

HALAMAN PERSETUJUAN

Lamp. : 5 (lima) Eks.
Hal : Naskah Skripsi

Yth.
Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Di Jalan Ahmad Yani No 10. Jamban. Bojonegoro.

Assalamualaikum wr. Wb.

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:


Nama : AHMAD KHOIRON
NIM : 20015044
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
BERSUCI PELAJARAN FIKIH KELAS VII MTS
BAITUL MUTTAQIN TUMBRASANOM
KEDUNGADEM BOJONEGORO

telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.


Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Bojonegoro, 8 Juni 2024


Pembimbing I


Fahmi Khumaini, M.Pd.I
NIDN: 2104099007

Pembimbing II


Ahmad Muthi'Uddin, M.Pd
NIDN: 0701079402

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam


Su'udin Aziz, S.Pd.I., M.Ag
NIDN: 2121128602

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

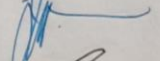

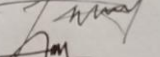
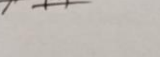
Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : AHMAD KHOIRON
NIM : 20015044
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI BERSUCI PELAJARAN FIKIH
KELAS VII MTS BAITUL MUTTAQIN
TUMBRASANOM KEDUNGADEM
BOJONEGORO

dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada:

Hari, tanggal : Sabtu, 06 Juli 2024
Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji:

- | | Tanda Tangan |
|---|--|
| 1. Penguji I : Dr. Nurul Huda, M.H.I | () |
| 2. Penguji II : Dr. Hamam Burhanuddin, M.Pd.I | () |
| 3. Penguji III : Fahmi Khumaini, M.Pd.I | () |
| 4. Penguji IV : Ahmad Muthi'Uddin, M.Pd | () |

Bojonegoro, 06 Juli 2024

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri


FAKULTAS TARBIYAH
(Dr. Ft. Ahmad Manshur, M.A)
NIDN: 2122037701

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : AHMAD KHOIRON

NIM : 20015044

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUIZZ*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
BERSUCI PELAJARAN FIKIH KELAS VII MTS
BAITUL MUTTAQIN TUMBRASANOM
KEDUNGADEM BOJONEGORO

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 06 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,


Ahmad Khoiron

METERAI TEMPEL
Rp 2.000
70ALX269319864

HALAMAN MOTO

“Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.”

(Imam Syafi’i)



UNUGIRI

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Kepada :

Alm. Ibu Zainul Arifah, seseorang yang saya sebut ibu. Alhamdulillah kini penulis sudah di tahap ini menyelesaikan karya tulis sederhana ini. Terima kasih atas kasih sayang dan do'anya meskipun di detik ini engkau tidak lagi menemani anakmu, dari sini penulis tau bahwa sosok ibu adalah segalanya.

Bapak Parwoto Terimakasih perjuangan yang terbaik dan doa yang terindah untuk anakmu ini sehingga bisa di posisi sekarang ini. Sosok bapak yang paling baik sabar serta sangat perhatian.

Keluarga kecilku baik kakak , adek dan semua keluargaku yang sudah mensupport dan memotivasi penulis sehingga bisa sampai di titik ini.

Orang istimewa yang sudah hadir dalam bagian hidup penulis, terimakasih atas dedikasinya selama ini, baik itu perhatian, dukungan dan kebaikan.

Kepada teman temanku yang sudah mendukung membantu dan kerja samanya terutama kepada kelas F angkatan 2020 terimakasih 4 tahun selamanya yang sama sama berjuang meraih gelar ini.

UNUGIRI

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayahNya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikanNya yaitu sebagai khalifah fil ardl. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul: “Pengaruh Pendidikan Agama Islam terhadap Penanggulangan Kenakalan Remaja di Desa Kauman Kecamatan Baureno Bojonegoro” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak M. Jauharul Ma’arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Fahmi Khumaini, M.Pd.I, dan Ahmad Muthi’Uddin, M.Pd., selaku pembimbing Skripsi I dan II, yang telah banyak pengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Su’udin Aziz, S.Pd.I, M. Ag, Ketua Prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.

5. Bapak dan Ibu Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri., yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.
6. Bapak Moh. Mahsun, S.Pd.I, M. A selaku Kepala Sekolah MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem Bojonegoro, yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di wilayah kerjanya.
7. Para siswa kelas VII MTs Baitul Muttaqin Tumbrasanom Kedungadem Bojonegoro, yang telah bersedia menjadi responden sehingga penulis dapat memperoleh semua data yang diperlukan.
8. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materiil, sehingga penulisan skripsi ini lebih lancar.

Kepada beliau yang tersebut di atas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT.

