

Optimalisasi Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X-1 di Madrasah Aliyah Negeri 2 Tuban

Jamilatur Rahmawati^{1*}, Khalim Matusakdiyah², Siti Nur Faizah³, Fathul Amin⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Agama Islam, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama' Tuban
jamilahrohrawati@gmail.com*



e-ISSN: 2987-811X

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>

Vol. 3 No. 2 Juni 2025

Page: 671-680

Article History:

Received: 31-05-2025

Accepted: 05-05-2025

Abstrak : Pembelajaran Fikih di kelas X-1 MAN 2 Tuban menghadapi tantangan dalam meningkatkan keaktifan siswa. Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran digital seperti Quizizz dapat menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran digital berbasis Quizizz dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Fikih kelas X-1 di MAN 2 Tuban. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes soal, dan wawancara dengan guru serta siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Pada siklus pertama, keaktifan siswa mencapai 60%, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 85%. Pada aspek hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 60%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 87%. Dengan demikian, penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan partisipasi siswa.

Kata Kunci : Media Quizizz; Keaktifan Siswa; Mata Pelajaran Fikih

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital dalam bidang pendidikan telah melahirkan berbagai inovasi dalam media pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses belajar mengajar¹. Salah satu inovasi penting adalah pemanfaatan *platform* kuis interaktif seperti Quizizz, yang memungkinkan

¹Abdul Sakti, 'Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital', *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2.2 (2023), pp. 212-19, doi:10.55606/juprit.v2i2.2025.

siswa belajar secara lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Dengan fitur kuis *real-time*, siswa mendapatkan umpan balik langsung yang membantu pemahaman konsep secara lebih mendalam. Selain itu, *platform* ini memberikan fleksibilitas pembelajaran jarak jauh memberi kebebasan bagi siswa untuk belajar dari lokasi mana pun dan kapan pun sesuai kenyamanan mereka sambil memungkinkan guru untuk memantau kemajuan secara *real-time* dan menyesuaikan materi sesuai kebutuhan. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih personal, efektif, dan memotivasi siswa untuk terus aktif dan berkembang.

Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pendidikan bukan lagi sekadar opsi, tetapi kebutuhan. Pendidik dituntut untuk terus berinovasi dalam merancang metode pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif siswa². Namun, hasil observasi awal di MAN 2 Tuban menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam mata pelajaran Fiqih masih tergolong rendah. Beberapa penyebabnya adalah kurangnya variasi metode pembelajaran, rendahnya minat terhadap pelajaran Fiqih, dan minimnya penggunaan teknologi dalam proses belajar. Situasi ini menjadi tantangan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Pembelajaran Fiqih, sebagai salah satu mata pelajaran dalam pendidikan Islam, memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman dan pengamalan nilai-nilai keagamaan siswa³. Namun, pendekatan konvensional yang masih banyak digunakan sering kali gagal membangkitkan minat belajar siswa, yang berdampak pada rendahnya partisipasi mereka. Untuk itu, sangat penting untuk mengembangkan inovasi dalam metode pengajaran Fiqih. Dengan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkuat keterlibatan mereka, dan membuat pelajaran Fiqih lebih relevan serta menyenangkan bagi siswa⁴.

Quizizz hadir sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui gamifikasi dan elemen interaktif. Fitur-fitur yang ditawarkan, seperti kuis *real-time* dan papan peringkat, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan kompetitif⁵. Salah satunya adalah kuis berbasis waktu nyata yang memungkinkan siswa berkompetisi langsung, serta papan peringkat yang memberikan gambaran mengenai posisi mereka dalam menyelesaikan soal-soal. Dengan adanya umpan balik langsung, siswa dapat segera mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya, yang mendorong pembelajaran yang lebih dinamis dan berkelanjutan.

²Unik Hanifah and others, *PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN*, *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 2021, III <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>>.

³Aprilia Ajeng Pertiwi and Muh Wasith Achadi, 'IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM PEMBELAJARAN FIKIH PADA KELAS 9 DI MTs NEGERI 2 KARAWANG', *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 3.3 (2023), pp. 2503–3506.

⁴Gafrawi and Mardianto, 'KONSEP PEMBELAJARAN FIKIH DI MADRASAH ALIYAH', *Journal of Islamic Education*, 02 (2023).

