sup>16</sup> Rafika Rafika, *Pengaruh Penggunaan Media Game Eduksi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii Smp Al-Rifa'le Gondanglegi*, Etheses UIN Malang, 2021.

siswa kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem saat pembelajaran materi bersuci mata pelajaran fikih.

## 5. Materi Bersuci

Thaharoh berasal dari bahasa arab yang berarti bersuci. Bersuci dilakukan untuk mensucikan diri dari hadas dan najis. Istilah ini kemudian digunakan dalam keseharian sebagai kegiatan bersuci. Kegiatan bersuci dari najis ini meliputi menyucikan badan, pakaian, tempat, dan lingkungan yang menjadi tempat segala aktifitas kita.<sup>17</sup>

Jadi dalam penelitian ini yang dimaksud pembelajaran materi bersuci mata pelajaran fikih adalah pembelajaran tentang kebersihan diri maupun lingkungan sekitar, mengajarkan tentang sikap sopan santun. Dengan bersuci maka seseorang akan menjaga kebersihan diri dan menghadirkan rasa nyaman terhadap orang lain. Dengan menjaga kebersihan termasuk sebab utama yang menjaga manusia agar terhindar dari penyakit, sebab kebanyakan penyakit berasal dari sesuatu yang kotor. Maka dari itu, dengan berthaharah yang membersihkan anggota badan dapat membuat badan terjaga dari penyakit. Hal ini sangat relevan untuk dijadikan sebagai pedoman hidupsiswa dalam berbagai aspek kehidupan yang dilaksanakan di kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem.

---

<sup>17</sup> R Fitri, "Penggunaan E-BOOK BERHACIL (Bersuci Dari Hadas Kecil) Sebagai Media Digital Untuk Mengajarkan Wudhu Pada Siswa SD," Jurnal Pendidikan Tambusai 7, no. 11 (2023): 4330–39, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/5925/4954>.

Berdasarkan definisi istilah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi bersuci mata pelajaran fikih adalah sarana belajar yang bernama *Quizizz* yang mempunyai pengaruh positif dalam berlangsungnya pembelajaran fikih guna meningkatkan hasil siswa dalam belajar.

### **G. Orisinalitas Penelitian**

Penelitian terdahulu dalam sebuah penelitian memang diperlukan untuk mengetahui keaslian penelitian yang akan dilakukan. Penulis jua telah menemuka artikel yag berkaitan dengan tema. Berikut adalh artikel penelitian sebelumnya

Penelitian yang dilakukan oleh Rafika pada tahun 2021. Penelitian tersebut menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Hasil dari penelitian tersebut, media game *Quizizz* memberikan pengaruh dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa.

Artikel penelitian oleh Ummi Ahda pada tahun 2022. Hasil penelitian ini menerangkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media game *quizziz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X A MA Nurul Hilal Senuro. Hal ini membuktikan dengan adanya inovasi baru penggunaan *Quizizz* memberikan dampak yang positif.

Artikel Fitri Maharani, Erlisnawati, dan Mahmud Alpusari pada tahun 2023, adapun penelitian tersebut bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan

aplikasi *Quizizz*. Serta menyelidiki pengaruh media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sd. Penelitian ini melibatkan 25 siswa dari kelas IV.. Desain penelitian menggunakan One-Group Pretest-Posttest Design.

Penelitian Biqrotul Azizah di tahun 2020, penelitian tersebut memakai metode kuantitatif dengan tipe riset korelasi. Dari hasil penelitian tersebut dihasilkan bahwa skor t hitung untuk variabel media *Quizizz* adalah 6,748 dengan skor signifikansi yang didapat sama dengan 0,000. Hal itu menjelaskan bahwa variabel media *Quizizz* mempunyai skor signifikansi kurang dari 0,05, sehingga dugaan (H1) diterima. Berdasarkan hal tersebut bisa disimpulkan media *Quizizz* (X) berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Y). Pengaruh yang terdapat dalam riset ini adalah pengaruh positif. Hal ini berarti bahwa media *Quizizz* (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar (Y), yang mana dapat diartikan bahwa semakin efektif media *Quizizz* maka akan semakin tinggi pula minat belajar siswa.

Artikel penelitian yang dilakukan Arrahim, Rini Endah Sugiharti, Hanayulianti pada tahun 2022. Penelitian tersebut menerangkan bahwa penerapan media pembelajaran quiziz ini membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran, motivasi siswa dalam belajar, menghilangkan rasa bosan siswa, dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.



Penelitian yang dilakukan oleh Halimatus Solikah dengan judul Pengaruh media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif.

**Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Rafika, 2021	Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi <i>Quizizz</i> Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi, Kabupaten Malang	Meneliti penggunaan media game edukasi <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa dan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.	Penelitian yang akan dibuat lebih mengarah pada penerapan media <i>quizizziz</i> pada materi bersuci mata pelajaran fikih dan Variabel dependennya motivasi dan hasil belajar siswa. Desain penelitian adalah Quasi Experimental Design. Lokasi penelitian. Mata pelajarannya adalah IPS. Objek penelitiannya kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Malang.	Setelah melihat beberapa jurnal tersebut yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti kaji. Maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian kembali dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media <i>Quizizz</i> dan apakah

2.	Ummi Ahda, 2022	Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MA Nurul Hilal Senuro	Memiliki kajian penelitian yang serupa yaitu pengaruh penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa dan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen.	Pada penelitian ini berorientasi untuk pada mata pelajaran Ekonomi, lokasi penelitian yang berbeda, dan tahun penelitian.	dampak dari penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar siswa pada materi bersuci mata pelajaran fikih.
3.	Fitri Maharani, Erlisnawati, Mahmud Alpusari, 2023.	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Sama-sama menggunakan media <i>quizziz</i> dalam pembelajaran dan untuk menguji hasil belajar siswa, menggunakan metode kuantitatif eksperimen	Penelitian yang akan dibuat lebih mengarah pada penerapan media <i>quizziz</i> pada materi bersuci mata pelajaran fikih sedangkan pada artikel ini pada mata pelajaran IPS. Lokasi penelitian yang berbeda dan tahun penelitian.	
4.	Biqrotul Azizah, 2020.	Pengaruh Media <i>Quizizz</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di kelas XII MAN 1 Gresik	Meneliti penggunaan media game edukasi <i>Quizizz</i> dan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.	Penelitian yang akan dibuat lebih mengarah pada penerapan media <i>quizziz</i> pada materi bersuci mata pelajaran fikih dan Variabel dependennya hasil belajar siswa. Desain penelitian adalah Quasi Experimental Design. Lokasi penelitian dan objek penelitiannya.	

5.	Arrahim, Rini Endah Sugiarti, Hanayulianti, 2022.	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Sama-sama menggunakan media <i>quizziz</i> dalam pembelajaran dan untuk menguji hasil belajar siswa	Penelitian yang akan dibuat lebih mengarah pada penerapan media <i>quizziz</i> pada materi bersuci mata pelajaran fikih sedangkan pada artikel ini pada semua mata pelajaran sd. Metode penelitian yang digunakan pada artikel ini Systematic Literature Review sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan eksperimen. Lokasi penelitian yang berbeda dan tahun penelitian.	
6.	Halimatus Sholikah, 2020.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif <i>Quizizz</i> Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020.	Memiliki kajian penelitian yang serupa yaitu pengaruh penggunaan aplikasi <i>quizziz</i> dalam pembelajaran dan untuk menguji hasil belajar siswa, menggunakan metode kuantitatif.	Variabel dependennya motivasi dan hasil belajar siswa. Lokasi penelitian. Mata pelajarannya adalah Bahasa Indonesia. Objek penelitian kelas VIII SMPN 05 Sidoarjo. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif desain penelitian trueexperimental design.	

Dapat dijelaskan bahwa dari beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan terdapat perbedaan yang jelas dengan penelitian yang akan dilakukan ini. Dimana pada penelitian mengkaji tentang penerapan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bersuci mata pelajaran fikih. Selain itu, penelitian terdahulu lebih membahas pada cara mengembangkan media *Quizizz* menggunakan software, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan, membahas tentang bagaimana hasil dari penggunaan media *quizziz* tersebut.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Penelitian ini disusun dengan sistematika berurutan untuk mempermudah memahami dan menyusun laporan penelitian. Penelitian ini terdiri dari V (lima) bab, yaitu sebagai berikut:

Di bab yang pertama penulis akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab yang ke-2 penulis akan membahas mengenai kajian teori yang terkait dengan penelitian. Kajian teori berguna sebagai dasar pemikiran ketika melakukan pembahasan masalah yang diteliti dan untuk mendasari analisis yang digunakan dalam Bab IV.

Lebih lanjut lagi, di bab yang ke-3 penulis akan membahas mengenai jenis dan rancangan penelitian, variabel, indikator dan instrumen penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisa data.

Pada bab yang ke-4 ini penulis akan membahas mengenai hasil analisis data dan pembahasan yang berisi inti dari penelitian yang dilakukan. Bab ini meliputi deskripsi variabel penelitian, hasil analisis data dan interpretasi analisis data.

Dan yang terakhir di bab yang ke-5 penulis akan membahas kesimpulan, yakni jawaban dari rumusan masalah. Di bab ini juga penulis akan mencantumkan saran ke depannya kepada peneliti akan datang dan pihak akademis pendidikan.