Aamiin

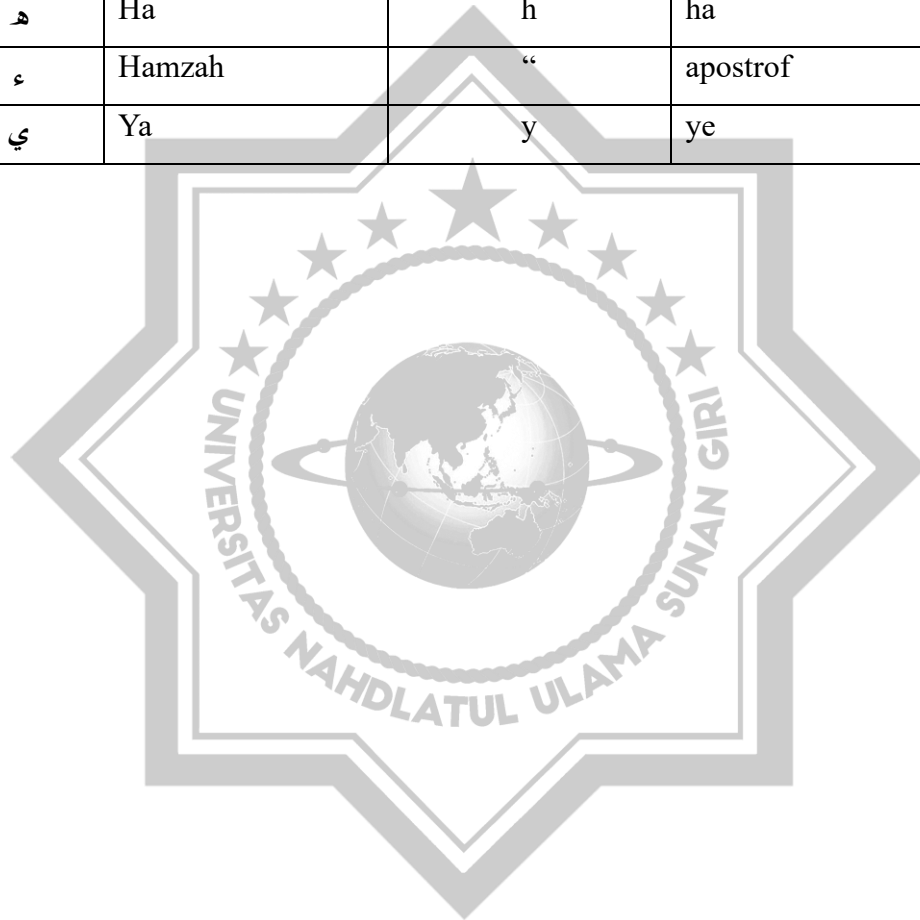
UNUGIRI

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 1987, sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	Sa	s	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	Ha	h	ha(dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	Zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Sad	s	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	“	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki

ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye



UNUGIRI

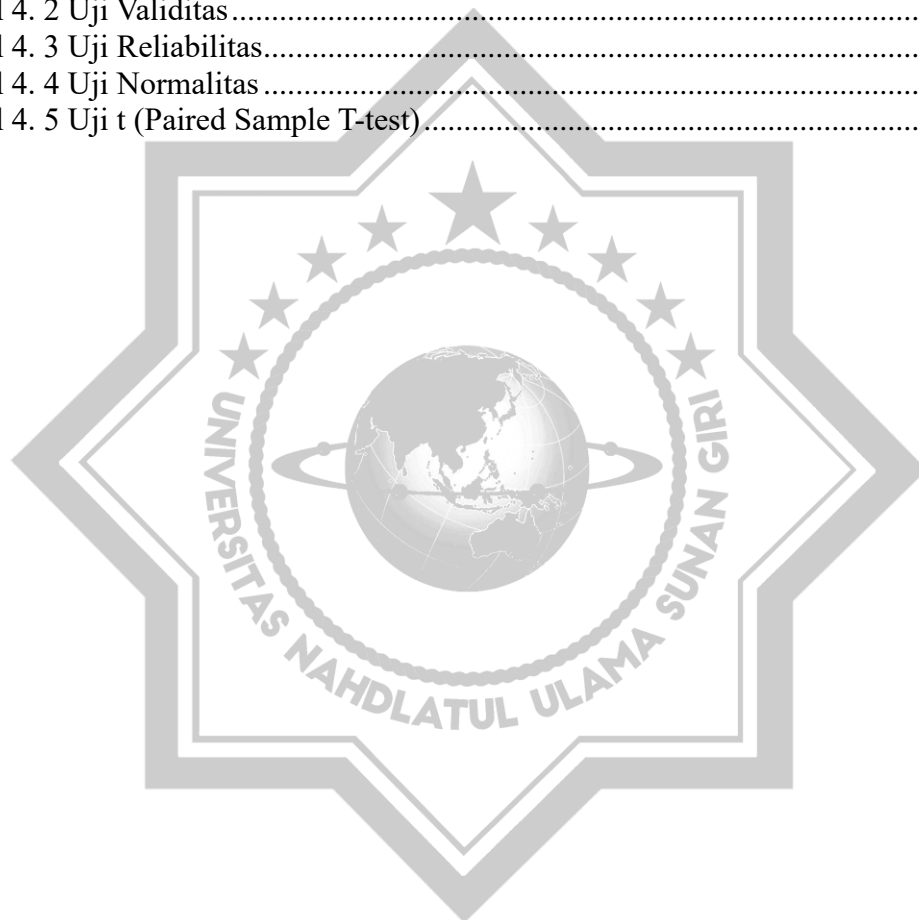
DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
HALAMAN MOTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Hipotesis.....	10
F. Definisi Istilah.....	11
G. Orisinalitas Penelitian.....	15
H. Sistematika Pembahasan	20
BAB II.....	22
KAJIAN TEORI.....	22
A. Media Pembelajaran.....	22
1. Pengertian Media Pembelajaran	22
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	24
B. <i>Quizizz</i>	28
1. Pengertian.....	28
2. Keunggulan dan Kekurangan.....	28