⁵Humairoh, 'Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Meningkatkan Minat Siswa', 1 (2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pelajaran Fikih di MAN 2 Tuban. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengetahui sejauh mana perbedaan tingkat keaktifan siswa sebelum dan sesudah menggunakan Quizizz dalam pembelajaran, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat penerapan media ini. Melalui penelitian ini, diharapkan bahwa implementasi Quizizz dalam pembelajaran Fikih bisa menjadi cara yang efektif untuk mendorong siswa lebih aktif, sekaligus memberi panduan bagi guru dalam menggunakan teknologi digital selama proses belajar.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Wahyudi (2021) menemukan bahwa penggunaan Quizizz bisa membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menciptakan daya saing sehat, serta mempercepat pemahaman konsep. Dengan fitur gamifikasi yang disediakan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan mengikuti materi secara aktif. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Hamdani (2020) menunjukkan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran digital dapat mendorong keterlibatan dan motivasi siswa. Media pembelajaran berbentuk kuis interaktif seperti Quizizz terbukti memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Sementara itu, Destri Sambara Sitorus dan Tri Nugroho Budi Santoso (2022) mereka meneliti penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis permainan selama masa pandemi Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selain membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, Quizizz juga membantu dalam memahami materi secara lebih efektif melalui umpan balik langsung yang diberikan oleh sistem. Temuan dari penelitian-penelitian ini semakin menguatkan bahwa Quizizz merupakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan mampu meningkatkan keikutsertaan serta pemahaman siswa dengan lebih baik.

Tidak hanya itu, Quizizz juga menghadirkan pengalaman pembelajaran berbasis kompetisi yang sehat, di mana siswa dapat berkompetisi untuk memperoleh nilai terbaik, yang tanpa disadari turut mendorong semangat mereka untuk belajar dengan lebih giat. Pendekatan ini juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan karena mereka akan lebih terlibat dan tertantang untuk mempelajari setiap topik dengan lebih mendalam. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan berbasis teknologi, Quizizz bisa menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi pembelajaran yang kurang menarik dan secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa⁶.

Selain meningkatkan keaktifan, penggunaan Quizizz juga dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dari berbagai penelitian sebelumnya, penggunaan media digital dalam proses belajar telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dengan adanya unsur gamifikasi dalam Quizizz, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga dapat membantu siswa mengingat konsep-konsep penting

⁶Radit Pakudu and Rizal, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME QUIZIZ DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON QUIZIZZ GAMES', *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04 (2024), p. 2024.

dengan lebih baik⁷. Dengan penelitian ini, diharapkan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Fikih bisa menjadi contoh yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa sekaligus memberikan pemahaman bagi guru dalam memanfaatkan teknologi digital selama proses belajar. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana penerapan Quizizz dapat mempengaruhi dinamika kelas serta sejauh mana dampaknya terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih di MAN 2 Tuban.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan nyata di kelas. Penelitian ini dilakukan di MAN 2 Tuban, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas X-1 yang berjumlah 36 siswa. Pemilihan subjek ini berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, diantaranya yaitu observasi (mengamati keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung), tes soal (memberikan tes soal kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Quizizz), wawancara (melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran untuk mendapatkan perspektif tambahan mengenai efektivitas Quizizz), Dokumentasi (mengumpulkan bukti berupa tangkapan layar hasil kuis).

Dalam penelitian ini, data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, yaitu dengan membandingkan hasil keaktifan siswa antara siklus I dan siklus II. Pengolahan data dilakukan dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase keaktifan siswa

x = Jumlah siswa yang aktif

N = Jumlah seluruh siswa

Setelah data dihitung, hasil dari siklus pertama dan kedua dibandingkan untuk melihat peningkatan keaktifan siswa.

Keberhasilan penelitian ini ditentukan oleh peningkatan keaktifan siswa hingga mencapai $\geq 80\%$ berdasarkan hasil observasi dan angket. Jika target ini tercapai pada siklus II, maka penelitian dianggap berhasil.

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Siswa

Presentase Keaktifan (%)	Kategori
0 – 40%	Rendah
41 – 60%	Sedang

⁷Mochamad Cholik, 'PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SMK', *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8.2 (2023), pp. 428–35, doi:10.29100/jipi.v8i2.4156.

