

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI  
*QUIZIZZ* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA  
MATA PELAJARAN FIQIH KELAS XI MAN 1 TRENGGALEK**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

Jian Agustia Afifah

NIM.18110098

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
April, 2022**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI  
*QUIZIZZ* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA  
MATA PELAJARAN FIKIH KELAS XI MAN 1 TRENGGALEK**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratab Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)



**Oleh:**

Jian Agustia Afifah

NIM. 18110098

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
April, 2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI  
*QUIZZ* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA  
MATA PELAJARAN FIQIH KELAS XI MAN 1 TRENGGALEK**

**SKRIPSI**

Oleh:

Jian Agustia Afifah

NIM.18110098

Telah Diperiksa dan Disetujui pada tanggal

Oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Sulalah, M.Ag

NIP. 196511122994032002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



Muiyahid, M.Ag

NIP. 197501052005011003

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI  
QUIZIZZ TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA  
MATA PELAJARAN FIQIH KELAS XI MAN 1 TRENGGALEK**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
*Jian Agustia Afifah (18110098)*

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 21 April 2022 dan dinyatakan :

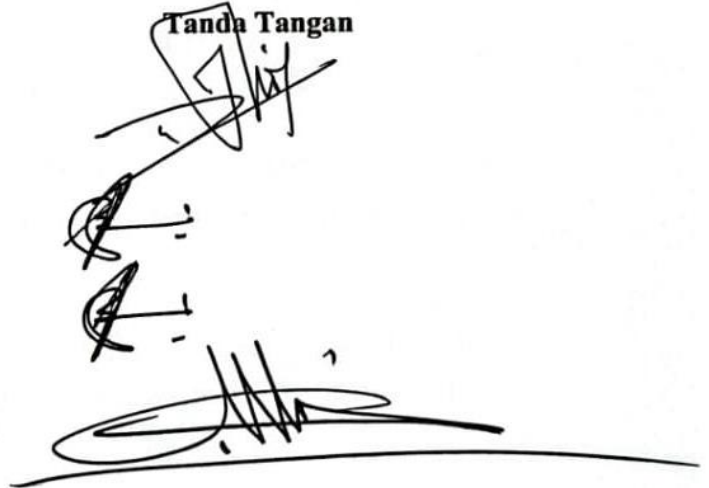
**LULUS**

Serah terima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

**Panitia Ujian**

Ketua Sidang  
Dr. H. Zeid B. Smeer, Lc, MA :  
NIP. 19670315 200003 1 002  
Sekretaris Sidang  
Dr. Hj. Sulalah, M.Ag :  
NIP. 19651112 199403 2 002  
Pembimbing  
Dr. Hj. Sulalah, M.Ag :  
NIP. 19651112 199403 2 002  
Penguji Utama  
Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd :  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tanda Tangan



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
*UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 19650403 199803 1 002



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah* *rabbil'alamîn*, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kasih sayangNya, petunjukNya hingga saya dapat melewati seluruh tantangan selama *thalabul 'ilmi* dengan baik. Selawat dan salam senantiasa tercurahkan pada junjungan kita baginda Rasulullah SAW yang semoga kelak kita mendapat syafa'atnya.

Skripsi ini saya persembahkan pada seluruh orang-orang yang telah hadir dan sangat berharga dalam kehidupan saya, diantaranya:

Kedua orang tua saya, Bapak Mujiono dan Ibu Maya Yuli Andari yang selalu menyayangi, mencintai, membimbing, serta mendukung perjalanan kehidupan saya dengan penuh kesabaran dan kasih sayang.

Untuk adik saya Jian Anugerah Abdi Praja, semoga dengan skripsi ini dapat menjadi contoh yang baik untukmu. Dan untuk seluruh saudara dan keluarga saya yang selalu mendoakan dan menyemangati saya.

Untuk dosen wali saya sekaligus dosen pembimbing saya Dr. Hj. Sulalah, M.Ag yang telah membimbing saya dalam perkuliahan dan dalam pembuatan skripsi dari awal hingga akhir.

Untuk seluruh guru dan dosen yang telah mendidik, mengajari, membimbing, mengarahkan dan memberikan ilmunya mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi.

Untuk A seorang yang telah hadir dan selalu mendampingi, mengasihi, dan membantu saya dalam susah dan senang.

Untuk sahabat-sahabat saya cucur squad, azza dan ninir, teman-teman PKL, yang telah hadir dalam kehidupan saya, membantu, mendukung, mengingatkan, dan mendoakan saya.

Untuk kakak-kakak, teman-teman kamar, teman-teman sekolah hingga kuliah, dan teman-teman PAI, teman-teman seperjuangan kuantitatif yang telah memberikan semangat, arahan, dukungan dan doanya pada saya.

Saya ucapkan terimakasih yang tak hingga atas segala yang telah diberikan dan semoga Allah membalas semua kebaikan. Aamiin.

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

Artinya: *Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.*

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.*

(Q.S. al-Insyirah : 5-6) (Alquran dan Terjemahannya, 2010).

## LEMBAR PEMBIMBING

Malang, 12 April 2022

### **PEMBIMBING**

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

### **NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Jian Agustia Afifah  
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
UIN Maliki Malang  
Di Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik kepenulisan dan membaca dari skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Jian Agustia Afifah  
NIM : 18110098  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz*  
Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih  
Kelas XI MAN 1 Trenggalek

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa *Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan*. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

Dosen Pembimbing,



Dr. Hj. Sulalah, M.Ag  
NIP. 196511121994032002

## SURAT PERNYATAAN

### SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 07 April 2022

Yang membuat pernyataan,



Jian Agustia Afifah

NIM.18110098

## ABSTRAK

Afifah, Jian Agustia. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.

Media pembelajaran merupakan perangkat penunjang yang membantu pendidik menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang telah ada untuk mendukung kegiatan pembelajaran yakni game edukasi *quizizz*. *Quizizz* dapat memikat peserta didik untuk ikut serta dalam pembelajaran karena kuis yang ditampilkan akan memacu mereka untuk berkompetisi mendapatkan hasil belajar yang baik. Antusias mereka yang tinggi akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* pada mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek. (2) Hasil belajar mata pelajaran fiqih kelas XI sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz*. (3) Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan dengan desain *True Experimental Design*. Desain penelitian eksperimen ini menggunakan dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan datanya menggunakan wawancara, tes (*pretest* dan *posttest*), serta observasi, dengan sampel 98 siswa dari 312 siswa dari kelas XI MIPA 1, 2, 3, dan 4. Data yang telah didapatkan akan dianalisis dengan uji normalitas, uji wilcoxon, uji mann whitney menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 25 for windows*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* pada mata pelajaran fiqih terhadap hasil belajar siswa kelas XI adalah sangat baik. Siswa bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz*. (2) Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen rata-rata nilai *pretest* adalah 44,69 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 83,16. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* adalah 44,69 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 65,41. (3) Pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar siswa menggunakan uji mann whitney menyatakan nilai Asymp. Sign (2-tailed) adalah 0,000. Karena nilai Asymp. Sign (2-tailed) kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran *Quizizz*, Hasil Belajar

## ABSTRACT

Afifah, Jian Agustia. 2022. *The Influence of Quizizz Educational Game-Based Learning Media on Increasing Student Learning Outcomes for Fiqh Subjects Class XI MAN 1 Trenggalek*. Thesis, Departement of Islamic Education, Faculty of Science and Teaching, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.

Teaching media is a supporting media that helps teacher to doing the learning convey the material for students so the purpose can applied. One of the teaching media to support learning activities is Quizizz educational game. Quizizz educational games is kind of game application that blended between game and quiz. Quizizz can attract pupils to join the learning because the quiz that displayed will motivate the student to compete to get good study result. They will have high enthusiastic so learning process will be held so much fun and not bored.

The purposes from this reasearch is to know (1) Using Teaching Media Based Quizizz educational game on fiqh subject XI grade of MAN 1 Trenggalek. (2) Study result of fiqh subject XI grade before and after using teaching media based Quizizz educational Games. (3) The influence by using teaching media based Quizizz educational game to increase the student study result on fiqh subject XI grade of MAN 1 Trenggalek.

This research is experimental research by using quanitative approach and true experimental design. This research experimental design use two grups ther are experiment grup and control grup. Data collection technique using interview, tes (pretest and post test) and observation, with the sample are 98 students from 312 students, from X1 grade of MIPA 1,2.3. and 4. The data that was found will analyzed by using normality-test, wilcoxon test, man whitney test and use spss 25 for windows application for help.

The result of this research shows that (1) Using teaching media based Quizizz educational game on fiqh subject about student study result of XI grade is very good. Students conscious and enthusiastic to obeys the learning process by using Quizizz teaching media. (2) The score average of Student study result on experiment class is pre test 44,69 and the posttest 83, 16. While score average on control class for pre test is 44,69 and post test is 65, 41. (3) The influence of Quizizz teaching media to increase student study result use man whitney test explain that Asym Sign (2-tailed) score is 0,000. Because of Asymp. Sign (2 tailed) score less than 0.05, Ho rejected and Ha accepted. So it can be stated that using teaching media based Quizizz educational game is effect to increase the student study result on fiqh subject XI grade of MAN 1 Trenggalek.

**Keywords: Quizizz Teaching Media, Study Result**

## مستخلص البحث

جيان أغوستيا عفيفة. 2022 تأثير الوسائل التعليمية قائمة على الألعاب التعليمية قوينيز في زيادة نتائج التعليم الطلاب للمادة الفقه الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 ترينجاليك. البحث الجامعي. قسم التربية الإسلامية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: الدكتورة الحاجة سولالاته الماجستير.

الوسائل التعليمية هي جهاز داعم يساعد المعلمين على نقل المواد في أنشطة التعليم. إحدى الوسائل التعليمية الموجودة لدعم أنشطة التعليم هي الألعاب التعليمية قوينيز. يمكن أن يجذب قوينيز الطلاب للمشاركة في التعليم لأن الاختبارات المعروضة ستشجعهم على التنافس للحصول على نتائج تعليمية جيدة. سيخلق حماسهم العالي جوا تعليميا ممتعا وغير ممل.

أهداف هذا البحث هو لمعرفة: (1) استخدام الوسائل التعليمية قائمة على الألعاب التعليمية قوينيز في زيادة نتائج التعليم الطلاب للمادة الفقه الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 ترينجاليك. (2) نتائج التعليم للمادة الفقه الصف الحادي عشر قبل وبعد استخدام الوسائل التعليمية قائمة على الألعاب التعليمية قوينيز. (3) تأثير الوسائل التعليمية قائمة على الألعاب التعليمية قوينيز في زيادة نتائج التعليم الطلاب في المادة الفقه الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 ترينجاليك.

هذا البحث هو البحث التجريبية باستخدام المنهج الكمي والتصميم البحث هو True Experimental Design. هذا التصميم عبارة عن البحث التجريبية تستخدم مجموعتين هما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. تستخدم تقنية جمع البيانات المقابلة والاختبار (الاختبار القبلي والبعدي) والوثائق، بعينة 98 طالبا من 312 طالبا من الصف الحادي عشر قسم علوم الطبيعية 1، 2، 3، و 4. وسيتم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها حسب الحالة الطبيعية اختبار، اختبار ويلكوكسون، اختبار مان ويتني بمساعدة تطبيق SPSS 25 لنظام التشغيل windows.

ونائج هذا البحث هو: (1) استخدام الوسائل التعليمية قائمة على الألعاب التعليمية قوينيز في زيادة نتائج التعليم الطلاب للمادة الفقه الصف الحادي عشر جيد جدا. الطلاب متحمسون ومتحمسون للمشاركة في التعليم باستخدام الوسائل التعليمية قوينيز. (2) نتائج تعليم الطلاب في الفصل التجريبي معدل الاختبار القبلي 44.69 ومعدل الاختبار البعدي 83.16. وفي الوقت نفسه، في فئة التحكم، كان معدل الاختبار القبلي 44.69 ومعدل البعدي 65.41. (3) توضح تأثير استخدام الوسائل التعليمية قوينيز في تحسين نتائج تعلم الطلاب باستخدام اختبار Mann Whitney قيمة Asymp. علامة (2-الذيل) هي 0.000. لأن قيمة Asymp. علامة (2-الذيل) أقل من 0.05 ثم يتم رفض  $H_0$  ويتم قبول  $H_a$ . لذلك يمكن القول أن استخدام الوسائل التعليمية قائمة على الألعاب قوينيز فعال لتحسين نتائج تعليم الطلاب للمادة الفقه الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 ترينجاليك.

الكلمة الأساسية: الوسائل التعليمية قوينيز، نتائج التعليم.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek”, dapat terlaksana dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW beserta keluarganya yang telah membimbing manusia menuju kemuliaan.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan program Strata-1 (S1) di Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Mujtahid, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag selaku dosen wali sekaligus dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Segenap dosen jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya.
6. Bapak Ahmad Basuki, S.Pd, M.SI selaku kepala madrasah MAN 1 Trenggalek yang telah memberikan izin pada penulis untuk melaksanakan penelitian.

7. Ibu Dwi Nuraini Hadifa, S.S, selaku guru mata pelajaran fiqih MAN 1 Trenggalek yang telah membantu berlangsungnya penelitian.
8. Siswa-siswi kelas XI MIPA MAN 1 Trenggalek yang telah membantu berlangsungnya penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis berharap kritik dan saran yang dapat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 07 April 2022

Jian Agustia Afifah

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-latin yang digunakan berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI serta Menteri Pendidikan dan kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U.1987 sebagai berikut :

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ه	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أو	=	aw	أو	=	û
أي	=	ay	إي	=	î

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	vi
LEMBAR PEMBIMBING .....	vii
SURAT PERNYATAAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR .....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Hipotesis Penelitian.....	7
F. Definisi Operasional Variabel.....	8
G. Orisinalitas Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	16
A. Media Pembelajaran.....	16
B. Game Edukasi Quizizz.....	18
C. Hasil Belajar .....	21
D. Mata Pelajaran Fiqih .....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
B. Populasi dan Sampel .....	30

C. Variabel Penelitian .....	31
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	32
E. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	33
F. Teknik Pengumpulan Data .....	39
G. Analisis Data .....	41
BAB IV PAPARAN DAN HASIL PENELITIAN .....	46
A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	46
B. Deskripsi Data .....	49
1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi <i>Quizizz</i> Di Kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 .....	49
2. Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> .....	54
3. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi <i>Quizizz</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	63
a. Uji Wilcoxon .....	63
b. Uji Hipotesis .....	65
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN .....	67
A. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi <i>Quizizz</i> .....	67
B. Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> .....	69
C. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi <i>Quizizz</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek .....	72
BAB VI PENUTUP .....	75
A. Simpulan .....	75
B. Saran .....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	77

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	11
Tabel 3.1 Validitas Instrumen Soal.....	34
Tabel 3.2 Reliabilitas Instrumen Soal.....	35
Tabel 3.3 Tingkat Kesukaran Soal.....	36
Tabel 3.4 Kategorisasi Tingkat Kesukaran Soal.....	37
Tabel 3.5 Daya Pembeda Soal.....	38
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	39
Tabel 3.7 Kriteria Hasil Belajar Siswa.....	43
Tabel 4.1 Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	54
Tabel 4.2 Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	56
Tabel 4.3 Data Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen.....	58
Tabel 4.4 Kriteria Pretest Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.5 Data Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.6 Kriteria Posttest Kelas Eksperimen.....	60
Tabel 4.7 Data Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol.....	61
Tabel 4.8 Kriteria Pretest Kelas Kontrol.....	61
Tabel 4.9 Data Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol.....	61
Tabel 4.10 Kriteria Posttest Kelas Kontrol.....	62

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	29
Gambar 4.1 Data Statistik Pretest dan Posttest.....	58
Gambar 4.2 Uji Wilcoxon.....	63
Gambar 4.3 Hasil Uji Wilcoxon.....	64
Gambar 4.4 Uji Mann Whitney.....	65
Gambar 4.5 Hasil Uji Mann Whitney.....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Bukti Bimbingan.....	81
Lampiran II Surat Izin Penelitian.....	84
Lampiran III Surat Bukti Penelitian.....	85
Lampiran IV Soal Pretest.....	86
Lampiran V Soal Posttest.....	92
Lampiran VI Data Kategori Hasil Belajar Siswa.....	105
Lampiran VII Hasil Output SPSS.....	112
Lampiran VIII Dokumentasi Penelitian.....	118
Lampiran IX Biodata Mahasiswa.....	124



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada awal masa pandemi covid-19 masyarakat Indonesia dihimbau untuk tidak mengadakan kegiatan yang bersifat mengumpulkan banyak orang untuk mencegah tersebarnya virus covid-19. Salah satu bidang yang terdampak dengan ditiadakannya kegiatan ialah bidang pendidikan. Sekolah serta perguruan tinggi diliburkan dan kegiatan pembelajaran dilakukan secara online/daring.

Kegiatan pembelajaran terus dilakukan secara online/daring mengingat penyebaran kasus covid-19 yang masif, sembari menunggu adanya vaksin/obat bagi virus covid-19. Mendikbud Ristek Nadiem Makarim menuturkan bahwa “prinsip kebijakan pendidikan pada masa pandemi covid-19 ialah mengutamakan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat secara umum, serta mempertimbangkan tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial dalam upaya pemenuhan layanan pendidikan selama pandemi covid-19” (GTK, 2020). Sekolah diperkenankan melakukan kegiatan pembelajaran tatap muka tapi hanya bagi wilayah tertentu sesuai dengan tinggi rendahnya tingkat penularan covid-19.

Selama masa pandemi, pembelajaran dilakukan dengan memaksimalkan teknologi. Dengan teknologi pendidik dapat memilih atau membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya guna

memperlancar kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat/perangkat yang digunakan oleh guru sebagai penunjang kegiatan pembelajaran untuk memudahkan guru dalam memberikan informasi kepada siswa dalam aktivitas belajar mengajar (Audie, 2019). Media pembelajaran memiliki fungsi utama yakni sebagai tujuan instruksional yang mana penjelasan/isi yang ada dalam media harus mengikutsertakan peserta didik baik dalam bentuk psikis ataupun kegiatan yang nyata sehingga pembelajaran dapat terlaksana. Selain itu media pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai penggugah semangat, minat, respons, dan penarik perhatian siswa agar ikut serta dan berperan dalam aktivitas pembelajaran, serta sebagai informasi bagi peserta didik (Jannah, 2009).

Beragam media pembelajaran telah ada dan salah satunya adalah media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz*. Game edukasi merupakan permainan yang khusus diciptakan untuk peserta didik yang mengarahkan pada suatu pembelajaran tertentu dalam menciptakan pemahaman dan persepsi, menuntun peserta didik untuk melatih kemampuan, dan menstimulus untuk memainkannya. Game edukasi bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Dengan adanya permainan tersebut siswa akan merasa senang sehingga memudahkannya memahami materi yang disampaikan. Game edukasi juga akan mendorong kemampuan berpikir kritis siswa (Windawati & Koeswanti, 2021). Sedangkan *Quizizz* merupakan aplikasi berupa kuis interaktif yang memacu siswa untuk

berpikir kritis dalam bentuk permainan. *Quizizz* dapat merangsang semangat siswa dalam menjawab soal-soal karena terbatas dengan waktu dan disertai nada pendukung yang berbeda apabila siswa menjawab dengan benar maupun salah. Dengan aplikasi *quizizz* ini juga menjadikan para peserta didik untuk berkompetisi serta dapat menjadi penstimulus dalam belajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hidayat & Aslam, 2021).