3. Cara Penggunaan <i>Quizizz</i>	29
C. Hasil Belajar	34
1. Pengertian Hasil Belajar	34
2. Indikator Hasil Belajar	36
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	37
D. Mata Pelajaran Fikih Materi Bersuci	38
1. Pengertian Bersuci	38
2. Macam-Macam Bersuci	40
3. Pelaksanaan Bersuci	43
4. Manfaat Bersuci	44
E. Pendidikan Agama Islam	44
1. Pengertian	45
2. Dasar Pendidikan Agama Islam	46
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam	49
BAB III	51
METODE PENELITIAN	51
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	51
B. Populasi dan Sampel	52
C. Jenis Data dan Sumber Data	53
D. Teknik Pengumpulan Data	54
E. Teknik Analisis Data	56
BAB IV	59
HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Penyajian dan Hasil Analisis Data	59
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	59
2. Analisis Hasil Data Penelitian	61
B. Pembahasan	65
1. Pengaruh Penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	65
BAB V	69
PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Orisinalitas Penelitian.....	17
Tabel 4. 1 Hasil Nilai Pretest-Posttest Siswa	60
Tabel 4. 2 Uji Validitas	61
Tabel 4. 3 Uji Reliabilitas.....	62
Tabel 4. 4 Uji Normalitas	63
Tabel 4. 5 Uji t (Paired Sample T-test).....	64



UNUGIRI

DAFTAR GAMBAR

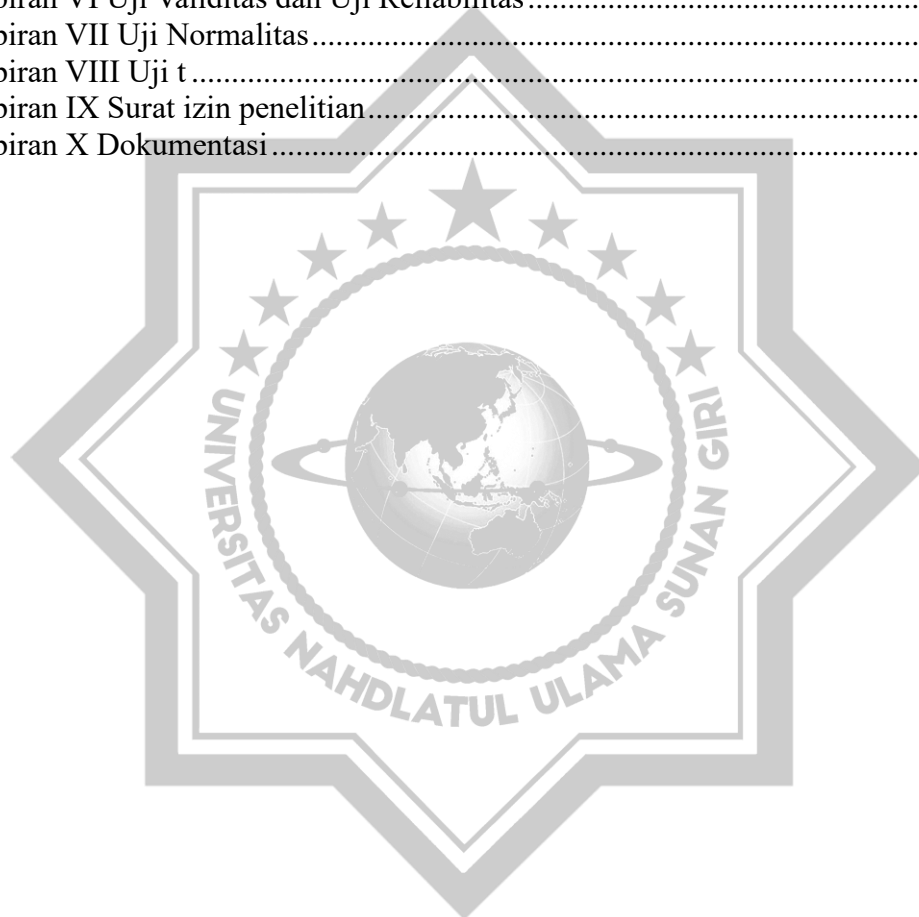
Gambar 2. 1 Dashboard <i>Quizizz</i>	30
Gambar 2. 2 Menu login <i>Quizizz</i>	30
Gambar 2. 3 Pemilihan penggunaan akun <i>Quizizz</i>	31
Gambar 2. 4 Memilih akun pengguna <i>Quizizz</i>	31
Gambar 2. 5 Beranda pada akun guru	31
Gambar 2. 6 Pemilihan penggunaan akun sebagai guru	32
Gambar 2. 7 Tampilan masuk kuis	33
Gambar 2. 8 Tampilan hasil nilai	33
Gambar 2. 9 Perbandingan nilai Pretest-Posttest siswa	60