Presentase Keaktifan (%)	Kategori
61 – 80%	Tinggi
81 – 100%	Sangat Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan untuk melihat bagaimana optimalisasi media pembelajaran digital Quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih di kelas X-1 MAN 2 Tuban. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Siklus I

Pada siklus pertama, guru mulai menerapkan Quizizz dalam pembelajaran Fikih dengan tujuan meningkatkan keaktifan siswa. Sebelum kuis dimulai, guru menjelaskan cara penggunaan Quizizz dan memberikan kode akses kepada siswa. Proses pembelajaran terdiri dari penjelasan materi, diskusi, dan sesi kuis interaktif menggunakan Quizizz.

1. Analisis Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tertarik dan antusias menggunakan Quizizz, terutama karena tampilannya menarik dan berbasis permainan. Namun, beberapa siswa masih pasif dan kurang berani menjawab, terutama mereka yang belum terbiasa dengan sistem pembelajaran berbasis kuis digital. Beberapa kendala teknis muncul, seperti gangguan koneksi internet dan beberapa siswa yang belum terbiasa mengoperasikan aplikasi secara mandiri.

Data kuantitatif dari observasi menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa masih berada di angka 60%. Penilaian ini didasarkan pada jumlah siswa yang antusias mengikuti pembelajaran, aktif mengerjakan tugas, berani mengajukan pertanyaan selama pelajaran, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, serta mau bertanya kepada teman atau guru jika mengalami kesulitan memahami materi.

Table 2. Analisis Hasil Observasi Keaktifan Siswa

No.	Indikator	Rata-rata tiap aspek	Presentase (%)	Kategori
1.	Bersehat dalam mengikuti pembelajaran	3,0	58%	sedang
2.	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	3,2	62%	tinggi
3.	Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran	2,8	55%	sedang
4.	Berani menjawab pertanyaan yang diberikan	3,5	65%	tinggi

No.	Indikator	Rata-rata tiap aspek	Presentase (%)	Kategori
5.	Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya	3,0	60%	sedang
Rata-rata total presentase (%)			60%	

2. Hasil Belajar Siswa dan Wawancara

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian siklus I ini adalah data nilai pre-test yang dianalisis seperti yang ditunjukkan pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Analisis Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan

No	Nilai	<i>Pre-test</i>
1.	Nilai maksimum	79
2.	Nilai minimum	41
Rata-rata (%)		60%

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil *pre-test* siswa sebelum ada perlakuan diperoleh rata-rata sebesar 60%.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa walaupun Quizizz membuat proses belajar jadi lebih menarik, masih ada tantangan dalam mengelola partisipasi siswa secara merata. Guru mencatat bahwa siswa yang sebelumnya aktif dalam kelas tetap menunjukkan keaktifan tinggi, tetapi siswa yang cenderung pasif masih memerlukan dorongan lebih lanjut.

3. Analisis dan Refleksi Siklus I

Hasil siklus pertama menunjukkan bahwa Quizizz memiliki potensi untuk meningkatkan keaktifan siswa, tetapi masih perlu beberapa perbaikan agar lebih efektif. Beberapa faktor penghambat yang ditemukan adalah:

- Kurangnya kesiapan siswa dalam menggunakan media digital sebagai alat pembelajaran.
- Keterbatasan akses internet yang menyebabkan beberapa siswa kesulitan dalam mengikuti kuis secara optimal.
- Masih ada siswa yang pasif, terutama mereka yang merasa kurang percaya diri dengan jawaban mereka.

Berdasarkan hasil ini, perbaikan yang direncanakan untuk siklus kedua adalah sebagai berikut:

- Memberikan tutorial singkat tentang cara penggunaan Quizizz agar semua siswa lebih siap.
- Menyesuaikan durasi soal dan menambahkan fitur diskusi setelah setiap sesi kuis agar siswa lebih memahami materi.
- Mengelompokkan siswa dalam tim kecil untuk meningkatkan partisipasi dan mengurangi kecemasan dalam menjawab soal secara individu.

Hasil Siklus II

Pada siklus kedua, perbaikan dari siklus pertama mulai diterapkan. Guru memberikan tutorial singkat sebelum pembelajaran dimulai dan membimbing siswa dalam menggunakan Quizizz. Selain itu, guru juga menambahkan sesi diskusi

setelah setiap kuis, di mana siswa diajak untuk menjelaskan alasan mereka memilih jawaban tertentu.