Saat ini dunia pendidikan dilaksanakan dengan sistem PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas). Dengan PTMT peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara langsung dan berinteraksi dengan pendidik serta peserta didik lain namun dengan waktu yang terbatas. Walau dengan keterbatasan waktu pendidik tetap dituntut untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan optimal agar peserta didik dapat menerima materi dengan baik serta memperoleh hasil belajar yang baik. Oleh karenanya pendidik harus merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Kemp & Dayton dalam Azhar Arsyad (2009) media pembelajaran salah satunya memiliki manfaat yaitu dapat meningkatkan kualitas hasil belajar karena dalam media itu terdapat perpaduan gambar dan kata sehingga komponen-komponen pengetahuan terkomunikasikan dengan baik (Arsyad, 2002). Maka dengan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* ini akan menjadi jalan keluar bagi pendidik dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pengaruh media *quizizz* ini pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Ummi Ahda yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MA Nurul Hilal Senuro*. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan ada pengaruh penggunaan media game edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X A MA Nurul Hilal Senuro.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Adapun persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh *quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada mata pelajaran yang diterapkan serta pendekatan yang digunakan.

Media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* akan dipilih untuk dieksperimenkan di MAN 1 Trenggalek. MAN 1 Trenggalek merupakan salah satu sekolah yang saat ini melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sistem tatap muka terbatas. Peneliti melakukan wawancara sederhana dengan guru mata pelajaran fiqih dan didapati bahwa hasil belajar siswa selama masa pandemi tergolong rendah serta guru juga belum menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran fiqih. Adapun alasan dari guru mata pelajaran fiqih belum menggunakan aplikasi *quizizz* tersebut ialah karena kurang telaten dalam penggunaan media

pembelajaran *quizizz*. Selain itu, alasan peneliti tertarik melakukan penelitian karena sekolah ini telah ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memadai.

Media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* ini akan dieksperimentasikan pada siswa kelas XI yang saat ini tengah beradaptasi kembali dengan kegiatan tatap muka sehingga perlu bagi guru untuk memikat semangat serta antusias siswa agar dapat mengikuti pelajaran. Apabila mereka semangat dan bersungguh-sungguh saat mengikuti pembelajaran maka mereka akan dapat memahami materi yang disampaikan, sehingga akan mendapatkan hasil belajar yang baik saat tes/ujian dilaksanakan. Digunakannya media pembelajaran *quizizz* ini karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang mana telah diperkuat dengan hasil penelitian dari peneliti sebelumnya.

Oleh sebab itu berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuantitatif eksperimen dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* pada mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek?
2. Bagaimana hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz*?

3. Apakah media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* pada mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz*.
3. Untuk menjelaskan pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi rujukan bagi penelitian di bidang yang sama.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Peneliti**

Sebagai pembelajaran agar menjadi guru fiqih yang kreatif dalam mengajarkan materi dan menggunakan media pembelajaran yang telah tersedia dengan baik.

### **b. Bagi Sekolah**

Sebagai informasi tentang media pembelajaran berupa game edukasi yang akan menyenangkan bagi siswa dalam aktivitas pembelajaran.

### **c. Bagi Guru**

Sebagai bahan evaluasi terhadap pembelajaran, agar guru dapat membangun aktivitas pembelajaran yang akan menyenangkan bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

### **d. Bagi Siswa**

Untuk memotivasi siswa dalam belajar agar minat belajar bertambah dan dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

## **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Sesuai data yang telah dipaparkan diatas maka hipotesis yang diperoleh sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek.

## **F. Definisi Operasional Variabel**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat atau sarana penghubung yang dapat menyampaikan informasi atau isi mengenai materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **2. Game Edukasi *Quizizz***

Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi kuis interaktif yang memacu siswa untuk berpikir kritis dalam bentuk permainan.

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah menerima pengalaman belajar.

### **4. Fiqih**

Fiqih adalah salah satu bidang kajian ilmu keagamaan yang membahas tentang perkara hukum Islam yang mengatur berbagai aspek kehidupan manusia.

## **G. Orisinalitas Penelitian**

Terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rafika dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan*



*Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi, Kabupaten Malang.* Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz dalam kegiatan pembelajaran IPS terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz dalam kegiatan pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar dengan presentase 80,54% pada kelas eksperimen dan 73,13% pada kelas kontrol dan rata-rata hasil belajar siswa 83,92 pada kelas eksperimen, 72,50 pada kelas kontrol.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Umami Ahda dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MA Nurul Hilal Senuro.* Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh penggunaan media game quizizz terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X A MA Nurul Hilal Senuro. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X A MA Nurul Hilal Senuro.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Halimatus Solikah dengan judul *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.*

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.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Cahyani Amildah Citra dan Brilliant Rosy dengan judul *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar Teknologi Perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Adapun hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Sukmah, Pertiwi Indah Lestari, dan Rizki Amalia Nur dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media*

*Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi.*

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media quizizz dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif eksperimen. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar biologi siswa.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Rafika. <i>Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi, Kabupaten Malang.</i> Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. 2021	Memiliki kajian penelitian yang serupa yaitu pengaruh penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa dan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen.	Variabel dependennya motivasi dan hasil belajar siswa.  Desain penelitian adalah <i>quasi experimental design</i> .  Lokasi penelitian.  Mata pelajarannya adalah IPS.  Objek penelitiannya kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Malang.	Kajian penelitian berfokus pada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game <i>Quizizz</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek.  Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif

				<p>desain penelitian <i>true experimental design</i>.</p> <p>Objek penelitian dilakukan di MAN 1 Trenggalek.</p>
2.	<p>Ummi Ahda. <i>Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MA Nurul Hilal Senuro</i>. Skripsi. Universitas Sriwijaya. 2022</p>	<p>Memiliki kajian penelitian yang serupa yaitu pengaruh penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa dan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen.</p>	<p>Lokasi penelitian.</p> <p>Desain penelitian adalah <i>pre-experimental design</i>.</p> <p>Mata pelajarannya adalah Ekonomi.</p> <p>Objek penelitiannya kelas X MA Nurul Hilal Senuro.</p>	<p>Kajian penelitian berfokus pada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game <i>Quizizz</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek.</p> <p>Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif desain penelitian <i>true experimental design</i>.</p> <p>Objek penelitian dilakukan di</p>

				MAN 1 Trenggalek.
3.	Halimatus Solikah, <i>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</i> . Jurnal, Universitas Negeri Surabaya. 2020	Memiliki kajian penelitian yang serupa yaitu pengaruh penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa dan menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen desain penelitian <i>true experimental design</i> .	Variabel dependennya motivasi dan hasil belajar siswa.  Lokasi penelitian.  Mata pelajarannya adalah Bahasa Indonesia.  Objek penelitian kelas VIII SMPN 05 Sidoarjo.	Kajian penelitian berfokus pada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game <i>Quizizz</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek.  Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif desain penelitian <i>true experimental design</i> .  Objek penelitian dilakukan di MAN 1 Trenggalek.
4.	Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy, <i>Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz</i>	Memiliki kajian penelitian yang serupa yaitu pengaruh penggunaan aplikasi	Lokasi penelitian.  Desain penelitian adalah <i>quasi experimental design</i> .	Kajian penelitian berfokus pada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis

	<p><i>Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya.</i> Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Surabaya. 2020</p>	<p><i>quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa dan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen.</p>	<p>Mata Pelajarannya adalah Teknologi Perkantoran.</p> <p>Objek penelitian kelas X SMK Ketintang Surabaya.</p>	<p>Game <i>Quizizz</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek.</p> <p>Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif desain penelitian <i>true experimental design</i>.</p> <p>Objek penelitian dilakukan di MAN 1 Trenggalek.</p>
5.	<p>Nurul Sukmah, Pertiwi Indah Lestari, dan Rizki Amalia Nur.</p> <p><i>Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi.</i> Jurnal. Universitas Muslim Maros. 2021.</p>	<p>Memiliki kajian penelitian yang serupa yaitu pengaruh penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa dan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen.</p>	<p>Lokasi penelitian.</p> <p>Desain penelitiannya adalah <i>quasi experimental design</i>.</p> <p>Mata pelajarannya adalah Biologi.</p> <p>Objek penelitiannya kelas X</p>	<p>Kajian penelitian berfokus pada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game <i>Quizizz</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek.</p>

			SMAN 3 Maros.	<p>Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif desain penelitian <i>true experimental design</i>.</p> <p>Objek penelitian dilakukan di MAN 1 Trenggalek.</p>
--	--	--	------------------	---

Penelitian ini berfokus pada pembuktian pengaruh media pembelajaran berbasis game *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ditengah sistem pembelajaran tatap muka terbatas. Hasil dari pengaruh media pembelajaran berbasis game *quizizz* ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Asal kata media yakni dari bahasa latin yang merupakan jamak dari “medium” yang berarti pengantar ataupun perantara. Media berarti sarana penghubung pesan atau informasi belajar (Djamarah, 2012). Dalam kegiatan pembelajaran media diartikan sebagai sarana yang menghubungkan atau perantara bagi pembawa sumber pesan dengan penerima pesan, yang menarik perhatian, perasaan, pikiran, sehingga mendorong seseorang untuk ikut serta dalam pembelajaran (Hamid, et al., 2020).

Berdasarkan *Association of Educational Communication Technology* (AECT) media berarti segala jenis dan metode yang digunakan dalam proses penyampaian pesan. Menurut Gagne dan Briggs media pembelajaran adalah media atau peralatan yang dapat menstimulus peserta didik untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran guna memperoleh materi pembelajaran (Hamid, et al., 2020). Menurut Hamalik (1986) media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yaitu yang dapat menstimulus minat dan kemauan belajar baru, yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar, serta



mendatangkan dampak-dampak psikologis terhadap peserta didik (Arsyad, 2002).

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian isi, pesan, berita serta materi untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa karena menghidupkan hubungan sosial serta tumbuhnya minat belajar siswa.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Derek Rowntree media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut (Jannah, 2009):

- a. Dengan media pembelajaran akan mudah menerima stimulus yang terdapat dalam media
- b. Dengan media pembelajaran siswa akan termotivasi dalam menerima pesan belajar
- c. Dapat menstimulus siswa untuk melakukan latihan
- d. Dapat menyampaikan tanggapan (umpan balik) lebih cepat

Harry C. Mc. Kown juga mengutarakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut (Jannah, 2009):

- a. Suasana belajar yang mulanya abstrak dan penuh teori diubah menjadi nyata, efektif, dan efisien
- b. Menumbuhkan dorongan belajar tentang kandungan materi serta memperjelas kandungan materi tersebut

- c. Menumbuhkan antusias siswa dalam memfokuskan diri pada topik yang dipelajari

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Kemp & Dayton mengutarakan bahwa terdapat beberapa hasil penelitian yang memperlihatkan pengaruh positif penerapan media pembelajaran sebagai faktor yang melekat pada pembelajaran di kelas sebagai berikut (Jannah, 2009):

- a. Penyampaian pesan atau isi dari pembelajaran menjadi lebih efektif
- b. Pembelajaran lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi interaktif
- d. Menghemat waktu
- e. Meningkatkan hasil belajar
- f. Pembelajaran lebih fleksibel
- g. Menumbuhkan sifat positif belajar
- h. Mengubah peran pendidik menjadi lebih baik

## **B. Game Edukasi Quizizz**

### **1. Pengertian Game Edukasi Quizizz**

Game edukasi menurut Tedjasaputra adalah permainan yang dibuat khusus untuk bidang pendidikan. Game edukasi memiliki beberapa fitur seperti bunyi, gambar, video, animasi, dan grafik. Game edukasi memiliki keunggulan salah satunya dengan adanya animasi yakni fitur yang dapat menumbuhkan daya ingat, sehingga kemampuan siswa

untuk merekam dan mengumpulkan materi dalam ingatannya lebih panjang dibandingkan penggunaan metode pembelajaran konvensional (Citra & Rosy, 2020).

*Quizizz* telah ada sejak tahun 2015 dan merupakan sebuah platform yang berbasis kuis yang digabungkan dalam bentuk game dan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran (Salsabila, et al., 2020). *Quizizz* dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena dalam penggunaan aplikasinya, siswa diajak untuk semakin aktif dalam pembelajaran dengan menjawab soal-soal yang terdapat didalamnya. Guru dan siswa dapat mengakses *quizizz* melalui web <https://quizizz.com/> atau dengan menginstall aplikasi melalui *playsotre* dan *appstore*.

*Quizizz* mempunyai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pemberian pekerjaan rumah atau tugas. *Quizizz* memiliki tampilan yang segar dan menarik, soal yang terdapat didalamnya dibatasi oleh waktu dan disertai instrumen saat pengerjaan soal. Siswa yang menjawab benar ataupun salah memiliki nada yang berbeda. Dengan aplikasi ini, antar siswa akan bersaing untuk mendapatkan hasil belajar yang baik sehingga mereka akan terdorong untuk belajar dengan baik.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz

*Quizizz* memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dari aplikasi *quizizz* (Salsabila, et al., 2020):

- a. Meringankan pendidik/guru dalam pembuatan soal.
- b. Jika siswa membuka tab baru, memungkinkan untuk terjadi kendala pada tab *quizizz*, sehingga meminimalisir kecurangan.
- c. Terdapat poin dan peringkat siswa yang muncul pada perangkat guru jika menjawab soal dengan benar.
- d. Jika siswa salah menjawab soal, maka akan terlihat jawaban yang benar, sehingga memudahkan siswa untuk mengoreksi mandiri.
- e. Terdapat review question di sesi akhir atau penutup sehingga siswa dapat mengamati kembali jawabannya.
- f. Meminimalisir kecurangan karena soal dan jawaban dalam kuis siswa akan teracak secara otomatis.
- g. Terdapat statistik data perolehan skor siswa yang dapat diolah kedalam microsoft excel.

Adapun kekurangan dari aplikasi *quizizz* yaitu:

- a. Penggunaan aplikasi *quizizz* memerlukan koneksi internet yang stabil, sehingga jika tidak ada internet atau sewaktu-waktu terjadi masalah dengan internet maka akan mengalami kesulitan.
- b. Saat pengerjaan kuis, siswa dapat membuka tab baru dan dapat menggunakan akun lain untuk mencari jawaban.

- c. Pengaturan waktu, siswa yang awalnya berada di peringkat atas dapat turun peringkatnya karena pengaturan waktunya yang kurang tepat.
- d. Siswa yang terlambat bergabung dalam kuis akan mendapatkan kendala.

### 3. Cara Pengaplikasian *Quizizz* Dalam Pembelajaran

Cara penggunaan aplikasi “*Quizizz*” untuk pembelajaran dalam kelas sebagai berikut:

- a. Guru membuka website <https://quizizz.com/> dan membuat akun.
- b. Guru membuat soal pada menu kuis baru di *quizizz*.
- c. Guru memberikan kode permainan yang ada di *quizizz* dan mengajak siswa untuk membuka website <https://quizizz.com/> untuk memasukkan username dan kode.
- d. Setelah semua siswa bergabung kedalam ruang yang telah dibuat guru, siswa dapat mulai mengerjakan soal sesuai instruksi guru.
- e. Hasil pengerjaan siswa dapat terpantau melalui perangkat guru.
- f. Siswa yang memilih jawaban paling cepat dan benar mendapatkan skor lebih tinggi.

## C. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Nana Sudjana adalah hasil kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat ukur berupa tes yang dirancang secara konseptual berupa tes tertulis dan tes lisan (Sudjana, 2017).

Sedangkan menurut Mulyono Abdurrahman hasil belajar adalah kompetensi yang didapatkan oleh peserta didik setelah ia melaksanakan aktivitas belajar dan mencapai tujuan-tujuan instruksional atau pembelajaran (Rosyid, 2020).

Hasil belajar merupakan acuan untuk menilai proses belajar siswa. Hasil belajar tergambar baik berbentuk huruf, angka, serta kalimat yang menuliskan hasil belajar yang telah digapai siswa dalam suatu waktu tertentu. Hasil belajar akan terlihat pada saat kegiatan evaluasi. yakni untuk memperoleh bahan bukti yang membuktikan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rosyid, 2020).

Hasil belajar dalam perspektif agama Islam merupakan suatu pelajaran atau ilmu yang dapat dipetik dan dimanfaatkan seseorang dalam kehidupannya agar ilmu tersebut semakin berkah. Seperti yang terkandung dalam Q.S. Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ  
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ  
 أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berlapang-lapanglah di dalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang

*beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.”* (Q.S. Al-Mujadilah: 11) (Alquran dan Terjemahannya, 2010).

Ayat diatas menjelaskan bahwa agama Islam memberikan himbauan pada umatnya untuk menuntut ilmu serta mengamalkannya. Dalam hal ini, tidak hanya ilmu agama saja namun ilmu umum yang sesuai dengan perkembangan zaman juga. Maka jika manusia bersedia untuk menuntut ilmu, Allah akan memberikannya derajat yang tinggi di dunia dan akhirat.

## **2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Keberhasilan dalam belajar tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berikut faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Rosyid, 2020):

- a. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang berupa aspek fisik (kesehatan dan keadaan tubuh), psikologis (bakat, minat, intelegensi, emosi, kelelahan, dan cara belajar).
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan alam.

## **3. Macam-Macam Hasil Belajar**

Berdasarkan teori Benjamin S. Bloom (1956) hasil belajar dibagi kedalam tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Aspek-aspek tersebut dirumuskan sebagai berikut (Ratnawulan & Rusdiana, 2015):

- a. Aspek kognitif yaitu aspek yang berkaitan erat dengan kemampuan berpikir/nalar, meliputi menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.
- b. Aspek afektif yaitu aspek yang berkenaan dengan watak sikap dan nilai. Hasil belajar afektif akan terlihat pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti minat, sikap, moral, nilai, dan konsep diri.
- c. Aspek psikomotorik yaitu aspek yang berkaitan dengan hasil belajar dalam keterampilan, yang menyangkut kekuatan fisik dan otot. Aspek psikomotor meliputi aspek yang berkenaan dengan fisik misalnya meniru gerak, menggambar, melempar bola dan sebagainya.

#### **D. Mata Pelajaran Fiqih**

##### **1. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih**

Fiqih/الفقه secara bahasa berarti العلم (pengetahuan) atau الفهم (pemahaman), baik itu pemahaman mendalam ataupun dangkal. Sedangkan Abu Zahrah menyatakan bahwa arti al-fiqh secara bahasa tidak hanya pemahaman saja tapi الفهم العميق yaitu pemahaman yang mendalam (Jamaludin, 2015).