UNUGIRI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Soal Preetest-Posttest	301
Lampiran II Angket Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	76
Lampiran III Angket responden siswa	78
Lampiran IV Nilai Preetest-Posttest.....	80
Lampiran V Hasil Posttest media <i>Quizizz</i>	81
Lampiran VI Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	83
Lampiran VII Uji Normalitas	84
Lampiran VIII Uji t	85
Lampiran IX Surat izin penelitian.....	86
Lampiran X Dokumentasi	87



UNUGIRI

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BERSUCI PELAJARAN FIKIH KELAS VII MTS BAITUL MUTTAQIN TUMBRASANOM KEDUNGADEM BOJONEGORO

Ahmad Khoiron, Fahmi Khumaini, M.Pd.I, Ahmad Muthi'Uddin, M.Pd

Mayoritas siswa sering mengalami masalah dalam minat belajar karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik meskipun itu sudah menggunakan media daring. Salah satu webtool daring yang bisa digunakan dalam penilaian pendidikan adalah *Quizizz*. Media game edukasi *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan. Mata pelajaran Fikih materi bersuci adalah studi interaktif tentang kebersihan diri dan lingkungan masyarakat, maka dikaitkan dengan pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi *quizizz* ini diharapkan mampu untuk mencapai hasil belajar siswa yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran fikih materi bersuci terhadap hasil belajar siswa.

Metode yang dipakai dalam riset ini merupakan metode kuantitatif dengan model eksperimen. Teknik pengumpulan untuk hasil belajar adalah hasil pretest dan posttest. Teknik analisis data dilakukan menggunakan SPSS 29.0 *for windows* dengan uji t (*One Sample T-test*).

Hasil riset memperlihatkan bahwa skor t hitung untuk variabel media *Quizizz* adalah 10,635 dengan skor signifikansi yang didapat sama dengan 0,001. 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 hasil 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 hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Game Edukasi Quizizz, Materi Bersuci, Hasil Belajar*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE USE OF QUIZIZZ MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES ON FISCAL FISCAL MATERIAL FOR CLASS VII MTS BAITUL MUTTAQIN TUMBRASANOM KEDUNGADEM BOJONEGORO

Ahmad Khoiron, Fahmi Khumaini, M.Pd.I, Ahmad Muthi'Uddin, M.Pd

The majority of students often experience problems in their interest in learning because the learning media used by teachers is less interesting even though they use bold media. One of the dare webtools that can be used in educational assessment is Quizizz. Quizizz educational game media is a game-based educational application that provides multi-game activities and creates fun interactive exercises. The subject of Fiqh, the subject of purification, is an interactive study of personal hygiene and the community environment, so it is linked to learning using the Duaksi Quiziz game media. It is hoped that this will be able to achieve better student learning outcomes. This research aims to determine the effect of using the educational game media Quizizz in learning activities in Islamic jurisprudence subjects on purification material on student learning outcomes.

The method used in this research is a quantitative method with an experimental model. The collection technique for learning outcomes is the results of the pretest and posttest. Data analysis techniques were carried out using SPSS 29.0 for Windows with the t test (One Sample T-test).

The research results show that the calculated t score for the Quizizz media variable is 10.635 with a significance score obtained equal to 0.001. This explains that the Quizizz media variable has a significance score of less than 0.05, so the conjecture (H1) is accepted. Based on this, it can be concluded that Quizizz media (X) has an influence on student learning outcomes (Y). The influence contained in this research is a positive influence. This means that Quizizz media (X) has a positive and significant effect on learning interest (Y), which means that the more effective Quizizz media is, the higher student learning outcomes will be.

Keywords: *Quizizz Educational Game Media, Purity Material, Learning Results*