1. Peningkatan Keaktifan Siswa

Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan siswa yang signifikan, dengan peningkatan keaktifan siswa dari 60% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua.

Table 4. Analisis Hasil Observasi Keaktifan Siswa Setelah Tindakan

No.	Indikator	Rata-rata tiap aspek	Presentase (%)	Kategori
1.	Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	4,2	85%	Sangat tinggi
2.	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	4,3	86%	Sangat tinggi
3.	Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran	4,1	83%	Sangat tinggi
4.	Berani menjawab pertanyaan yang diberikan	4,4	88%	Sangat tinggi
5.	Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya	4,2	85%	Sangat tinggi
Rata-rata total presentase (%)			85%	

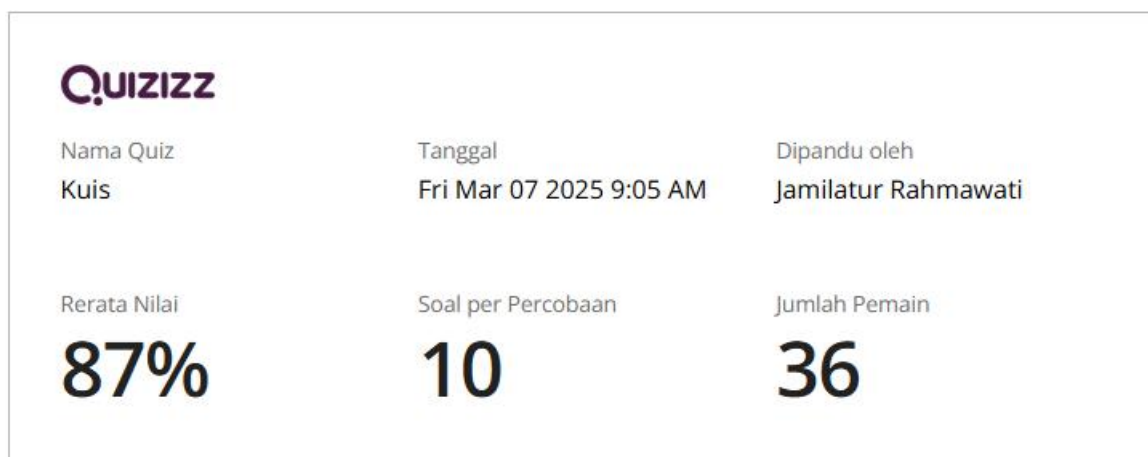
2. Hasil belajar siswa dan Wawancara Siklus II

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian siklus II ini adalah data nilai *post-test* yang dianalisis seperti yang ditunjukkan pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Analisis hasil belajar belajar siswa sesudah Tindakan

No.	Nilai	<i>Pre-test</i>
1.	Nilai maksimum	100
2.	Nilai minimum	74
Rata-rata (%)		87%

Selanjutnya, peneliti memilih menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alternatif pembelajaran. Gambaran keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan Quizizz disajikan pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Hasil Perolehan Rata-rata Nilai Belajar Siswa Menggunakan Aplikasi Quizizz

Wawancara dengan guru juga mengungkapkan bahwa setelah penerapan siklus kedua, guru lebih mudah mengelola kelas karena siswa lebih fokus. Guru juga mencatat bahwa metode ini lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan ceramah atau metode tanya jawab konvensional.

Tabel 6. Analisis Perbandingan Siklus I dan II

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Keaktifan siswa	60%	85%	25%
Hasil belajar siswa	60%	87%	27%

Penelitian ini mengungkap bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Quizizz secara optimal dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih. Temuan ini selaras dengan penelitian Wahyudi (2021), yang menunjukkan bahwa Quizizz mampu menciptakan daya saing sehat, meningkatkan interaksi siswa, serta mempercepat pemahaman konsep melalui fitur gamifikasi yang interaktif. Dalam penelitian ini, peningkatan partisipasi siswa terlihat jelas dari hasil observasi pada dua siklus. Pada siklus pertama, keaktifan siswa masih berada di angka 60%, sedangkan setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, keaktifan siswa meningkat menjadi 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa.