Pengertian fiqih menurut istilah yaitu (Jamaludin, 2015):

العلم بالأحكام الشرعية المكتسب من أدلتها التفصيلية



*“Ilmu tentang hukum-hukum syar’i yang praktis yang diambil dari dalil-dalilnya yang terperinci.”*

الْعِلْمُ الَّذِي يُبَيِّنُ الْأَحْكَامَ الشَّرْعِيَّةَ الَّتِي تَتَعَلَّقُ بِأَفْعَالِ الْمُكَلَّفِينَ  
الْمُسْتَنْبَطَةُ مِنْ أَدْلَتِهَا التَّفْصِيلِيَّةِ

*“Ilmu yang menerangkan tentang hukum-hukum syar’i yang berkaitan dengan perbuatan-perbuatan para mukallaf yang dikeluarkan dari dalil-dalilnya yang terperinci.”*

Mata pelajaran fiqih merupakan salah satu bagian dari pendidikan agama Islam. Jadi mata pelajaran fiqih merupakan mata pelajaran keagamaan yang berkenaan dengan perilaku orang mukallaf baik berupa ibadah maupun muamalah yang bertujuan agar siswa tahu, paham, dan melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Karakteristik Mata Pelajaran Fiqih**

Mata pelajaran fiqih memiliki ciri khusus dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran ini membawa tanggung jawab yakni sebagai manusia agar mampu untuk memahami, menjalankan dan mengamalkan hukum Islam yang berkenaan dengan ibadah mahdhah dan muamalah dan dapat mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. Selain itu mata pelajaran fiqih juga memiliki materi yang luas bidang pembahasannya sehingga tidak bisa jika hanya dikembangkan dalam kelas. Penerapan hukum Islam yang ada dalam mata pelajaran Fiqih pun harus sesuai dengan yang berlaku

dalam masyarakat, sehingga metode demonstrasi sangat tepat digunakan dalam pembelajaran fiqih (Masykur, 2019).

### **3. Fungsi Dan Tujuan Mata Pelajaran Fiqih**

Dalam Islam, Fiqih memiliki dua fungsi yakni sebagai hukum positif dan sebagai standar moral. Fiqih sebagai hukum positif berarti fiqih berfungsi seperti hukum-hukum positif lain dalam mengatur kehidupan manusia. Ia mendapatkan pengesahan dari badan yudikatif, yaitu mahkamah. Tapi perlu ditekankan bahwa tidak semua hukum-hukum Fiqih mendapat pembenaran dan pengesahan mahkamah. Masalah hukum mubah, makruh, wajib dan haram tidak bisa sepenuhnya di bawah kewenangan mahkamah. Disini Fiqih lebih berupa etika atau moral (Syafirin, 2019).

Pembelajaran fiqih berperan mengajarkan dan membawa siswa agar dapat mengerti dasar-dasar hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diterapkan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara kaaffah (sempurna) (Masykur, 2019).

Adapun tujuan dari pembelajaran fiqih adalah (Masykur, 2019):

- a. Agar siswa tahu dan paham akan cara-cara penerapan hukum Islam yang berkenaan dengan ibadah ataupun muamalah agar dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- b. Agar siswa dapat menjalankan ketentuan hukum Islam dengan baik dan benar, sebagai bentuk dari ketaatan dalam menjalankan ajaran

Islam baik hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya ataupun yang berhubungan dengan lingkungannya.

#### 4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih

Berdasarkan KMA No. 183 tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah, ruang lingkup mata pelajaran fiqih pada madrasah aliyah sebagai berikut (Admin, 2019):

- a. Prinsip-prinsip ibadah dan syariat Islam, meliputi konsep fikih dan sejarah perkembangannya, ketentuan pemulasaraan jenazah, ketentuan zakat dan perundang-undangan tentang pengelolaan zakat, haji dan umrah, kurban dan akikah
- b. Hukum Islam mengenai konsep akad kepemilikan harta benda, *'ihyaaul mawaat*, jual beli, *khiyaar*, *salam*, *hajr*, *mudlaarabah*, *muraabahah*, *syirkah*, *syuf'ah*, *wakaalah*, *shulh*, *dlamaan* dan *kafaalah*, *nafaqah*, *shadaqah*, hibah, hadiah, dan wakaf; hukum riba, bank, dan asuransi; *jinaayat*, *huudud*, larangan *bughaat*, peradilan Islam dan hikmahnya.
- c. Hukum Islam tentang perkawinan dalam hukum Islam dan perundang-undangan; ketentuan talak dan rujuk dan akibat hukum yang menyertainya; ketentuan hukum waris dan wasiat; konsep ushul fikih; *muttafaq* dan *mukhtalaf*, konsep ijtihad dan bermadzhab dalam pelaksanaan hukum Islam; konsep tentang *al-haakim*, *al-hukmu*, *al-mahkuum fihi*, dan *al-mahkuum 'alaih*;

*al -qawaaaidul khamsah; kaidah 'amr dan nahi; 'aam dan khsash; takhshiish dan mukhasshish, mujmal dan mubayyan; muradif dan musytarak; muthlaq dan muqayyad; dhaahir dan ta'wiil; manthuuq dan mafhuum.*

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen ialah jenis penelitian yang sengaja dilakukan untuk melihat dampak dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu dan dalam keadaan tertentu pula (Sanjaya, 2015). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental Design*. *True Experimental Design* merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena dalam desain ini seluruh variabel luar yang berdampak pada jalannya eksperimen akan dikontrol oleh peneliti. Oleh karena itu validitas internal (kualitas rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dalam penelitian ini yaitu adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sampelnya dipilih secara random. *True Experimental Design* memiliki dua bentuk, salah satunya yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang akan dipilih secara acak untuk diberikan pretest dan posttest untuk melihat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2019). Desain dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1 Desain Penelitian

R	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
R	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan:

R = Sampel dipilih secara random

O<sub>1</sub> = Pretest (sebelum mendapatkan treatment)

O<sub>2</sub> = Posttest (setelah mendapatkan treatment)

O<sub>3</sub> = Pretest

O<sub>4</sub> = Posttest (tidak mendapatkan treatment)

X = Perlakuan

Pengaruh perlakuan =  $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$

## **B. Populasi dan Sampel**

### 1. Populasi

Populasi adalah pemilihan sekelompok subyek atau obyek yang mempunyai ciri atau keunikan tertentu untuk dikaji dan ditarik kesimpulannya oleh peneliti (Darwin, et al., 2021). Populasi tidak hanya manusia, melainkan juga obyek dan benda-benda alam lainnya. Populasi mencakup seluruh keunikan/ciri yang ada pada subyek atau obyek tersebut (Sugiyono, 2019). Populasi dalam kajian penelitian ini yakni siswa kelas XI di MAN 1 Trenggalek tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 312 siswa.

### 2. Sampel

Sampel merupakan anggota dari populasi yang diambil berdasarkan prosedur teknik sampling tertentu sehingga mampu menggambarkan

populasinya (Darwin, et al., 2021). Jumlah populasi pada penelitian ini telah diketahui sehingga teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan memakai rumus Yamane sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang diperlukan

N = Jumlah populasi

e = Tingkat kesalahan sampel (sampling error)

Perhitungan sampel dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$n = \frac{312}{1+312(0,1)^2} = 75,7$$

Sampel tersebut menggunakan tingkat kesalahan sebanyak 10%. Maka berdasarkan hasil perhitungan data populasi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian sebanyak 75,7 siswa. Karena pada penelitian ini diperlukan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang jumlahnya sama, maka sampel dibulatkan menjadi 98 siswa dari 4 kelas yang terdiri dari 2 kelas eksperimen dan 2 kelas kontrol di MAN 1 Trenggalek.

### C. Variabel Penelitian

Variabel menunjukkan ciri atau simbol suatu pribadi atau kelompok yang dapat dinilai atau diamati (Creswell, 2019). Variabel merupakan suatu simbol, ciri atau nilai seseorang, benda, kelompok atau kegiatan yang

memiliki variasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti yang selanjutnya dipelajari dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yakni variabel *independen* atau bebas dan variabel *dependen* atau terikat.

- a. Variabel *independen* (bebas) (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahan atau adanya variabel *dependen* (terikat) (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini variabel *independen* (bebas) ialah aplikasi *quizizz*.
- b. Variabel *dependen* (terikat) (Y) ialah variabel yang dipengaruhi oleh variabel *independen* (bebas) atau yang menjadi akibat dari adanya variabel *independen* (bebas) (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini variabel *dependen* (terikat) ialah hasil belajar siswa.

#### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data adalah perangkat yang digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Instrumen penelitian bertujuan untuk menghasilkan data kuantitatif yang akurat (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*).

Tes hasil belajar adalah alat yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar. Tes yang digunakan adalah tes dalam bentuk pilihan ganda dengan materi yang telah diberikan oleh peneliti. Tes hasil belajar peserta didik kelas XI MAN 1 Trenggalek yang akan dianalisis adalah tes sesudah diterapkannya media berbasis game edukasi *quizizz*.



Adapun *pretest* berisikan soal-soal pilihan ganda dari materi pelajaran yang akan diberikan sebelum pembelajaran dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran. Sedangkan *posttest* berisikan soal-soal pilihan ganda dari materi pelajaran yang akan diberikan setelah pembelajaran dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan akhir siswa.

## **E. Uji Validitas dan Reliabilitas**

### **1. Uji Validitas**

Uji validitas adalah paparan data yang diyakini valid sesuai realitas yang ada. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur itu valid). Valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2019). Uji validitas berguna untuk mengukur tingkat kesesuaian data yang diperoleh dari responden dengan realitas yang terjadi di lapangan.

Uji validitas isi dilakukan oleh guru mata pelajaran fiqih yakni Ibu Dwi Nuraini Hadifa, S.S. untuk mengetahui kevalidan instrumen soal yang telah dirancang oleh peneliti. Selanjutnya setelah peneliti memperoleh kevalidan instrumen soal dari guru mata pelajaran fiqih, soal tersebut akan diujikan terlebih dahulu pada siswa kelas XII yang telah memperoleh mata pelajaran fiqih bab perceraian.

Adapun proses perhitungan uji validitas ini menggunakan bantuan program aplikasi SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) versi 25 for Windows. Apabila didapatkan hasil  $r_{hitung} >$  dari  $r_{tabel}$  maka

instrumen tersebut berkorelasi dengan nilai total dan dapat dikatakan valid. Sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrumen tidak berkorelasi dengan nilai total dan dapat dikatakan tidak valid. Seperti tabel berikut:

Tabel 3.1 Validitas Instrumen Soal

No. Butir Soal	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1.	0,520	0,334	Valid
2.	0,581	0,334	Valid
3.	0,420	0,334	Valid
4.	0,465	0,334	Valid
5.	0,305	0,334	Tidak Valid
6.	0,417	0,334	Valid
7.	0,062	0,334	Tidak Valid
8.	0,675	0,334	Valid
9.	0,331	0,334	Tidak Valid
10.	0,409	0,334	Valid
11.	0,411	0,334	Valid
12.	0,578	0,334	Valid
13.	0,412	0,334	Valid
14.	0,535	0,334	Valid
15.	0,474	0,334	Valid
16.	0,349	0,334	Valid
17.	0,432	0,334	Valid
18.	0,689	0,334	Valid
19.	0,401	0,334	Valid
20.	0,679	0,334	Valid
21.	-0,160	0,334	Tidak Valid
22.	0,021	0,334	Tidak Valid
23.	0,530	0,334	Valid
24.	0,401	0,334	Valid
25.	0,530	0,334	Valid

Berdasarkan tabel validitas diatas diketahui bahwa 20 soal valid dan terdapat 5 butir soal yang tidak valid, yaitu butir soal nomor 5, 7, 9, 21, 22. Peneliti menghapus 5 butir soal yang tidak valid tersebut untuk

mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Sehingga terdapat 20 butir soal yang akan digunakan untuk penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berarti uji konsistensi ataupun keajekan. Instrumen penelitian dikatakan memiliki nilai reliabilitas yang tinggi jika uji yang dilakukan memiliki hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang saat digunakan berulang kali untuk mengukur obyek yang sama akan memperoleh hasil data yang sama (Sugiyono, 2019).

Adapun proses perhitungan uji reliabilitas dilakukan dengan cara menggunakan program aplikasi SPSS versi 25 for Windows. Apabila menghasilkan hasil perhitungan reliabilitas  $>$  dari 0,6 maka instrumen penelitian tersebut dapat dikatakan reliabel.

Tabel 3.2 Reliabilitas Instrumen Soal

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,722	26

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai reliabilitas butir soal adalah 0,722 yang berarti lebih besar dari 0,6, maka butir soal tersebut dapat dikatakan reliabel.

### 3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah kemungkinan menjawab soal benar pada suatu tingkat kompetensi tertentu yang dinyatakan dalam bentuk indeks. Soal yang mudah adalah jika semakin tinggi indeks tingkat kesukaran yang didapatkan dari hasil hitungan. Untuk menganalisis tingkat kesukaran soal dapat menggunakan rumus berikut (Ratnawulan & Rusdiana, 2015):

$$\text{Tingkat kesukaran (TK)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab benar butir soal}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}}$$

Atau dapat dengan menggunakan SPSS versi 25 seperti berikut:

Tabel 3.3 Tingkat Kesukaran Soal

No. Butir Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1.	0,74	Mudah
2.	0,83	Mudah
3.	0,83	Mudah
4.	0,77	Mudah
5.	0,77	Mudah
6.	0,77	Mudah
7.	0,83	Mudah
8.	0,74	Mudah
9.	0,83	Mudah
10.	0,80	Mudah
11.	0,66	Sedang
12.	0,77	Mudah
13.	0,74	Mudah
14.	0,86	Mudah
15.	0,83	Mudah
16.	0,83	Mudah
17.	0,54	Sedang
18.	0,83	Mudah
19.	0,77	Mudah
20.	0,71	Mudah

21.	0,86	Mudah
22.	0,89	Mudah
23.	0,89	Mudah
24.	0,77	Mudah
25.	0,89	Mudah

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 23 soal berada pada kategori mudah, dan 2 soal pada kategori sedang. Adapun interpretasi terhadap hasil perhitungan sebagai berikut (Ratnawulan & Rusdiana, 2015):

Tabel 3.4 Kategorisasi Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

#### 4. Uj Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal dapat membedakan antara siswa yang telah menguasai materi yang ditanyakan dan siswa yang tidak/kurang/belum menguasai materi yang ditanyakan. Adapun rumus daya pembeda soal sebagai berikut (Ratnawulan & Rusdiana, 2015):

$$DP = \frac{BA - BB}{\frac{1}{2}N} \quad \text{atau} \quad DP = \frac{2(BA - BB)}{N}$$

Keterangan:

DP = daya pembeda soal

BA = jumlah jawaban benar pada kelompok atas

BB = jumlah jawaban benar pada kelompok bawah

N = jumlah siswa yang mengerjakan tes

Atau dapat menggunakan SPSS versi 25 sebagai berikut:

Tabel 3.5 Daya Pembeda Soal

No. Butir Soal	r-hitung	Klasifikasi
1.	0,520	Baik Sekali
2.	0,581	Baik Sekali
3.	0,420	Baik Sekali
4.	0,465	Baik Sekali
5.	0,305	Baik
6.	0,417	Baik Sekali
7.	0,062	Jelek
8.	0,675	Baik Sekali
9.	0,331	Baik
10.	0,409	Baik Sekali
11.	0,411	Baik Sekali
12.	0,578	Baik Sekali
13.	0,412	Baik Sekali
14.	0,535	Baik Sekali
15.	0,474	Baik Sekali
16.	0,349	Baik
17.	0,432	Baik Sekali
18.	0,689	Baik Sekali
19.	0,401	Baik Sekali
20.	0,679	Baik Sekali
21.	-0,160	Jelek
22.	0,021	Jelek
23.	0,530	Baik Sekali
24.	0,401	Baik Sekali
25.	0,530	Baik Sekali

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa 19 soal pada klasifikasi baik sekali, 3 soal pada klasifikasi baik, dan 3 soal pada klasifikasi jelek.

Klasifikasi daya pembeda soal sebagai berikut (Ratnawulan & Rusdiana, 2015):

Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda	Interpretasi
0,40-1,00	Soal diterima baik (baik sekali)
0,30-0,39	Soal diterima, tetapi perlu diperbaiki (baik)
0,20-0,29	Soal diperbaiki (jelek)
0,19-0,00	Soal tidak dipakai/dibuang (jelek)

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian utama dalam penelitian, karena sebuah penelitian dimaksudkan untuk mendapatkan hasil data. Teknik pengumpulan data harus dipahami oleh peneliti agar informasi yang didapatkan sesuai dengan ketentuan yang diperlukan (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini peneliti melakukan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Interview (Wawancara)

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang diperlukan peneliti saat ingin melakukan studi awal untuk menemukan masalah yang harus diteliti, dan juga untuk mengetahui hal-hal mendalam mengenai responden (Sugiyono, 2019). Peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Wawancara ini merupakan wawancara bebas karena peneliti tidak

menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data.

Metode wawancara tidak terstruktur ini digunakan untuk mewawancarai guru mata pelajaran Fiqih kelas XI yaitu Ibu Dwi Nuraini Hadifa, S.S. tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang telah berlangsung selama ini yakni mengenai strategi, model, metode, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Fiqih di MAN 1 Trenggalek serta kendala yang dialami oleh guru dan siswa. Dengan wawancara ini, peneliti mendapatkan data atau keterangan mengenai keadaan siswa dan juga kendala yang dihadapinya.

## 2. Tes (*pretest* dan *posttest*)

Tes merupakan suatu prosedur atau instrumen yang sistematis serta objektif agar mendapatkan informasi ataupun data yang diperlukan dengan metode yang cepat dan tepat (Ratnawulan & Rusdiana, 2015). Tes ini berupa pertanyaan tertulis yang diperlukan untuk mendapatkan keterangan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan atau dikerjakan melalui kegiatan pembelajaran. Dari teknik pengumpulan data ini, peneliti memperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran.

## 3. Observasi

Observasi ialah suatu teknik penelitian yang dilakukan dengan mengamati objek penelitian. Observasi dilakukan jika berkenaan



dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam (Sugiyono, 2019). Observasi dalam penelitian ini yakni untuk mengamati respon siswa setelah penggunaan media pembelajaran *quizizz*.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang ditujukan kepada subjek penelitian secara tidak langsung. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai bukti data yang sudah didapat, misalkan dokumentasi terkait profil sekolah, visi, misi, serta dokumentasi terkait gambar siswa ketika berinteraksi dalam pembelajaran yang diterapkan.

### **G. Analisis Data**

Analisis data ialah aktivitas yang dilakukan setelah mendapatkan seluruh data dari responden. Aktivitas analisis data ini berupa pengelompokan data yang bersumber dari variabel keseluruhan responden, penyajian data pada tiap variabel yang telah diteliti, melakukan penghitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Ratnawulan & Rusdiana, 2015). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

#### **1. Statistik Deskriptif**

Statistik deskriptif ialah statistik yang diperlukan untuk mengatur, menganalisis data numerik agar dapat memberikan gambaran yang

teratur, ringkas, dan jelas tentang suatu fenomena, peristiwa atau situasi, sehingga dapat ditarik makna tertentu (Sudjiono, 2014).

a. Mean skor

Skor rata-rata atau mean dapat diartikan sebagai kelompok data dibagi dengan nilai jumlah responden. Rumus rata-rata yakni:

$$X = \sum \frac{F}{N}$$

Keterangan:

X = Mean

F = Frekuensi

N = Banyaknya data

b. Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}}{N-2}$$

Keterangan:

SD = Standar Deviasi

$\sum X$  = Total Skor Siswa

$\sum X^2$  = Jumlah Kuadrat Total Skor Siswa

N = Populasi

c. Kategorisasi

Adapun tabel kategorisasi skor hasil belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran setelah melalui tahap tersebut adalah:

Tabel 3.7 Kriteria hasil belajar siswa

No.	Interval	Kriteria
1.	1-20	Sangat kurang
2.	21-40	Kurang
3.	41-60	Cukup
4.	61-80	Baik
5.	81-100	Sangat baik

## 2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial ialah statistika yang memberikan aturan atau metode yang dapat digunakan sebagai alat untuk menarik kesimpulan yang bersifat umum, dari sekumpulan data yang telah disusun dan diolah (Sudjiono, 2014). Statistik inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya ditetapkan untuk populasi (Sugiyono, 2019). Dalam statistik inferensial peneliti menganalisis data sampel yang digunakan untuk menggeneralisasikan populasi. Dalam analisis ini peneliti menggunakan uji mann whitney untuk menguji hipotesis penelitian. Akan tetapi sebelumnya akan dilakukan pengujian menggunakan uji wilcoxon untuk alternatif pengganti uji normalitas *paired sampel t-test*.

### a. Uji Wilcoxon

Sebelum melakukan uji wilcoxon, maka dilakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk melihat normal atau tidaknya data dari suatu populasi tertentu. Adapun uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 25, yaitu dengan

uji Kolmogrov-Smirnov dan Shapiro Wilk untuk uji normalitas *paired sampel t-test* (sampel berpasangan).

Data dapat dinyatakan normal atau tidaknya yakni dilihat dari hasil output SPSS dengan melihat nilai signifikansinya. Pengambilan keputusannya ialah jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikan kurang dari 0,05 maka data berdistribusi tidak normal (Purnomo, 2016). Dan jika data berdistribusi tidak normal, maka dapat menggunakan alternatif yaitu dengan uji wilcoxon (sampel berpasangan) atau uji wilcoxon *signed rank test*. Uji ini merupakan uji non parametris untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel berpasangan.

b. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian populasi data dengan menggunakan uji wilcoxon jika data tidak normal, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji mann whitney. Uji mann whitney merupakan uji alternatif dari uji t independent sampel t-test (sampel tidak berhubungan) jika data berdistribusi tidak normal.

Uji mann whitney adalah bagian dari statistik non parametrik. Uji mann whitney menggunakan SPSS 25 digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel

yang tidak berpasangan. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji mann whitney adalah:

- a. Jika nilai Assymp. Signifikasi (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- b. Jika nilai Assymp. Signifikasi (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

**BAB IV**  
**PAPARAN DAN HASIL PENELITIAN**

**A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

**1. Profil Madrasah**

Nama Sekolah	: MAN 1 Trenggalek
Status	: Negeri
Akreditasi	: A
Alamat	: Jl. Soekarno-Hatta Gg. Apel No. 12 Kelutan, Trenggalek
Telepon	: (0355) 791660
Kode Pos	: 66313
Tahun Berdiri	: 1980
Jurusan	: MIPA, IPS, IIK

**2. Sejarah Berdiri**

Sejarah berdirinya MAN 1 trenggalek tidak lepas dari salah satu tokoh penting yakni Kepala Kantor Departemen Agama Kabupaten Trenggalek yaitu Bapak H. Yunus Isa. Kala itu beliau berkeinginan untuk mendirikan sebuah madrasah tingkat atas yang memiliki identitas Islami. Keinginan ini muncul karena belum adanya madrasah lanjutan tingkat atas di kabupaten (Trenggalek, 2015).

Pada akhirnya usaha beliau mendapatkan titik terang setelah turunnya Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 27

Tahun 1980 pada tanggal 30 Mei 1980 mengenai Relokasi Madrasah Negeri dan Pendidikan Guru Agama Negeri. Sejak saat itulah berdirilah madrasah lanjutan tingkat atas atau madrasah aliyah (MAN) di Trenggalek untuk yang pertama kali, dan kepala sekolah pada saat itu Bapak Drs. Soenarjo (Trenggalek, 2015).

Pada awal berdirinya MAN Trenggalek belum memiliki gedung untuk tempat belajar sehingga tempat belajarnya ataupun kegiatan KBM dilaksanakan di MTsN Trenggalek. Namun kemudian pada tahun 1982/1983 MAN Trenggalek mendapatkan bantuan pembangunan melalui DIP sebanyak 3 ruangan dan ditahun berikutnya mendapatkan bantuan pembangunan lagi dengan jumlah pembangunan yang sama (Trenggalek, 2015).

Sehingga sampai saat ini MAN 1 Trenggalek terus mengalami perkembangan sampai menjadi madrasah favorit yang diminati oleh masyarakat dengan dibuktikan banyaknya calon siswa baru yang mendaftarkan di MAN 1 Trenggalek. Dibawah Kantor kementerian Agama MAN 1 Trenggalek selain mengedepankan kualitas pendidikan dan nilai-nilai keIslaman juga disertai dengan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang memadai. Hal ini tentunya akan terus dikembangkan oleh pihak madrasah disetiap tahunnya (Trenggalek, 2015).

### 3. Visi Madrasah

*“Madrasah Berbasis Layanan Sistem Kredit Semester (SKS), Unggul Dalam Prestasi, Peduli Lingkungan Dan Siap Menyongsong Masa Depan”*

Indikator Visi (Humas, 2015):

- a. Memiliki nilai-nilai Iman, Taqwa dan berakhlak mulia.
- b. Berprestasi pada kompetisi akademis dan non akademis.
- c. Memiliki keterampilan, kemampuan dan sikap dalam berkompetisi di era global.
- d. Menguasai teknologi informasi dan komunikasi untuk seluruh warga madrasah.

### 4. Misi Madrasah

- a. Meningkatkan iman dan takwa (Imtak), kepada seluruh warga Madrasah.
- b. Melaksanakan pembelajaran dan pengembangan diri secara aktif dan efisien untuk menciptakan keunggulan di bidang akademis, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, serta memiliki prestasi dalam kompetensi di bidang IPTEK, sains, olah raga dan seni.
- c. Menguasai dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi terkini dalam pembelajaran dan administrasi madrasah.
- d. Menanamkan nilai-nilai budi pekerti dan nilai-nilai luhur bangsa dengan mengaplikasikan baik di madrasah, di rumah, maupun di



masyarakat melalui Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang terjadwal dalam kegiatan di madrasah.

- e. Menciptakan kultur yang baik untuk terlaksananya tugas pokok dan fungsi dari masing-masing elemen Madrasah Aliyah Negeri 1 Trenggalek.
- f. Memberi kesempatan peserta didik seluas-luasnya, untuk meningkatkan kemampuan potensi dan bakat seoptimal mungkin melalui kegiatan intra dan ekstrakurikuler.
- g. Menciptakan dan mengaplikasikan kebijakan berwawasan lingkungan/ramah lingkungan.

## **B. Deskripsi Data**

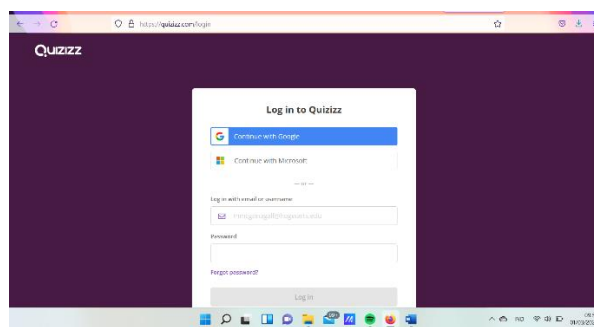
### **1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Di Kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2**

Media pembelajaran adalah alat penunjang kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi pada peserta didik. Salah satu dari media pembelajaran yang menarik peneliti untuk diteliti yaitu *game* edukasi *quizizz*. Pembelajaran di madrasah ini telah dilakukan dengan tatap muka selama beberapa bulan terakhir. Oleh karena itu, peneliti dapat melakukan secara langsung dengan peserta didik.

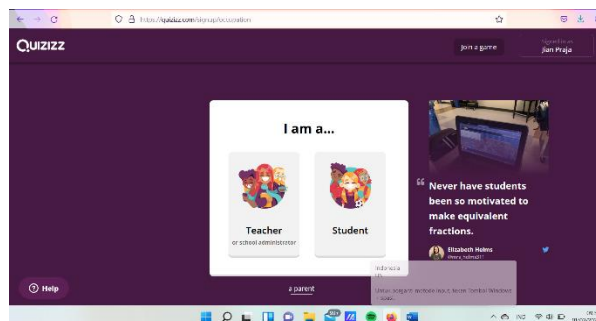
Peneliti menggunakan materi “Perceraian” dalam pelaksanaan pembelajaran. Terdapat 4 kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini dan 2 kelas yang digunakan untuk subjek penelitian dengan menggunakan *game* edukasi *quizizz*. Dalam pelaksanaan penggunaan

media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* ini terlebih dahulu peneliti menyiapkan alat-alat penunjang seperti laptop, proyektor dan sound. Berikut langkah-langkah proses penggunaan game edukasi *quizizz*:

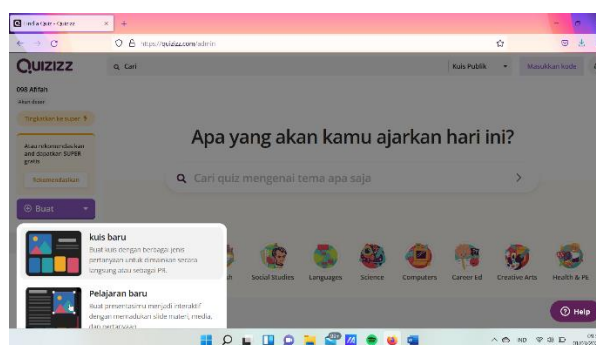
- a. Guru (peneliti) membuka <https://quizizz.com/> lalu memilih menu log in dan pilih “continue with google” untuk membuat akun



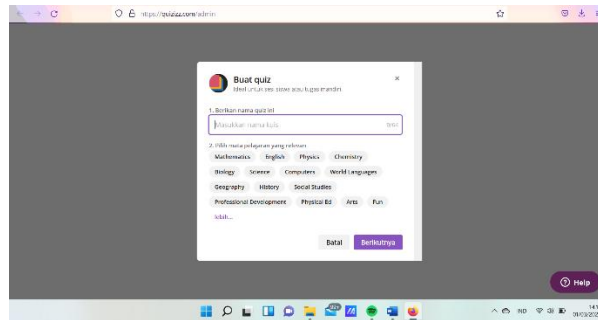
- b. Pilih menu “at a school” lalu pilih “teacher”



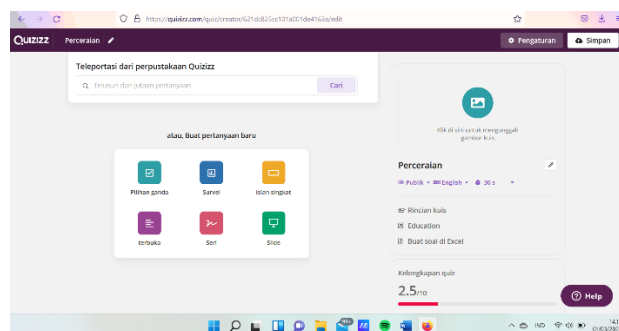
- c. Setelah itu akan muncul tampilan dan klik buat untuk membuat kuis baru atau pelajaran



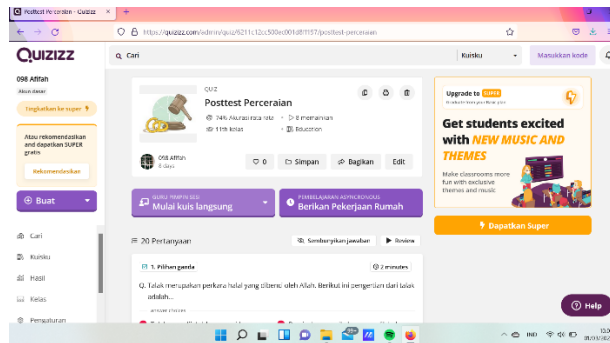
- d. Saat membuat kuis baru guru membuat nama kuis serta memilih mata pelajaran



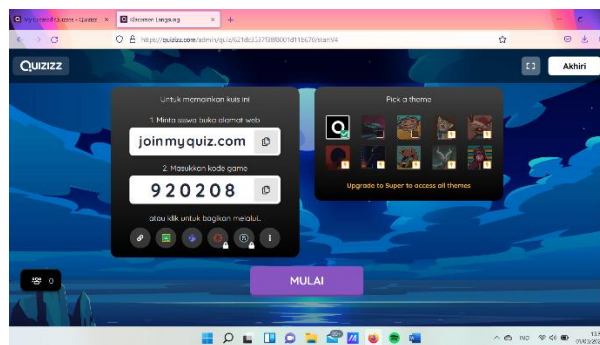
- e. Selanjutnya dalam menu membuat soal, guru dapat memilih membuat soal yang diinginkan misalnya pilihan ganda, survei, isian singkat dan lainnya. Setelah selesai membuat semua soal klik “simpan”



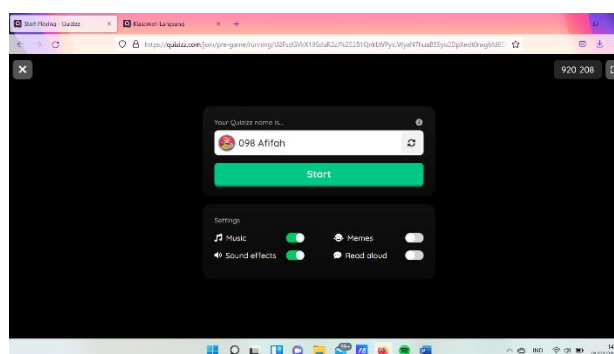
- f. Setelah membuat kuis atau pelajaran selesai dibuat, guru dapat menugaskan siswa untuk mulai mengerjakan. Guru dapat memilih dengan tampilan kuis langsung atau memberikan pekerjaan rumah seperti gambar berikut



- g. Jika membuat kuis langsung dapat dijalankan secara langsung dengan mode klasik, setelah itu akan muncul tampilan kuis. Guru dapat membagikan link atau kode game

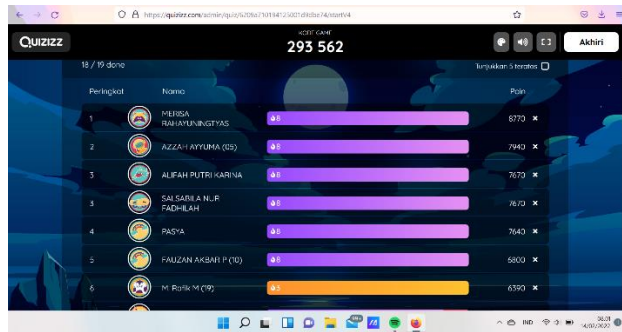


- h. Selanjutnya siswa masuk kedalam link yang telah di share atau kode game dan mengisi nama lalu klik “start”

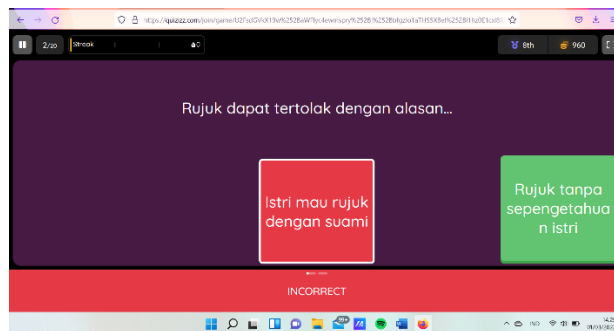


Tampilan layar siswa

- i. Setelah semua siswa bergabung guru dapat memulai sesi kuis, hingga akan muncul hasil kerja siswa

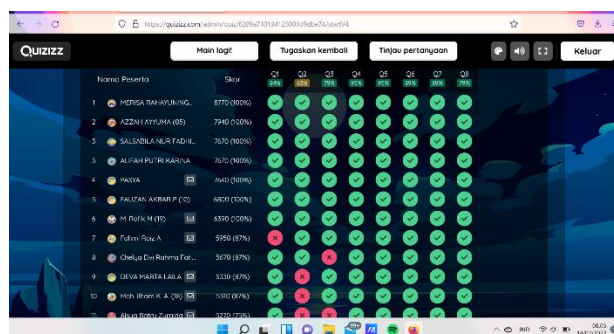


- j. Siswa yang menjawab benar pada saat menekan pilihan jawaban maka akan terlihat hijau pada jawaban, jika jawaban salah maka warna merah yang akan muncul



Tampilan layar siswa

- k. Setelah semua selesai mengerjakan kuis, guru dapat mengakhiri sesi, dan akan terlihat statistik data perolehan skor siswa



## 2. Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz*

Hasil belajar siswa di MAN 1 Trenggalek terbagi menjadi dua yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes yang dilakukan sebelum guru memberikan perlakuan/treatment pada siswa yang berupa penggunaan aplikasi *quizizz*. *Pretest* disini dilakukan saat siswa belum mendapatkan pembelajaran mengenai materi yang akan diujikan.