Selain itu, penelitian Hamdani (2020) menyatakan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran digital mampu meningkatkan semangat dan partisipasi siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana penerapan Quizizz membuat siswa lebih antusias dalam menjawab pertanyaan dan aktif berpartisipasi dalam diskusi. Pada siklus pertama, beberapa siswa masih pasif karena belum terbiasa dengan sistem kuis berbasis digital. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, siswa mulai lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa Quizizz dapat menjadi alat yang efektif dalam membangun lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Destri Sambara Sitorus dan Tri Nugroho Budi Santoso (2022) juga menunjukkan bahwa Quizizz, sebagai media pembelajaran berbasis *game*, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu

pemahaman materi secara lebih efektif melalui umpan balik langsung. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana siswa merasa lebih mudah memahami konsep Fikih setelah menggunakan Quizizz, karena mereka dapat segera mengetahui jawaban yang benar dan memperbaiki kesalahannya. Penambahan sesi diskusi setelah kuis juga membantu siswa untuk mendalami materi dengan lebih baik.

Jika dikaitkan dengan teori pembelajaran, peningkatan keaktifan siswa melalui Quizizz dapat dijelaskan dengan pendekatan konstruktivisme. Teori ini menegaskan bahwa pembelajaran berjalan lebih baik saat siswa aktif ikut serta dalam berpikir dan membangun pemahaman mereka sendiri. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tapi juga diajak berpikir kritis lewat diskusi dan kuis interaktif.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala saat menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran digital. Salah satu kendala utama adalah akses internet, di mana beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti kuis secara optimal karena koneksi yang tidak stabil. Selain itu, masih ada siswa yang kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, terutama pada siklus pertama, sebelum dilakukan perbaikan metode. Oleh karena itu, dukungan dari sekolah dalam menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai menjadi faktor penting dalam optimalisasi penggunaan media digital dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Quizizz secara sistematis mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih di MAN 2 Tuban. Peningkatan dari 60% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan. Oleh karena itu, ke depan, penggunaan Quizizz dapat terus dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek teknis dan kesiapan siswa dalam mengadopsi teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa optimalisasi media pembelajaran digital berbasis Quizizz mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih. Peningkatan ini sejalan dengan teori gamifikasi dalam pembelajaran, di mana elemen permainan dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Hamdani, 2020). Selain itu, penelitian ini juga mendukung temuan dari Wahyudi (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi, daya saing sehat, dan pemahaman konsep. Peningkatan keaktifan siswa juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme (Vygotsky, 1978), yang menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses kognitif.

Dari segi tantangan, penelitian ini juga mengidentifikasi bahwa adopsi teknologi dalam pembelajaran masih memerlukan adaptasi dan kesiapan infrastruktur, terutama dalam hal akses internet dan ketersediaan perangkat. Oleh karena itu, dukungan dari sekolah dalam menyediakan sarana yang memadai sangat diperlukan agar implementasi media digital dapat berjalan lebih optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih di kelas X-1 MAN 2 Tuban. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, terdapat peningkatan signifikan dalam tingkat keaktifan siswa, dari 60% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua. Hasil belajar siswa dari 60% pada siklus pertama menjadi 87% pada siklus kedua. Faktor utama yang berkontribusi terhadap peningkatan ini adalah aspek gamifikasi dalam Quizizz, yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Selain itu, fitur kuis berbasis waktu nyata dan papan peringkat meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses belajar. Penambahan sesi diskusi setelah kuis juga berperan dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam penerapan Quizizz, seperti kendala teknis terkait akses internet dan kesiapan siswa dalam menggunakan media digital. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan infrastruktur yang memadai agar implementasi media digital dalam pembelajaran dapat berjalan lebih optimal. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fikih, serta memberikan wawasan bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital guna menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- [2] Gafrawi, G., & Mardianto, M. (2023). Konsep Pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah. *Al-Gazali Journal of Islamic Education*, 2(1), 75-91.
- [3] Humairoh, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam [JIPPI]*, 1(1).
- [4] Pertiwi, A. A., & Achadi, M. W. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM PEMBELAJARAN FIKIH PADA KELAS 9 DI MTs NEGERI 2 KARAWANG. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 3(3), 2503–3506.
- [5] Sakti, A. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui teknologi digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212-219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- [6] Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- [7] Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>