*Posttest* merupakan tes yang dilakukan setelah guru memberikan perlakuan/treatment pada siswa yang berupa penggunaan aplikasi *quizizz*. *Posttest* disini dilakukan saat siswa telah mendapatkan pembelajaran dan penggunaan aplikasi *quizizz*. Data nilai *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	Ahmad Saiful G.S.	45	65
2.	Alifia Kartika Sari	45	70
3.	Ayu Sita Ningrum	35	80
4.	Caesar Ramadhan D.	30	95
5.	Cindi Setianingrum	40	90
6.	Danesti Maharani	30	90
7.	Diandra Novia M.S.	55	75
8.	Dwi Kurnia W.	45	95
9.	Firda Muslimatul H.	40	80
10.	Fitri Nadiha	35	85
11.	Intan Samrotul H.	40	95
12.	Irmayatu Az Zahra	40	90

13.	Izika Genio W.S.	40	75
14.	M. Raffli Nurdin	40	90
15.	M. Syarief H. S.	40	90
16.	Regita Karerin I.	55	80
17.	Reza Oktaviona	40	85
18.	Reza Septi Nur'aini	30	85
19.	Rino Trawaca	40	90
20.	Shifa Zahramdhani F.	35	90
21.	Vinka Dheane Putri	40	90
22.	Wellyan Freya A.	40	75
23.	Wildiana Ayunda H.Z.	40	85
24.	Yeshinta Alym M.	40	80
25.	Adhyaksa Ramadhan	40	70
26.	Aisya Ratry Zuraida	40	85
27.	Alifah Putri Karina	60	90
28.	Anyza Dwi Puspitasari	35	75
29.	Azzah Ayyuma Afifah	55	90
30.	Chelya Elvi Rahma Fatimah	70	90
31.	Deva Marta Laila	60	85
32.	Fadlilatul Laili Maghfiroh	70	80
33.	Fahmi Roiz Amrulloh	40	85
34.	Fauzan Akbar Purnawan	50	95
35.	Fiya Ulfatul Mukarromah	60	80
36.	Imam Mas'udi	15	65
37.	Irfa Millatu Ulya	55	65
38.	Luna Widianti Saputri	50	80
39.	Merisa Rahayuningtyas	65	100
40.	Metafisika Amalia Al Faati	55	85
41.	Mochamad Radite Pramadya Reyhan	15	80
42.	Moh Ilham Kautsaraghini Ardhea	45	85
43.	Mohammad Rofik Munawar	55	90

44.	Nabila Aulia Annisa	50	85
45.	Nadya Nur Azizah	60	75
46.	Pasya Ayu Anggar Dina	55	75
47.	Risma Dwi Puspita Anggraini	55	65
48.	Salsabila Nur Fadhilah	35	95
49.	Siska Nurfiana	40	80

Tabel 4.2 Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	Alta Marsinta S.V.	40	50
2.	Auliya Rahmawati	45	65
3.	Dea Ayu Agistha	55	60
4.	Devi Marta Laila	55	60
5.	Eliza Desiana S.	60	85
6.	Eril Mayhesa A.	60	90
7.	Fajar Syahrul A.	45	60
8.	Firnia Salsabila	60	80
9.	Hamim Mastuti Y.A	60	65
10.	Hamiza Muafiki	55	65
11.	Intan Hibatul N.	60	90
12.	Johan Firmansyah	35	60
13.	Lutfi Yuzakki	45	60
14.	Maulida Asnawati R.	60	90
15.	M. Wildan Solikha	40	60
16.	Nafa Febriyanti N.	40	55
17.	Naufal Rafi R.	45	50
18.	Nina Yuliana	60	80
19.	Pangeran Ramadan I.	40	55
20.	Reviana Dwi D.	60	70
21.	Riyatus Solihah	55	80



22.	Shinta Eky Y.	60	75
23.	Sintya Aninda R.	40	70
24.	Arya Rahmatullah Murdopo	30	40
25.	Binawa Dinasti Yudhistira	40	55
26.	Cherina Wulandari	40	70
27.	Devinda Natswatul Leviniya	40	65
28.	Dwi Zulfaidha Agustina	45	90
29.	Fatiha Selvi Listiani	40	50
30.	Feby Cantika Qumilaila	40	75
31.	Indana Sulfa Nur'aini	35	75
32.	Inka Yuliana	40	55
33.	Isma Muliya Rahmadhani	40	75
34.	Kayenta Yusra Destara	25	75
35.	Laila Yunia Marvina Putri	40	60
36.	Maya Fitrotun Nabila	40	50
37.	Muhammad Ali Wahyu Dwi Laksono	45	55
38.	Najwa Salsabela	35	70
39.	Naufal Abdul Hakim	20	60
40.	Nila Alfiana	40	55
41.	Nining Atik Ghausiah	60	90
42.	Novalia Putri Fernanda	40	55
43.	Nur Annisa' Nindhiasari	35	50
44.	Putri Aulian Nisa	40	55
45.	Rintan Della Adyistia	30	55
46.	Shella Nur Yuliasri	40	60
47.	Yeti Fitria Wardana	30	45
48.	Yasinta Nurdinia	40	85
49.	Zahra Salsa Ayu M.	45	80

Untuk mengetahui rincian dari hasil data diatas peneliti menggunakan SPSS versi 25 mengenai banyak data, nilai minimal, nilai maksimal, mean, dan standar deviasi sebagai berikut:

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	49	15	70	44,69	11,920
Posttest Eksperimen	49	65	100	83,16	8,821
Pretest Kontrol	49	20	60	44,69	10,627
Posttest Kontrol	49	40	90	65,41	13,763
Valid N (listwise)	49				

Gambar 4.1 Data Statistik *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa nilai terendah *pretest* kelas eksperimen adalah 15, dan nilai tertinggi *pretest* kelas eksperimen adalah 70. Adapun nilai terendah *posttest* kelas eksperimen adalah 65 dan nilai tertinggi *posttest* kelas eksperimen adalah 100. Sedangkan nilai terendah *pretest* kelas kontrol adalah 20 dan nilai tertinggi *pretest* kelas kontrol adalah 60. Nilai terendah *posttest* kelas kontrol adalah 40 dan nilai tertinggi *posttest* kelas kontrol adalah 90.

Selanjutnya untuk melihat rincian nilai *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kontrol akan dijabarkan susunan data sesuai dengan kategori atau kelas interval sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

No.	Interval	Frekuensi	Presentase
1	15-21	2	4,1%
2	22-28	0	0%
3	29-35	8	16,3%

4	36-42	17	34,7%
5	43-49	4	8,2%
6	50-56	11	22,4%
7	57-63	4	8,2%
8	64-70	3	6,1%
Jumlah		49	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada interval 15-21 berjumlah 2 siswa (4,1%), interval 22-28 tidak ada atau 0, interval 29-35 berjumlah 8 siswa (16,3%), interval 36-42 berjumlah 17 siswa (34,7%), interval 43-49 berjumlah 4 siswa (8,2%), interval 50-56 berjumlah 11 siswa (22,4%), interval 57-63 berjumlah 4 siswa (8,2%), dan interval 64-70 berjumlah 3 siswa (6,1%). Sehingga dari data tersebut diperoleh kriteria sangat kurang berjumlah 2 siswa, kriteria kurang berjumlah 25 siswa, kriteria cukup berjumlah 19 siswa, kriteria baik berjumlah 3 siswa, dan kriteria sangat baik berjumlah 0 siswa. Berikut ini tabel data kriteria *pretest* kelas eksperimen:

Tabel 4.4 Kriteria *Pretest* Kelas Eksperimen

No.	Interval	Frekuensi	Kriteria
1.	1-20	2	Sangat kurang
2.	21-40	25	Kurang
3.	41-60	19	Cukup
4.	61-80	3	Baik
5.	81-100	0	Sangat baik

Tabel 4.5 Data Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

No.	Interval	Frekuensi	Presentase
1	65-71	6	12,2%
2	72-78	6	12,2%

3	79-85	19	38,9%
4	86-92	12	24,5%
5	93-100	6	12,2%
Jumlah		49	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada interval 65-71 berjumlah 6 siswa (12,2%), interval 72-78 berjumlah 6 siswa (12,2%), interval 79-85 berjumlah 19 siswa (38,9%), interval 86-92 berjumlah 12 siswa (24,5%), dan interval 93-100 berjumlah 6 siswa (12,2%). Sehingga dari data tersebut diperoleh kriteria sangat kurang 0 siswa, kriteria kurang 0 siswa, kriteria cukup 0 siswa, kriteria baik berjumlah 21 siswa, dan kriteria sangat baik berjumlah 28 siswa. Berikut ini tabel data kriteria *posttest* kelas eksperimen.

Tabel 4.6 Kriteria *Posttest* Eksperimen

No.	Interval	Frekuensi	Kriteria
1.	1-20	0	Sangat kurang
2.	21-40	0	Kurang
3.	41-60	0	Cukup
4.	61-80	21	Baik
5.	81-100	28	Sangat baik

Selanjutnya pada kelas kontrol nilai terendah *pretest* kelas kontrol adalah 20 dan nilai tertinggi *pretest* kelas kontrol adalah 60. Nilai terendah *posttest* kelas kontrol adalah 40 dan nilai tertinggi *posttest* kelas kontrol adalah 90. Berikut ini data distribusi frekuensi *pretest* kelas kontrol:

Tabel 4.7 Data Distribusi Frekuensi *Pretest* Kontrol

No.	Interval	Frekuensi	Presentase
1	20-26	2	4,1%
2	27-33	3	6,1%
3	34-40	22	44,9%
4	41-47	7	14,2%
5	48-54	0	0%
6	55-61	15	30,7%
Jumlah		49	100%

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa pada interval 20-26 berjumlah 2 siswa (4,1%), interval 27-33 berjumlah 3 siswa (6,1%), interval 34-40 berjumlah 22 siswa (44,9%), interval 48-54 tidak ada atau 0, dan interval 55-61 berjumlah 15 siswa (30,7%). Sehingga dari data tersebut diperoleh kriteria sangat kurang berjumlah 1 siswa, kriteria kurang berjumlah 26 siswa, kriteria cukup berjumlah 22 siswa, kriteria baik 0 siswa, dan kriteria sangat baik 0 siswa. Berikut ini tabel data kriteria *pretest* kelas kontrol:

Tabel 4.8 Kriteria *Pretest* Kelas Kontrol

No.	Interval	Frekuensi	Kriteria
1.	1-20	1	Sangat kurang
2.	21-40	26	Kurang
3.	41-60	22	Cukup
4.	61-80	0	Baik
5.	81-100	0	Sangat baik

Tabel 4.9 Data Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

No.	Interval	Frekuensi	Presentase
1	40-46	3	6,1%
2	47-53	5	10,2%

3	54-60	18	36,8%
4	61-67	3	6,1%
5	68-74	4	8,2%
6	75-81	9	18,3%
7	82-88	2	4,1%
8	89-95	5	10,2%
Jumlah		49	100%

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa pada interval 40-46 berjumlah 3 siswa (6,1%), interval 47-53 berjumlah 5 siswa (10,2%), interval 54-60 berjumlah 18 siswa (36,8%), interval 61-67 berjumlah 4 siswa (8,2%), interval 75-81 berjumlah 9 siswa (18,3%), interval 82-88 berjumlah 2 siswa(4,1 %), dan interval 89-95 berjumlah 5 siswa (10,2%). Sehingga dari data tersebut diperoleh kriteria sangat kurang 0 siswa, kriteria kurang berjumlah 1 siswa, kriteria cukup berjumlah 25 siswa, kriteria baik berjumlah 16 siswa dan kriteria sangat baik berjumlah 7 siswa. Berikut ini tabel data kriteria *posttest* kelas kontrol:

Tabel 4.10 Kriteria *Posttest* Kontrol

No.	Interval	Frekuensi	Kriteria
1.	1-20	0	Sangat kurang
2.	21-40	1	Kurang
3.	41-60	25	Cukup
4.	61-80	16	Baik
5.	81-100	7	Sangat baik

### 3. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa

#### a. Uji Wilcoxon

Uji wilcoxon adalah uji alternatif pengganti dari uji normalitas paired sampel t-test jika data tidak normal. Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebuah data. Sebelumnya peneliti telah melakukan uji normalitas paired sampel t-test menggunakan SPSS versi 25 dan didapati bahwa data tersebut tidak normal atau tidak memenuhi asumsi normalitas. Selanjutnya untuk mengatasi hal tersebut peneliti menggunakan alternatif yaitu dengan uji wilcoxon (sampel berpasangan) atau uji wilcoxon *signed rank test*. Uji ini merupakan uji non parametris untuk mengetahui perbedaan rata-rata 2 sampel berpasangan.

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	49 <sup>b</sup>	25,00	1225,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	49		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Gambar 4.2 Uji Wilcoxon

Interpretasi output spss:

- a. Negative Ranks atau selisih (negatif) antara hasil belajar fiqih untuk pretest dan posttest adalah 0, baik pada nilai N, Mean Rank, dan Sum of Rank. Nilai 0 berarti tidak ada penurunan atau pengurangan dari nilai Pretest ke nilai Posttest.
- b. Poistif Ranks atau selisih positif antara antara hasil belajar fiqih untuk pretest dan posttest. Disini terdapat 49 data positif (N) yang artinya 49 siswa mengalami peningkatan hasil belajar fiqih dari nilai pretest ke nilai posttest. Mean Rank atau rata-rata peningkatan tersebut adalah 25,00, sedangkan jumlah rangking positif atau Sum of Rank adalah 1225,00.
- c. Ties adalah kesamaan nilai Pretest dan Posttest. Disini nilai ties adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara pretest dan posttest.

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Posttest - Pretest
Z	-6,102 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
b. Based on negative ranks.

Gambar 4.3 Hasil Uji Wilcoxon

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji wilcoxon yaitu:

- a. Jika nilai Asymp.Sig (2-tailed) < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima.



- b. Jika nilai  $\text{Asymp.Sig (2-tailed)} > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Berdasarkan output tes statistics spss, terlihat bahwa  $\text{Asymp.Sig (2-tailed)}$  bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil atau kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *Pretest* dan *Posttest*.

#### b. Uji Hipotesis

Karena data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji mann whitney dengan SPSS 25. Pengujian menggunakan uji mann whitney adalah untuk mengetahui pengaruh media aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Berikut ini hasil uji mann whitney dengan menggunakan SPSS 25:

<b>Ranks</b>				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar Siswa	Kelas Eksperimen	49	66,37	3252,00
	Kelas Kontrol	49	32,63	1599,00
	Total	98		

Gambar 4.4 Hasil Uji Mann Whitney

### Test Statistics<sup>a</sup>

Hasil Belajar Siswa	
Mann-Whitney U	374,000
Wilcoxon W	1599,000
Z	-5,911
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Kelas

Gambar 4.5 Hasil Uji Man Whitney

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji mann whitney adalah:

- Jika nilai Assymp. Signifikasi (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- Jika nilai Assymp. Signifikasi (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Berdasarkan output spss diatas diketahui nilai Asymp. Sign (2-tailed) adalah 0,000. Karena nilai Asymp. Sign (2-tailed) kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi ada perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *quizizz* dan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *quizizz*.

## BAB V

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

#### A. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz*

Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* pada peserta didik tergambar bahwa mereka tampak bersemangat serta antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan sebelumnya peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran dengan *quizizz*. Adapun dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar terdapat dalam Alquran surah An-Nahl ayat 44 yakni:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”(Q.S. An-Nahl: 44) (Alquran dan Terjemahannya, 2010).

Dalam ayat tersebut diterangkan bahwa agar nabi Muhammad menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka berupa tuntunan dan petunjuk dalam kitab tersebut agar mereka tahu dan mengikuti jalan yang benar dan agar mereka memikirkan hal-hal yang menjadi pelajaran untuk kemaslahatan mereka di dunia dan akhirat. Dalam hal ini sebagai manusia sudah selayaknya memikirkan hal-hal yang menjadi

pelajaran untuk kemaslahatan seperti penggunaan media pembelajaran sebagai alat dalam penyampaian materi pelajaran pada peserta didik agar mereka dapat memahami materi dengan baik.

Di dalam *quizizz* peneliti (guru) memberikan materi pelajaran serta kuis. Pada materi pelajaran disajikan bentuk power point yang kemudian diunggah pada *quizizz* sehingga menjadi bentuk layaknya permainan. Ketika peserta didik mengaksesnya maka akan tampil musik/nada pendukung yang akan menambah stimulus belajar peserta didik.

Setelah peserta didik mempelajari materi di *quizizz*, selanjutnya guru memberikan kuis seputar materi yang telah dipelajari guna melatih daya ingat peserta didik. Saat permainan atau kuis berjalan peserta didik begitu antusias dan mengerjakan kuis dengan penuh semangat. Mereka dikejar oleh waktu serta ketepatan saat pengerjaan kuis, sehingga dibutuhkan konsentrasi atau fokus yang benar-benar baik. *Quizizz* ini melatih konsentrasi, daya ingat, ketepatan, serta kecepatan peserta didik. Peserta didik yang menjawab benar paling banyak serta paling cepat maka ialah yang akan menduduki posisi tertinggi atau mendapatkan poin tinggi dalam peringkat kuis tersebut.

Setiap soal dalam kuis diberi waktu yang berbeda-beda oleh guru tergantung tingkat kesulitan soal. Peserta didik yang menjawab benar akan diikuti nada pendukung keberhasilan. Sedangkan peserta didik yang menjawab salah juga diikuti nada pendukung yang berbeda. Setelah mereka

selesai mengerjakan kuis maka akan terlihat poin mereka serta jawaban benar dan salah mereka. *Quizizz* ini memacu motivasi belajar siswa karena mereka menjadi bersaing agar mendapatkan poin yang tinggi sehingga ketika kuis selesai mereka ingin mencoba mengerjakan kuis terus menerus dengan penuh semangat. Hal ini sejalan dengan manfaat dari aplikasi *quizizz* yakni sebagai perangsang semangat peserta didik untuk bersaing dalam mendapatkan hasil belajar yang baik (Hidayat & Aslam, 2021).

#### **B. Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz***

Berdasarkan hasil penelitian dan dari hasil olah data peneliti, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI MAN 1 Trenggalek mengalami peningkatan antara sebelum dan sesudah diterapkannya game edukasi *quizizz* pada kelas eksperimen. Begitu pula pada kelas kontrol peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar walaupun tidak sebesar hasil belajar kelas eksperimen. Hasil belajar sendiri merupakan suatu cara untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menguasai pembelajaran setelah ia ikut serta dalam kegiatan pembelajaran atau tingkat keberhasilan peserta didik yang dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, atau huruf tertentu oleh penyelenggara pendidikan setelah mereka ikut serta dalam kegiatan pembelajaran (Rosyid, 2020).

Seperti contoh bahwa peserta didik pada kelas eksperimen saat *pretest* mendapatkan nilai 40 dan ketika *posttest* mengalami peningkatan nilai menjadi 90. Sedangkan siswa pada kelas kontrol yang saat *pretest*

mendapat nilai 40 dan pada saat *posttest* mendapat nilai 60. Peningkatan nilai pada kelas kontrol disini menunjukkan bahwa tidak sebanyak/setinggi nilai siswa pada kelas eksperimen.

Dari hasil olah data menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen sebelum penggunaan game edukasi *quizizz* pada mata pelajaran fiqih didapati perolehan 2 siswa pada kategori sangat kurang, 25 siswa pada kategori kurang, 19 siswa pada kategori cukup, dan 3 siswa pada kategori baik. Sedangkan hasil belajar yang diperoleh siswa kelas eksperimen setelah penggunaan game edukasi *quizizz* adalah 21 siswa pada kategori baik, dan 28 siswa pada kategori sangat baik. Pada kelas kontrol peneliti tidak menggunakan game edukasi *quizizz* maka diperoleh hasil *pretest* yaitu diperoleh 1 siswa pada kategori sangat kurang, kriteria 26 siswa pada kategori kurang, 22 siswa pada kategori cukup. Sedangkan hasil *posttest* siswa pada kelas kontrol yaitu 1 siswa pada kategori kurang, 25 siswa pada kategori cukup, 16 siswa pada kategori baik, 7 siswa pada kategori sangat baik.

Dari data tersebut dapat terlihat bahwa nilai siswa pada kelas eksperimen yakni setelah diterapkannya game edukasi *quizizz* lebih tinggi dan lebih banyak pula siswa yang mendapat peningkatan nilai dibandingkan sebelum diterapkannya game edukasi *quizizz*. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak diterapkannya game edukasi *quizizz* tidak sebaik nilai siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan game edukasi *quizizz*.

Penggunaan game edukasi *quizizz* efektif digunakan pada mata pelajaran fiqih terlihat dari peningkatan hasil rata-rata dari nilai *pretest* kelas eksperimen yaitu 44,69 ke nilai rata-rata *posttest* eksperimen yaitu 83,16. Sedangkan hasil rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol yaitu dari 44,69 ke nilai rata-rata *posttest* kontrol yaitu 65,41. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan (*treatment*) lebih tinggi dan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol tergolong cukup signifikan atau sedang. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen siswa juga masih beradaptasi dalam menyesuaikan ketepatan dan kecepatan dalam pengerjaan soal dalam *quizizz*.

Hal ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu yakni penelitian oleh Nurul Sukmah, Pertiwi Indah Lestari, dan Rizki Amalia Nur dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi*. Pada penelitian ini hasil belajar siswa kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari hasil *pretest* 50,45 dan *posttest* 86,21. Sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata dari hasil *pretest* 50,91 dan *posttest* sebesar 75,78. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas eksperimen setelah diterapkannya *quizizz* lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

**C. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua sampel yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kelas XI yang masing-masing berjumlah 49 siswa. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) dan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Untuk mengetahui pengaruh game edukasi *quizizz* dalam peningkatan hasil belajar siswa maka peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian yakni apakah penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek. Maka peneliti membuktikannya dengan hasil uji mann whitney. Pengujian ini digunakan untuk melihat pengaruh media game edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji ini yang akan menggeneralisasi hipotesis penelitian.

Sebelum melakukan uji hipotesis peneliti melakukan uji prasyarat yakni uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Setelah melakukan uji normalitas ternyata data tidak berdistribusi normal, maka alternatif pengganti untuk uji normalitas yaitu menggunakan uji wilcoxon untuk mengetahui perbedaan rata-rata 2 sampel berpasangan.



Pada uji wilcoxon berdasarkan output tes statistics spss, terlihat bahwa Asymp.Sig (2-tailed) bernilai 0,000. Dan nilai 0,000 lebih kecil atau kurang dari dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

Selanjutnya pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji mann whitney menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima. Berdasarkan output spss diketahui nilai Asymp. Sign (2-tailed) adalah 0,000. Karena nilai Asymp. Sign (2-tailed) kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat dikatakan bahwa hipotesis nol yang menyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* tidak berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek ditolak, dan hipotesis alternatif yang menyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek diterima. Jadi ada perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *quizizz* dan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *quizizz*.

Penelitian ini didukung oleh Penelitian yang dilakukan oleh Rafika dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'le Gondanglegi, Kabupaten Malang*. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi

quizizz dalam kegiatan pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar dengan presentase 80,54% pada kelas eksperimen dan 73,13% pada kelas kontrol dan rata-rata hasil belajar siswa 83,92 pada kelas eksperimen, 72,50 pada kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy dengan judul *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.

Jadi sesuai dengan hasil data yang telah dilakukan analisis serta merujuk pada teori dan penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqh kelas XI MAN 1 Trenggalek dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* pada mata pelajaran fiqh terhadap hasil belajar siswa kelas XI adalah sangat baik. Siswa bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz*.
2. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 44,69 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 83,16. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* adalah 44,69 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 65,41. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai setelah diberikan perlakuan (*treatment*) lebih tinggi dan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Maka media pembelajaran *quizizz* dapat dinyatakan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Pengaruh media pembelajaran *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar dengan menggunakan uji mann whitney menyatakan nilai

Asymp. Sign (2-tailed) adalah 0,000. Karena nilai Asymp. Sign (2-tailed) kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek.

## **B. Saran**

1. Bagi sekolah, sebagai informasi dan saran bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* ini merupakan salah satu media yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru mata pelajaran fiqih agar dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
3. Bagi siswa agar meningkatkan motivasi belajar dan tetap antusias serta semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ketika diterapkannya media pembelajaran *quizizz*.
4. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan teori-teori lain mengenai media pembelajaran *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amka. (2020). *Efektifitas Sekolah Inklusif*. Palembang: CV. Penerbit Anugerah Jaya.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 589.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 263.
- Creswell, J. W. (2019). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, terj., Achmad Fawaid dan Rianayati Kusmini Pancasari. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR.
- Danim, S. (2004). *Motivasi, Kepemimpinan Dan Efektivitas Kelompok*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., . . . Gebang, A. A. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: CV MEDIA SAINS INDONESIA.
- Djamarah, S. B. (2012). *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- GTK, S. (2020, September 3). *Kebijakan Kemendikbud di Masa Pandemi*. Diambil kembali dari [gtk.kemdikbud.go.id](https://gtk.kemdikbud.go.id): <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/kebijakan-kemdikbud-di-masa-pandemi>
- Hamid, M. A., Ramdhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hidayat, I. D., & Aslam. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 252.
- Jamaludin, S. (2015). *Kuliah Fiqih Ibadah*. Yogyakarta: LPPI UMY.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: ANTASARI PRESS.

- Makmur, S. (2008). *Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Dan Efektivitas Organisasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Masykur, M. R. (2019). Metodologi Pembelajaran Fiqih. *Jurnal Al-Makrifat*, 38.
- Purnomo, R. A. (2016). *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS*. Ponorogo: Wade Group.
- Ratnawulan, E., & Rusdiana, H. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- RI, K. A. (2010). *Alquran dan Terjemahannya* . Bandung: Penerbit Marwah.
- Rosyid, M. Z. (2020). *Prestasi Belajar*. Batu: Literasi Nusantara.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., Difany, S., & et, a. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA Ketintang Surabaya. *Jurnal Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 167.
- Sanjaya, W. (2015). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur* . Jakarta: KENCANA.
- Sudjana, N. (2017). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* . Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjiono, A. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan* . Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* . Bandung: ALFABETA.
- Syafrin, N. (2019). Konstruk Epistemologi Islam: Telaah Bidang Fiqih dan Ushul Fiqih. *Jurnal TSAQFAH*, 38.
- Triwibowo. (2015). DESKRIPSI EFEKTIVITAS DISCOVERY LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMP MUHAMMADIYAH 5 PURBALINGGA DAN SMP NEGERI 2 REMBANG. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7-10.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1029.


- Admin. (2019, Agustus 14). *Pustaka Digital Pendidikan Islam*. Diambil kembali dari KMA 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah: <https://pustakapendisntt.com/2019/08/14/kma-183-tahun-2019-tentang-kurikulum-pai-dan-bahasa-arab-pada-madrasah/>
- Humas. (2015). *Motto, Visi, Misi, dan Tujuan*. Diambil kembali dari MAN 1 Trenggalek: <https://man1trenggalek.sch.id/motto-visi-misi-dan-tujuan/>
- Prawiro, M. (2018, November 7). *Efektivitas*. Diambil kembali dari [www.maxmanroe.com](http://www.maxmanroe.com):  
<https://www.maxmanroe.com/vid/manajemen/pengertian-efektivitas.html>
- Trenggalek, H. M. (2015). *Sejarah*. Diambil kembali dari MAN 1 Trenggalek: <https://man1trenggalek.sch.id/sejarah/>

LAMPIRAN - LAMPIRAN



## Lampiran I Bukti Bimbingan

www.uin-malang.ac.id/jurnal\_bimbingan\_tugas\_akhir.php?9e1e69588b41788818020f379486f3ce



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
 Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533  
 Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: [info@uin-malang.ac.id](mailto:info@uin-malang.ac.id)

## JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

**IDENTITAS MAHASISWA**

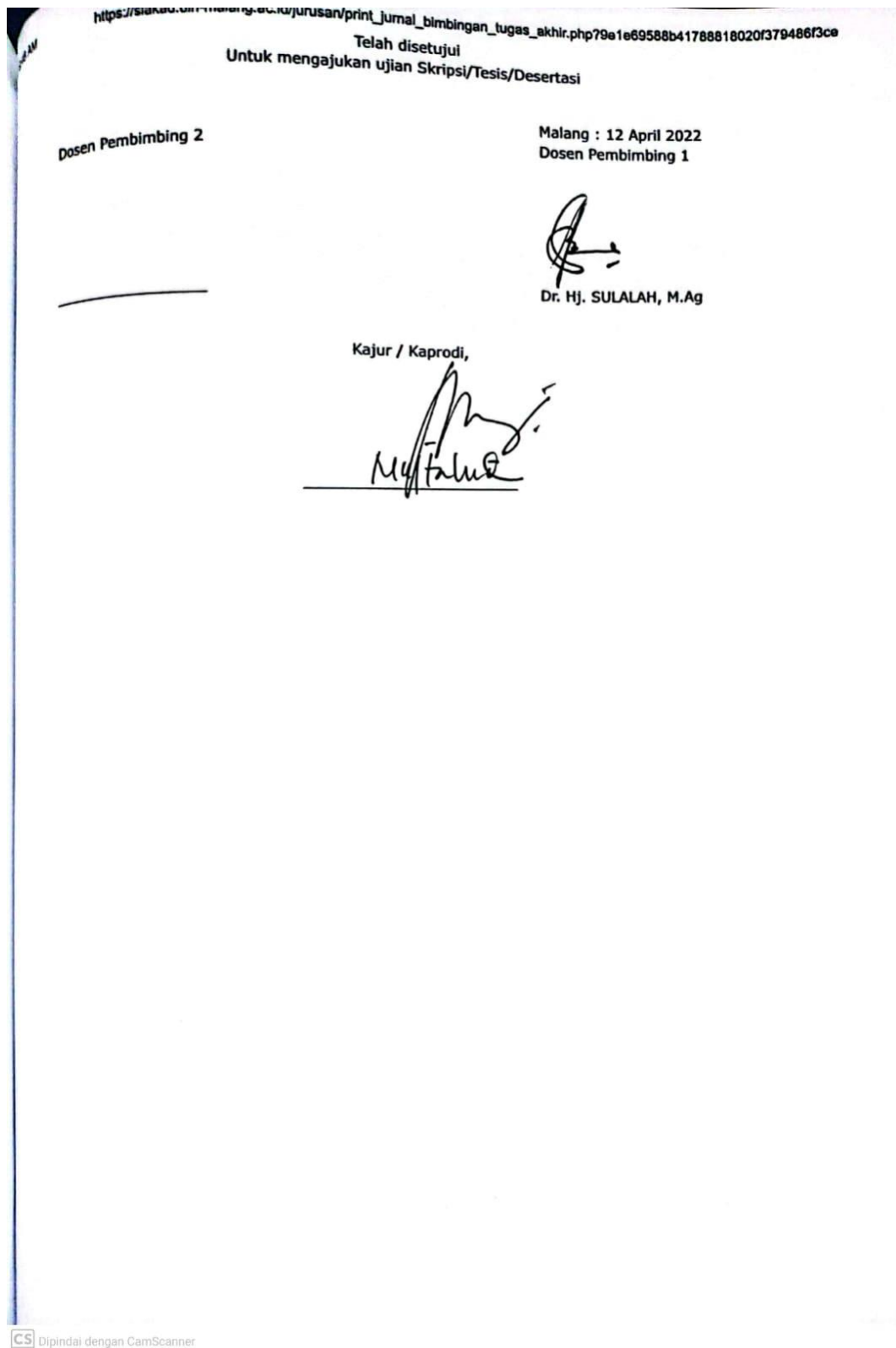
NIM : 18110098  
 Nama : JIAN AGUSTIA AFIFAH  
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
 Dosen Pembimbing 1 : Dr. Hj. SULALAH, M.Ag  
 Dosen Pembimbing 2 :  
 Judul Skripsi/Tesis/Disertasi :

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek

**IDENTITAS BIMBINGAN**

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	2021-03-10	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Hasil Revisi BAB IV	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi
2	2021-11-04	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Revisi Judul	2021/2022 Ganjil	Sudah Dikoreksi
3	2021-11-18	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Konsultasi BAB I	2021/2022 Ganjil	Sudah Dikoreksi
4	2021-12-07	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Konsultasi BAB II dan III	2021/2022 Ganjil	Sudah Dikoreksi
5	2021-12-09	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Hasil Revisi BAB I, II, III dan ACC Proposal Skripsi	2021/2022 Ganjil	Sudah Dikoreksi
6	2022-01-26	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Konsultasi Hasil Revisi Seminar Proposal	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi
7	2022-01-31	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Konsultasi Instrumen Soal Penelitian	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi
8	2022-03-04	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Konsultasi BAB IV	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi
9	2022-03-10	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Hasil Revisi BAB IV	2021/2022 Ganjil	Sudah Dikoreksi
10	2022-03-17	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Konsultasi BAB V	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi
11	2022-04-07	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Konsultasi Keseruhuan BAB I-VI	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi
12	2022-04-12	Dr. Hj. SULALAH, M.Ag	Revisi dan ACC Sidang Skripsi	2021/2022 Genap	Sudah Dikoreksi

1/2



Lampiran II Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
 http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin\_malang.ac.id

Nomor : 126 /Un.03.1/TL.00.1/01/2022  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : **Izin Penelitian**

26 Januari 2022

Kepada  
 Yth. Kepala MAN 1 Trenggalek  
 di

Trenggalek

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Jian Agustia Afifah  
 NIM : 18110098  
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022  
 Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek**  
 Lama Penelitian : **Januari 2022 sampai dengan Maret 2022 (3 bulan)**

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

An. Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik




Dr. Muhammad Walid, MA  
 NIP. 197308232000031002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip



## Lampiran III Surat Bukti Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN TRENGGALEK**  
**MADRASAH ALIYAH NEGERI 1**  
 Jalan Soekarno- Hatta Gang Apel Nomor 12 Kelutan Trenggalek 66313  
 Telepon (0355) 791660; Faksimile (0355) 791660  
 Website : [www.mantrenggalek.sch.id](http://www.mantrenggalek.sch.id); E-mail: [alياهوnegeritrenggalek@gmail.com](mailto:alياهوnegeritrenggalek@gmail.com)

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
 Nomor: 12/ /Ma.13.03.01/PP.00.6/03/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : **IMAM BASUKI, S.Pd**  
 NIP : 19701014 199702 1 003  
 Pangkat/Gol/Ruang : Pembina / IVa  
 Jabatan : Plt. Kepala MAN 1 Trenggalek

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa/i tersebut di bawah ini:

Nama : **JIAN AGUSTIA AFIFAH**  
 NIM : 18110098  
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
 Jenjang : Program Sarjana (S1)

Telah mengadakan Penelitian di MAN 1 Trenggalek pada Januari s/d. Maret 2022 (3 Bulan) dengan judul skripsi **"Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Trenggalek, 28 Maret 2022  
 Kepala Madrasah,  
  
**Imam Basuki /**

## Lampiran IV Soal Pretest

**Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!**

1. Pemisahan pernikahan yang dilakukan hakim dikarenakan alasan tertentu yang diajukan salah satu pihak dari suami istri yang bersangkutan sementara hakim mempertimbangkan kelayakannya. Pengertian tersebut merupakan pengertian dari...
  - a. Talak
  - b. Khulu'
  - c. Fasakh
  - d. Rujuk
  - e. Hadhanah
2. Berikut ini merupakan hal-hal yang menyebabkan rusaknya akad nikah atau fasakh *kecuali*...
  - a. Setelah pernikahan diketahui suami atau istri adalah bukan mahram
  - b. Setelah pernikahan diketahui suami atau istri adalah mahram
  - c. Salah satu dari suami atau istri murtad
  - d. Salah satu dari suami atau istri masuk Islam
  - e. Salah satu dari suami atau istri mengidap penyakit berbahaya
3. Istri yang ditalak oleh suaminya dapat dirujuk kembali oleh suaminya tanpa akad nikah baru dengan syarat...
  - a. Talak yang dijatuhkan suami adalah talak satu dan istri masih dalam masa iddah
  - b. Talak yang dijatuhkan suami adalah talak satu dan istri sudah selesai masa iddah
  - c. Talak yang dijatuhkan suami adalah talak dua dan istri sudah selesai masa iddah
  - d. Talak yang dijatuhkan suami adalah talak tiga dan istri masih dalam masa iddah
  - e. Talak yang dijatuhkan suami adalah talak tiga dan istri sudah selesai masa iddah

4. Talak yang digantungkan dengan sesuatu lain seperti ucapan suami “*engkau saya talak jika berselingkuh*”, jika istri berselingkuh maka jatuhlah talak. Hal ini dinamakan talak...
  - a. Talak raj’i
  - b. Talak bain
  - c. Talak bid’i
  - d. Talak mualaq
  - e. Talak ghairu mualaq
5. Haris tiba-tiba menceraikan istrinya yang telah 10 tahun dinikahinya dengan alasan bahwa Haris telah merasa bosan dengan istrinya. Hukum haris menalak istri disini adalah...
  - a. Wajib
  - b. Sunnah
  - c. Mubah
  - d. Makruh
  - e. Haram
6. Berdasarkan sabda Rasulullah SAW talak merupakan perkara halal yang sangat dibenci oleh Allah SWT. Hukum asal talak ialah...
  - a. Haram
  - b. Makruh
  - c. Mubah
  - d. Sunnah
  - e. Wajib
7.
  1. Suami yang baligh, berakal, dan atas kemauan sendiri
  2. Istri dalam kekuasaan suami artian belum diceraikan
  3. Lafal / ucapan
  4. Tebusan
 Rukun diatas termasuk kedalam rukun...
  - a. Talak
  - b. Fasakh
  - c. Rujuk

- d. Khulu'
  - e. Hadhanah
8. Selain dalam syariat Islam, perkawinan juga diatur dalam undang-undang. Dalam hukum positif di Indonesia, perkawinan diatur dalam...
- a. Peraturan Menteri Agama
  - b. Undang-Undang Dasar Negara 1945
  - c. Peraturan Pemerintah RI No. 9 tahun 1975
  - d. Undang-Undang Perkawinan No. 1 tahun 1974
  - e. Undang-Undang Perkawinan No. 1 tahun 1975
9. Menikah bukanlah perkara yang mudah dan bisa dilakukan oleh siapapun. Usia mempelai juga harus diperhatikan. Batas minimal usia laki-laki dan perempuan saat ini untuk menikah adalah...
- a. Laki-laki 19 tahun, perempuan 17 tahun
  - b. Laki-laki 19 tahun, perempuan 16 tahun
  - c. Laki-laki 21 tahun, perempuan 19 tahun
  - d. Laki-laki 17 tahun, perempuan 17 tahun
  - e. Laki-laki 19 tahun, perempuan 19 tahun
10. Dibawah ini yang bukan syarat bagi orang yang akan melaksanakan hak asuh yaitu...
- a. Baligh
  - b. Kaya
  - c. Islam
  - d. Berakal
  - e. Dapat dipercaya atau amanah
11. Jika perceraian terjadi antara suami istri dan anak belum baligh maka hak asuh anak jatuh kepada...
- a. Ibu
  - b. Ayah
  - c. Anak boleh memilih akan ikut ayah atau ibu
  - d. Anak laki-laki ikut ayah
  - e. Anak perempuan ikut ibu



12. Masa iddah istri berbeda-beda sesuai dengan keadaannya saat dicerai/ditinggal oleh suaminya. Masa iddah bagi istri yang ditalak suami dan ia masih haid adalah...
- 4 bulan 10 hari
  - 4 bulan
  - 3 quru
  - 3 bulan 10 hari
  - Tidak ada masa iddah
13. Seorang suami telah menalak istrinya dua kali sejak beberapa tahun terakhir dan sudah rujuk kembali. Hingga suatu ketika keluarlah ucapan talak ketiga dari sang suami pada istrinya. Jika suami ingin rujuk kembali pada istrinya maka..
- Dapat rujuk dengan menunggu masa iddah istri selesai
  - Dapat langsung rujuk sebelum masa iddah istri selesai
  - Dapat rujuk dengan akad nikah baru
  - Tidak dapat rujuk karena sudah talak ketiga
  - Tidak dapat rujuk, tapi dapat dengan akad nikah baru
14. Rujuk dapat diterima jika...
- Istri keberatan untuk rujuk dengan suaminya
  - Rujuk tanpa sepengetahuan istri
  - Tidak ada yang menyaksikan pada saat mengadakan rujuk
  - Tidak ada ucapan rujuk
  - Istri bersedia untuk rujuk dengan suaminya
15. Seorang istri dapat mengajukan talak pada suami dengan cara membayar sejumlah tebusan. Pada saat pernikahan ia diberi mahar tanah seluas 50 m<sup>2</sup>. Jika istri ingin mengembalikan tanah tersebut maka hukum khulu' disini adalah...
- Boleh, karena tebusan sesuai mahar
  - Boleh, karena nilai tanah sudah naik
  - Tidak boleh, karena tebusan harus melebihi mahar suami
  - Tidak boleh, karena tebusan tidak sesuai dengan permintaan suami

- e. Tidak boleh, karena mengembalikan tanah merugikan istri
16. Suatu ketika terjadi kecelakaan mobil yang menewaskan pak Jito. Ia meninggalkan seorang istri dan 4 orang anak. Jika istri pak Jito ingin menikah lagi maka ia harus menunggu masa iddah nya selesai. Masa iddah bagi istri yang ditinggal mati suami adalah...
- a. Tidak ada masa iddah
  - b. 4 bulan 10 hari
  - c. 3 bulan 10 hari
  - d. 3 kali quru'
  - e. Satu tahun
17. Anas ingin menceraikan istrinya karena sang istri tidak pernah menghormati anas dan selalu melakukan hal-hal yang dilarang dalam syariat. Saat diceraikan sang istri tengah hamil 5 bulan. Maka masa iddah bagi istri anas adalah...
- a. Tidak ada masa iddah
  - b. 4 bulan 10 hari
  - c. Sampai ia melahirkan
  - d. 3 bulan 10 hari
  - e. 3 kali quru'
18. Dibawah ini yang termasuk dalam hikmah rujuk adalah...
- a. Rujuk menyebabkan kesulitan ekonomi
  - b. Rujuk dapat mewujudkan islah antara suami istri
  - c. Rujuk menyebabkan dosa
  - d. Rujuk menjadi sebab terbengkalainya pendidikan anak
  - e. Rujuk mengakibatkan perpecahan keluarga
19. Pengertian khulu' dapat diartikan secara bahasa dan istilah. Khulu' secara bahasa berarti...
- a. Melepaskan
  - b. Rusak atau putus
  - c. Menanggalkan
  - d. Menanggung

e. Menunggu

20. Seorang istri melaporkan suaminya yang tidak bertanggung jawab. Sang suami hilang tanpa kabar selama 5 tahun dan tanpa pulang ke rumah atau menemui keluarganya. Sang suami juga tidak memberikan nafkah lahir dan batin pada istrinya. Akhirnya hakim memutuskan talak diantara suami istri tersebut. Perpisahan keduanya disebut dengan...

- a. Talak raj'i
- b. Khulu'
- c. Talak bid'i
- d. Rujuk
- e. Fasakh

## Lampiran V Soal Posttest

**Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!**

1. Berikut ini pengertian dari talak adalah...
  - a. Talak yang dijatuhkan suami karena menyetujui atau memenuhi permintaan istrinya dengan jalan membayar tebusan
  - b. Pemisahan pernikahan yang dilakukan hakim dikarenakan alasan tertentu yang diajukan salah satu pihak dari suami istri yang bersangkutan sementara hakim mempertimbangkan kelayakannya
  - c. Melepaskan tali perkawinan dan mengakhiri hubungan suami istri
  - d. Permintaan perceraian yang diajukan di pengadilan agama
  - e. Rusak atau terputusnya hubungan pernikahan
2. Perkara halal namun dibenci Allah ialah...
  - a. Rujuk
  - b. Fasakh
  - c. Khulu'
  - d. Talak
  - e. Hadhanah
3. Sepasang suami istri telah bertengkar hebat dalam kurun waktu satu tahun pernikahannya. Keduanya memiliki sifat emosional dan ego yang amat tinggi. Hingga suatu ketika terucaplah kata talak dari sang suami disertai niat dalam hatinya. Jika suami ingin rujuk kembali dengan istrinya maka dengan cara...
  - a. Dapat rujuk dengan menunggu masa iddah istri selesai
  - b. Dapat langsung rujuk sebelum masa iddah istri selesai
  - c. Dapat rujuk dengan akad nikah baru
  - d. Dapat rujuk jika istri telah menikah dengan orang lain dan telah diceraikan
  - e. Tidak dapat rujuk
4. Meletusnya gunung semeru berdampak bagi warga disekitarnya. Terdapat salah satu keluarga yang berdampak bencana tersebut hingga suami dari bu

Ila meninggal dunia. Suami bu Ila meninggalkan seorang anak dan bu Ila yang kini tengah hamil 7 bulan. Jika bu Ila ingin menikah kembali maka masa iddah bagi bu Ila yaitu...

- a. Sampai ia melahirkan
  - b. Sampai selesai nifas
  - c. 3 bulan 10 hari
  - d. 4 bulan 10 hari
  - e. Tidak ada iddah
5. Ali dan Ara menikah satu bulan yang lalu. Selama pernikahannya mereka belum pernah digauli oleh Ali. Tiba-tiba Ali menalak Ara karena ia tidak menginginkan pernikahan tersebut dan tidak ingin rujuk. Maka masa iddah bagi Ara ialah..
- a. 3 bulan 10 hari
  - b. 4 bulan 10 hari
  - c. Tidak ada masa iddah
  - d. Tiga kali suci
  - e. Tiga kali haid
6. Fasakh dapat terjadi bila...
- a. Suami berpoligami
  - b. Tidak ada cacat pada suami
  - c. Nafkah yang diberikan suami kurang
  - d. Istri menganiaya suami
  - e. Suami hilang tidak jelas hidup atau mati
7. Hukum asal khulu' adalah...
- a. Makruh
  - b. Haram
  - c. Mubah
  - d. Sunah
  - e. Wajib
8. Lafadz yang dapat bermakna talak dan dapat bermakna bukan sehingga tergantung niat suami dinamakan talak..

- a. Sharih
  - b. Kinayah
  - c. Qashdu
  - d. Bain
  - e. Raj'i
9. Dalam hukum positif di Indonesia, perkawinan diatur dalam...
- a. Peraturan Menteri Agama
  - b. Undang-Undang Dasar Negara 1945
  - c. Peraturan Pemerintah RI No. 9 tahun 1975
  - d. Undang-Undang Perkawinan No. 1 tahun 1974
  - e. Undang-Undang Perkawinan No. 1 tahun 1975
10. Batas minimal usia laki-laki dan perempuan untuk menikah adalah...
- a. Laki-laki 19 tahun, perempuan 17 tahun
  - b. Laki-laki 19 tahun, perempuan 16 tahun
  - c. Laki-laki 21 tahun, perempuan 19 tahun
  - d. Laki-laki 17 tahun, perempuan 17 tahun
  - e. Laki-laki 19 tahun, perempuan 19 tahun
11. Seorang istri dapat mengajukan talak pada suami dengan cara membayar sejumlah tebusan. Pada saat pernikahan ia diberi mahar sebuah sepeda motor dan kalung emas 5 gram seharga Rp. 1.000.000,-. Nilai dari sepeda motor telah turun sesuai bertambahnya waktu. Sebaliknya dengan kalung emas yang harganya naik. Jika sang istri memberi tebusan sepeda motor serta kalung emas 5 gram seharga Rp.1.500.000,- maka hukum khulu' disini adalah...
- a. Tidak boleh, karena nilai barang turun dan merugikan suami
  - b. Tidak boleh, karena nilai barang naik dan merugikan istri
  - c. Tidak boleh, karena tebusan harus setara dengan mahar suami
  - d. Boleh, karena tebusan sesuai keinginan istri
  - e. Boleh, karena tebusan sesuai dengan mahar suami
12. Steve dan Rania telah resmi bercerai dan mereka memiliki seorang anak perempuan yang belum baligh. Setelah masa iddah nya selesai Rania

menerima lamaran laki-laki lain dan menikahinya. Dalam keadaan ini, hak asuh anak jatuh kepada...

- a. Steve
- b. Rania
- c. Kakek nenek dari keluarga Steve
- d. Kakek nenek dari keluarga Rania
- e. Sesuai keputusan hakim

13. Zaid memiliki istri yang sering meninggalkan kewajiban pada Allah SWT dan melakukan hal-hal yang dilarang Allah. Zaid telah berusaha menasihati istrinya dan menuntunnya perlahan untuk kembali ke jalan yang benar. Namun istri zaid tidak pernah menggubrisnya dan tetap melakukan hal-hal sesuai keinginannya. Dalam keadaan ini maka...

- a. Sunnah bagi zaid untuk menalak istrinya
- b. Mubah bagi zaid untuk menalak istrinya
- c. Wajib bagi zaid untuk menalak istrinya
- d. Makruh bagi zaid untuk menalak istrinya
- e. Haram bagi zaid untuk menalak istrinya

14. 1. Suami yang baligh, berakal, dan atas kemauannya sendiri

2. Istri yang dalam kekuasaan suami dalam artian belum diceraikan

3. Lafal / ucapan

4. Tebusan

Rukun diatas termasuk kedalam rukun...

- a. Talak
- b. Fasakh
- c. Rujuk
- d. Khulu'
- e. Hadhanah

15. Berikut ini termasuk hikmah rujuk, *kecuali*...

- a. Rujuk dapat mewujudkan islah antara suami istri
- b. Rujuk dapat menghindari perpecahan hubungan kerabat
- c. Rujuk menjadi sebab terbengkalainya pendidikan anak

- d. Rujuk dapat menghindari gangguan jiwa (stress)
  - e. Rujuk dapat menurunkan ridho Allah SWT
16. Fasakh secara bahasa berarti...
- a. Melepaskan
  - b. Menanggalkan
  - c. Rusak atau putus
  - d. Menanggung
  - e. Menunggu
17. Hadhanah atau memelihara anak, berakhir saat...
- a. Anak sudah baligh
  - b. Anak sudah baligh dan mandiri
  - c. Hadhanah tidak memiliki akhir
  - d. Anak dapat memilih pilihan sendiri
  - e. Saat anak ingin
18. Selama masa iddah belum habis, maka mantan istri masih memiliki beberapa kewajiban terhadap mantan suaminya yaitu *kecuali*...
- a. Melayani mantan suami
  - b. Tinggal di rumah yang telah disediakan mantan suami sebelum masa iddah selesai
  - c. Menjaga diri dari perbuatan-perbuatan maksiat
  - d. Menjaga diri dari hal yang menimbulkan fitnah
  - e. Tidak boleh menerima pinangan orang lain.
19. Rujuk dapat tertolak dengan alasan...
- a. Istri mau rujuk dengan suami
  - b. Rujuk dilakukan dengan adanya saksi
  - c. Terdapat ucapan rujuk dari suami pada istri
  - d. Rujuk tanpa sepengetahuan istri
  - e. Rujuk dilakukan di muka pegawai pencatat nikah
20. وَالْمُطَلَّاتُ يَرْجِعْنَ بِأَنْفُسِهِنَّ ثَلَاثَةَ قُرُوءٍ
- Surah Al-Baqarah ayat 228 diatas memiliki arti...



- a. Orang yang ditalak haruslah menunggu tiga kali quru'
- b. Orang yang ditalak tidak perlu menunggu tiga kali quru'
- c. Orang yang ditalak haruslah menunggu hingga suci
- d. Dan hendaklah wanita-wanita yang ditalak menahan diri (menunggu) hingga suci
- e. Dan hendaklah wanita-wanita yang ditalak menahan diri (menunggu) tiga kali quru'

098 Aiffah  
Akun dasar

Tingkatkan ke super

Atau rekomendasikan and dapatkan SUPER gratis

Rekomendasikan

Buat

Cari

Kuisku

Hasil

Kelas

Pengaturan

Posttest Perceraian

74% Akurasi rata-rata · 9 memainkan

11th kelas · Education

098 Aiffah · 1 month

0 Simpan Bagikan Edit

GURU PIMPIN SESI Mulai kuis langsung

PEMBELAJARAN ASYNCRONOUS Berikan Pekerjaan Rumah

20 Pertanyaan

Sembunyikan jawaban Review

1. Pilihan ganda 2 minutes

Q. Talak merupakan perkara halal yang dibenci oleh Allah. Berikut ini pengertian dari talak adalah...

answer choices

- Talak yang dijatuhkan suami karena Pemisahan pernikahan yang dilakukan hakim

Upgrade to **SUPER**  
Graduate from your Basic plan

Use **EXCLUSIVE THEMES** to make awesome lessons

Customize lesson backgrounds, fonts, colors and more.

Dapatkan Super

Help

09.43 26/03/2022

098 Aiffah  
Akun dasar

Tingkatkan ke super

Atau rekomendasikan and dapatkan SUPER gratis

Rekomendasikan

Buat

Cari

Kuisku

Hasil

Kelas

Pengaturan

Posttest Perceraian

74% Akurasi rata-rata · 9 memainkan

11th kelas · Education

098 Aiffah · 1 month

0 Simpan Bagikan Edit

GURU PIMPIN SESI Mulai kuis langsung

PEMBELAJARAN ASYNCRONOUS Berikan Pekerjaan Rumah

1. Pilihan ganda 2 minutes

Q. Talak merupakan perkara halal yang dibenci oleh Allah. Berikut ini pengertian dari talak adalah...

answer choices

- Talak yang dijatuhkan suami karena menyetujui atau memenuhi permintaan istrinya
- Pemisahan pernikahan yang dilakukan hakim dikarenakan alasan tertentu yang diajukan salah satu pihak dari suami istri yang bersangkutan sementara hakim mempertimbangkan kelayakannya
- Melepaskan tali perkawinan dan mengakhiri hubungan suami istri
- Permintaan perceraian yang diajukan di pengadilan agama oleh suami/istri
- Rusak atau terputusnya hubungan pernikahan antara suami dan istri

2. Pilihan ganda 1 minute

Saat suami ingin merujuk istrinya diperlukan orang untuk menjadi saksi atas dirujuknya mantan

Help

09.43 26/03/2022

098 Aiffah  
Akun dasar

Tingkatkan ke super

Atau rekomendasikan and dapatkan SUPER gratis

Rekomendasikan

Buat

Cari

Kuisku

Hasil

Kelas

Pengaturan

Posttest Perceraian

74% Akurasi rata-rata · 9 memainkan

11th kelas · Education

098 Aiffah · 1 month

0 Simpan Bagikan Edit

GURU PIMPIN SESI Mulai kuis langsung

PEMBELAJARAN ASYNCRONOUS Berikan Pekerjaan Rumah

2. Pilihan ganda 1 minute

Q. Saat suami ingin merujuk istrinya diperlukan orang untuk menjadi saksi atas dirujuknya mantan istri. Adapun saksi yang menjadi syarat rujuk ialah...

answer choices

- Dua orang laki-laki yang bijaksana
- Dua orang laki-laki dan perempuan yang adil
- Tiga orang laki-laki yang adil
- Dua orang laki-laki yang adil
- Tiga orang laki-laki yang bijaksana

3. Pilihan ganda 2 minutes

Sepasang suami istri telah bertengkar hebat selama 4 tahun pernikahannya. Keduanya memiliki sifat emosional dan ego yang amat tinggi. Hingga suatu ketika terucaplah kata talak dari sang suami disertai niat dalam hatinya. 4 bulan kemudian suami ingin rujuk kembali dengan istrinya. Mereka dapat rujuk dengan cara...

Help

09.43 26/03/2022

098 Affah  
Akun dasar

Tingkatkan ke super

Atau rekomendasikan and dapatkan SUPER gratis

Rekomendasikan

Buat

Cari

Kuisku

Hasil

Kelas

Pengaturan

0943 26/03/2022

3. Pilihan ganda 2 minutes

Sepasang suami istri telah bertengkar hebat selama 4 tahun pernikahannya. Keduanya memiliki sifat emosional dan ego yang amat tinggi. Hingga suatu ketika terucaplah kata talak dari sang suami disertai niat dalam hatinya. 4 bulan kemudian suami ingin rujuk kembali dengan istrinya. Mereka dapat rujuk dengan cara...

answer choices

- Dapat rujuk dengan menunggu masa iddah istri selesai
- Dapat langsung rujuk sebelum masa iddah istri selesai
- Dapat rujuk dengan akad nikah baru
- Dapat rujuk jika istri telah menikah dengan orang lain dan telah diceraikan
- Tidak dapat rujuk

4. Pilihan ganda 2 minutes

098 Affah  
Akun dasar

Tingkatkan ke super

Atau rekomendasikan and dapatkan SUPER gratis

Rekomendasikan

Buat

Cari

Kuisku

Hasil

Kelas

Pengaturan

0943 26/03/2022

4. Pilihan ganda 2 minutes

Meletusnya gunung semeru berdampak bagi warga di sekitarnya. Terdapat salah satu keluarga yang terdampak bencana tersebut hingga suami dari bu Ila meninggal dunia. Suami bu Ila meninggalkan seorang anak dan bu Ila yang kini tengah hamil 5 bulan. Jika bu Ila ingin menikah kembali maka masa iddah bagi bu Ila yaitu...

answer choices

- Sampai ia melahirkan
- 3 bulan 10 hari
- Tidak ada masa iddah
- Sampai selesai nifas
- 4 bulan 10 hari

5. Pilihan ganda 2 minutes

Pak Faisal dan Bu Fariha telah menikah selama 30 tahun. Di tahun pernikahan yang ke 31 Pak Q. Faisal menalak Bu Fariha. Bu Fariha sendiri sudah menginjak usia 50 tahun yang berarti ia sudah menopause. Dalam keadaan ini masa iddah bagi bu Fariha adalah...

098 Affah  
Akun dasar

Tingkatkan ke super

Atau rekomendasikan and dapatkan SUPER gratis

Rekomendasikan

Buat

Cari

Kuisku

Hasil

Kelas

Pengaturan

0944 26/03/2022

5. Pilihan ganda 2 minutes

Pak Faisal dan Bu Fariha telah menikah selama 30 tahun. Di tahun pernikahan yang ke 31 Pak Q. Faisal menalak Bu Fariha. Bu Fariha sendiri sudah menginjak usia 50 tahun yang berarti ia sudah menopause. Dalam keadaan ini masa iddah bagi bu Fariha adalah...

answer choices

- 3 bulan 10 hari
- 3 bulan
- 4 bulan 10 hari
- Tidak ada masa iddah
- 4 bulan

6. Pilihan ganda 1 minute

Q. Dibawah ini yang merupakan hal-hal yang menyebabkan fasakh adalah...

answer choices

- Suami berpoligami
- Tidak ada cacat pada suami

Quizizz interface showing a quiz titled "Posttest Perceraian". The user is 098 Affiah. The quiz is asynchronous and titled "Berikan Pekerjaan Rumah".

Question 6: Pilihan ganda (1 minute).  
 Q. Dibawah ini yang merupakan hal-hal yang menyebabkan fasakh adalah...  
 answer choices:  
 Suami bergamami  Tidak ada cacat pada suami  
 Nafkah yang diberikan suami kurang  Istri mengalaya suami  
 Suami hilang tidak jelas hidup atau mati

Question 7: Pilihan ganda (45 seconds).  
 Q. Hukum khulu' dapat berubah sesuai keadaannya. Adapun hukum asal khulu' adalah...  
 answer choices:  
 Makruh  Haram  
 Mubah  Sunnah  
 Wajib

Quizizz interface showing a quiz titled "Posttest Perceraian". The user is 098 Affiah. The quiz is asynchronous and titled "Berikan Pekerjaan Rumah".

Question 8: Pilihan ganda (1 minute).  
 Q. Lafadz yang dapat bermakna talak dan dapat bermakna bukan sehingga tergantung niat suami dinamakan...  
 answer choices:  
 Sharh  Kinayah  
 Qashdu  Talak Bain  
 Talak Raj'i

Question 9: Pilihan ganda (1 minute).  
 Q. Selain dalam syariat Islam, perkawinan juga diatur dalam undang-undang. Dalam hukum positif di Indonesia, perkawinan diatur dalam...  
 answer choices:  
 Peraturan Menteri Agama No. 11 tahun 1975  Undang-Undang Dasar Negara 1945  
 Peraturan Pemerintah RI No. 1 tahun 1974  Undang-Undang Perkawinan No. 1 tahun 1974  
 Undang-Undang Perkawinan No. 11 tahun 1974

Quizizz interface showing a quiz titled "Posttest Perceraian". The user is 098 Affiah. The quiz is asynchronous and titled "Berikan Pekerjaan Rumah".

Question 9: Pilihan ganda (1 minute).  
 Q. Selain dalam syariat Islam, perkawinan juga diatur dalam undang-undang. Dalam hukum positif di Indonesia, perkawinan diatur dalam...  
 answer choices:  
 Peraturan Menteri Agama No. 11 tahun 1975  Undang-Undang Dasar Negara 1945  
 Peraturan Pemerintah RI No. 1 tahun 1974  Undang-Undang Perkawinan No. 1 tahun 1974  
 Undang-Undang Perkawinan No. 11 tahun 1974

Question 10: Pilihan ganda (2 minutes).  
 Q. Talak yang menghalangi suami untuk merujuk kembali istrinya dinamakan...  
 answer choices:  
 Talak Sunni  Talak Bid'i

Quizizz Admin Interface - Question 10

098 Affiah  
Akun dasar

Tingkatkan ke super

Atau rekomendasikan and dapatkan SUPER gratis

Rekomendasikan

Buat

Cari

KuisKu

Hasil

Kelas

Pengaturan

Q. Talak yang menghalangi suami untuk merujuk kembali istrinya dinamakan...

answer choices

- Talak Sunni
- Talak Bid'i
- Talak Muallaaq
- Talak Raj'i
- Talak Bain

10. Pilihan ganda 2 minutes

Quizizz Admin Interface - Question 11

098 Affiah  
Akun dasar

Tingkatkan ke super

Atau rekomendasikan and dapatkan SUPER gratis

Rekomendasikan

Buat

Cari

KuisKu

Hasil

Kelas

Pengaturan

Seorang istri dapat mengajukan talak pada suami dengan cara membayar sejumlah tebusan. Pada saat pernikahan ia diberi mahar sebuah sepeda motor dan kalung emas 5 gram seharga Q. Rp. 1.000.000,-. Nilai dari sepeda motor telah turun sesuai bertambahnya waktu. Sebaliknya, harga dari kalung emas akan naik, jika sang istri memberi tebusan sepeda motor serta kalung emas 5 gram seharga Rp.1.500.000,- maka hukum khulur disini adalah...

answer choices

- Tidak boleh, karena nilai barang turun dan merugikan suami
- Tidak boleh, karena nilai barang naik dan merugikan istri
- Tidak boleh, karena tebusan harus setara
- Boleh, karena tebusan sesuai keinginan istri dengan mahar suami
- Boleh, karena tebusan sesuai dengan mahar suami

11. Pilihan ganda 3 minutes

Quizizz Admin Interface - Question 12

098 Affiah  
Akun dasar

Tingkatkan ke super

Atau rekomendasikan and dapatkan SUPER gratis

Rekomendasikan

Buat

Cari

KuisKu

Hasil

Kelas

Pengaturan

Steve dan Rania telah resmi bercerai dan mereka memiliki seorang anak perempuan yang belum Q. baligh. Setelah masa iddahny selesai Rania menerima lamaran laki-laki lain dan menikahinya. Dalam keadaan ini, hak asuh anak akan jatuh kepada...

answer choices

- Steve
- Rania
- Kakek nenek dari keluarga Steve
- Kakek nenek dari keluarga Rania
- Sesuai keputusan hakim

12. Pilihan ganda 2 minutes

Zaid memiliki istri yang sering meninggalkan kewajiban pada Allah SWT dan melakukan hal-hal yang dilarang Allah. Zaid telah berusaha menasihati istrinya dan menuntunnya perlahan untuk kembali ke jalan yang benar. Namun istri zaid tidak pernah menggubrisnya dan tetap melakukan hal-hal sesuai keinginannya. Dalam keadaan ini maka

13. Pilihan ganda 2 minutes

Quizizz interface showing a quiz titled "Berikan Pekerjaan Rumah" (Assign Homework) under the category "Pembelajaran Asynchronous". The user is logged in as "098 Affah".

**13. Pilihan ganda** (2 minutes)

Q. Zaid memiliki istri yang sering meninggalkan kewajiban pada Allah SWT dan melakukan hal-hal yang dilarang Allah. Zaid telah berusaha menasihati istrinya dan menuntunnya perlahan untuk kembali ke jalan yang benar. Namun istri zaid tidak pernah menggubrisnya dan tetap melakukan hal-hal sesuai keinginannya. Dalam keadaan ini maka...

answer choices

- Sunnah bagi zaid untuk menalak istrinya
- Mubah bagi zaid untuk menalak istrinya
- Wajib bagi zaid untuk menalak istrinya
- Makruh bagi zaid untuk menalak istrinya
- Haram bagi zaid untuk menalak istrinya

**14. Pilihan ganda** (2 minutes)

1. Istri  
2. Suami  
Q. 3. Lafal / sighat

Quizizz interface showing a quiz titled "Berikan Pekerjaan Rumah" (Assign Homework) under the category "Pembelajaran Asynchronous". The user is logged in as "098 Affah".

**14. Pilihan ganda** (2 minutes)

1. Istri  
2. Suami  
Q. 3. Lafal / sighat  
4. Saksi  
Rukun diatas termasuk kedalam rukun...

answer choices

- Talak
- Fasakh
- Hadhanah
- Rujuk
- Khulu'

**15. Pilihan ganda** (1 minute)

Q. Fasakh dapat diartikan secara bahasa dan istilah. Secara bahasa fasakh berarti...

answer choices

- Melepaskan
- Rusak atau putus
- Menunggu
- Menanggalkan
- Menanggung

Quizizz interface showing a quiz titled "Berikan Pekerjaan Rumah" (Assign Homework) under the category "Pembelajaran Asynchronous". The user is logged in as "098 Affah".

**15. Pilihan ganda** (1 minute)

Q. Fasakh dapat diartikan secara bahasa dan istilah. Secara bahasa fasakh berarti...

answer choices

- Melepaskan
- Rusak atau putus
- Menunggu
- Menanggalkan
- Menanggung

**16. Pilihan ganda** (2 minutes)

Memelihara anak adalah wajib, karena mengabaikan mereka sa, artinya dengan membiarkan mereka jatuh kedalam kerusakan. Adapun memelihara anak atau hadhanah akan berakhir saat...

answer choices

- Anak sudah baligh
- Anak sudah baligh dan mandiri
- Hadhanah tirak memiliki akhir
- Anak dapat memilih pilihan sendiri



Quizizz Admin Interface - Question 16

098 Aiffah  
Akun dasar

Tingkatkan ke super

Atau rekomendasikan and dapatkan SUPER gratis

Rekomendasikan

Buat

Cari

Kuisku

Hasil

Kelas

Pengaturan

Quizizz

Cari

Kuisku

Masukkan kode

GURU PIMPIN SESI

Mulai kuis langsung

PEMBELAJARAN ASINCRONOUS

Berikan Pekerjaan Rumah

16. Pilihan ganda

2 minutes

Memelihara anak adalah wajib, karena mengabaikan mereka sa,a artinya dengan membiarkan Q. mereka jatuh kedalam kerusakan. Adapun memelihara anak atau hadhanah akan berakhir saat...

answer choices

- Anak sudah baligh
- Anak sudah baligh dan mandiri
- Hadhanah tidak memiliki akhir
- Anak dapat memilih pilihan sendiri
- Saat anak ingin

17. Pilihan ganda

2 minutes

Selama masa iddah belum habis, maka mantan istri masih memiliki beberapa kewajiban terhadap mantan suaminya yaitu *kecuai*...

answer choices

- Melayani mantan suami
- Tinggal di rumah yang telah disediakan

09:45 26/03/2022

Quizizz Admin Interface - Question 17

098 Aiffah  
Akun dasar

Tingkatkan ke super

Atau rekomendasikan and dapatkan SUPER gratis

Rekomendasikan

Buat

Cari

Kuisku

Hasil

Kelas

Pengaturan

Quizizz

Cari

Kuisku

Masukkan kode

GURU PIMPIN SESI

Mulai kuis langsung

PEMBELAJARAN ASINCRONOUS

Berikan Pekerjaan Rumah

17. Pilihan ganda

2 minutes

Selama masa iddah belum habis, maka mantan istri masih memiliki beberapa kewajiban terhadap mantan suaminya yaitu *kecuai*...

answer choices

- Melayani mantan suami
- Tinggal di rumah yang telah disediakan mantan suami sebelum masa iddah selesai
- Menjaga diri dari perbuatan-perbuatan maksiat
- Menjaga diri dari hal yang menimbulkan fitnah
- Tidak boleh menerima pinangan orang lain

18. Pilihan ganda

2 minutes

وَالْمَلَائِكَةُ يَرْفَعُونَ قُلُوبَهُمْ  
Surah Al-Baqarah ayat 228 diatas memiliki arti...

answer choices

- Orang yang ditalak haruslah menunggu tiga kali quru'
- Orang yang ditalak tidak perlu menunggu tiga kali quru'
- Orang yang ditalak haruslah menunggu hingga suci
- Dan hendaklah wanita-wanita yang ditalak menahan diri (menunggu) hingga suci
- Dan hendaklah wanita-wanita yang ditalak menahan diri (menunggu) tiga kali quru'

09:45 26/03/2022

Quizizz Admin Interface - Question 18

098 Aiffah  
Akun dasar

Tingkatkan ke super

Atau rekomendasikan and dapatkan SUPER gratis

Rekomendasikan

Buat

Cari

Kuisku

Hasil

Kelas

Pengaturan

Quizizz

Cari

Kuisku

Masukkan kode

GURU PIMPIN SESI

Mulai kuis langsung

PEMBELAJARAN ASINCRONOUS

Berikan Pekerjaan Rumah

18. Pilihan ganda

2 minutes

وَالْمَلَائِكَةُ يَرْفَعُونَ قُلُوبَهُمْ  
Surah Al-Baqarah ayat 228 diatas memiliki arti...

answer choices

- Orang yang ditalak haruslah menunggu tiga kali quru'
- Orang yang ditalak tidak perlu menunggu tiga kali quru'
- Orang yang ditalak haruslah menunggu hingga suci
- Dan hendaklah wanita-wanita yang ditalak menahan diri (menunggu) hingga suci
- Dan hendaklah wanita-wanita yang ditalak menahan diri (menunggu) tiga kali quru'

19. Pilihan ganda

2 minutes

Q. Berikut ini termasuk hikmah rujuk, *kecuai*...

answer choices

- 
- 
- 
- 
- 

09:45 26/03/2022

Quizizz interface showing a quiz question. The user is logged in as 098 Affah. The question is: "19. Pilihan ganda Q. Berikut ini termasuk hikmah rujuk, kecuali..." (2 minutes). The answer choices are:

- Rujuk dapat mewujudkan islah antara suami istri
- Rujuk dapat menghindari perpecahan hubungan kerabat
- Rujuk menjadi sebab terbelengkalainya pendidikan anak
- Rujuk dapat menghindari gangguan jiwa (stress)
- Rujuk dapat menurunkan ridho Allah SWT

Below the question, there is another question: "20. Pilihan ganda Q. Rujuk dapat tertolak dengan alasan..." (2 minutes). The answer choices are:

- Istri mau rujuk dengan suami
- Rujuk dilakukan dengan adanya saksi

Quizizz interface showing a quiz question. The user is logged in as 098 Affah. The question is: "20. Pilihan ganda Q. Rujuk dapat tertolak dengan alasan..." (2 minutes). The answer choices are:

- Istri mau rujuk dengan suami
- Rujuk dilakukan dengan adanya saksi
- Terdapat ucapan rujuk dari suami pada istri
- Rujuk tanpa sepengetahuan istri
- Rujuk dilakukan di muka pegawai pencatat nikah



## Lampiran VI Data Kategorisasi Hasil Belajar Siswa

## Kelas Eksperimen

No.	Nama	Pretest	Keterangan
1.	Ahmad Saiful G.S.	45	Cukup
2.	Alifia Kartika Sari	45	Cukup
3.	Ayu Sita Ningrum	35	Kurang
4.	Caesar Ramadhan D.	30	Kurang
5.	Cindi Setianingrum	40	Kurang
6.	Danesti Maharani	30	Kurang
7.	Diandra Novia M.S.	55	Cukup
8.	Dwi Kurnia W.	45	Cukup
9.	Firda Muslimatul H.	40	Kurang
10.	Fitri Nadiha	35	Kurang
11.	Intan Samrotul H.	40	Kurang
12.	Irmayatu Az Zahra	40	Kurang
13.	Izika Genio W.S.	40	Kurang
14.	M. Raffli Nurdin	40	Kurang
15.	M. Syarief H. S.	40	Kurang
16.	Regita Karerin I.	55	Cukup
17.	Reza Oktaviona	40	Kurang
18.	Reza Septi Nur'aini	30	Kurang
19.	Rino Trawaca	40	Kurang
20.	Shifa Zahramdhani F.	35	Kurang
21.	Vinka Dheane Putri	40	Kurang
22.	Wellyan Freya A.	40	Kurang
23.	Wildiana Ayunda H.Z.	40	Kurang
24.	Yeshinta Alym M.	40	Kurang
25.	Adhyaksa Ramadhan	40	Kurang
26.	Aisya Ratry Zuraida	40	Kurang
27.	Alifah Putri Karina	60	Cukup
28.	Anyza Dwi Puspitasari	35	Kurang

29.	Azzah Ayyuma Afifah	55	Cukup
30.	Chelya Elvi Rahma Fatimah	70	Baik
31.	Deva Marta Laila	60	Cukup
32.	Fadlilatul Laili Maghfiroh	70	Baik
33.	Fahmi Roiz Amrulloh	40	Kurang
34.	Fauzan Akbar Purnawan	50	Cukup
35.	Fiya Ulfatul Mukarromah	60	Cukup
36.	Imam Mas'udi	15	Sangat Kurang
37.	Irfa Millatu Ulya	55	Cukup
38.	Luna Widianti Saputri	50	Cukup
39.	Merisa Rahayuningtyas	65	Baik
40.	Metafisika Amalia Al Faati	55	Cukup
41.	Mochamad Radite Pramadya Reyhan	15	Sangat Kurang
42.	Moh Ilham Kautsaraghini Ardhea	45	Cukup
43.	Mohammad Rofik Munawar	55	Cukup
44.	Nabila Aulia Annisa	50	Cukup
45.	Nadya Nur Azizah	60	Cukup
46.	Pasya Ayu Anggar Dina	55	Cukup
47.	Risma Dwi Puspita Anggraini	55	Cukup
48.	Salsabila Nur Fadhillah	35	Kurang
49.	Siska Nurfiana	40	Kurang

No.	Nama	Posttest	Keterangan
1.	Ahmad Saiful G.S.	65	Baik
2.	Alifia Kartika Sari	70	Baik
3.	Ayu Sita Ningrum	80	Baik
4.	Caesar Ramadhan D.	95	Sangat Baik
5.	Cindi Setianingrum	90	Sangat Baik
6.	Danesti Maharani	90	Sangat Baik
7.	Diandra Novia M.S.	75	Baik

8.	Dwi Kurnia W.	95	Sangat Baik
9.	Firda Muslimatul H.	80	Baik
10.	Fitri Nadiha	85	Sangat Baik
11.	Intan Samrotul H.	95	Sangat Baik
12.	Irmayatu Az Zahra	90	Sangat Baik
13.	Izika Genio W.S.	75	Baik
14.	M. Raffli Nurdin	90	Sangat Baik
15.	M. Syarief H. S.	90	Sangat Baik
16.	Regita Karerin I.	80	Baik
17.	Reza Oktaviona	85	Sangat Baik
18.	Reza Septi Nur'aini	85	Sangat Baik
19.	Rino Trawaca	90	Sangat Baik
20.	Shifa Zahramdhani F.	90	Sangat Baik
21.	Vinka Dheane Putri	90	Sangat Baik
22.	Wellyan Freya A.	75	Baik
23.	Wildiana Ayunda H.Z.	85	Sangat Baik
24.	Yeshinta Alym M.	80	Baik
25.	Adhyaksa Ramadhan	70	Baik
26.	Aisya Ratry Zuraida	85	Sangat Baik
27.	Alifah Putri Karina	90	Sangat Baik
28.	Anyza Dwi Puspitasari	75	Baik
29.	Azzah Ayyuma Afifah	90	Sangat Baik
30.	Chelya Elvi Rahma Fatimah	90	Sangat Baik
31.	Deva Marta Laila	85	Sangat Baik
32.	Fadlilatul Laili Maghfiroh	80	Baik
33.	Fahmi Roiz Amrulloh	85	Sangat Baik
34.	Fauzan Akbar Purnawan	95	Sangat Baik
35.	Fiya Ulfatul Mukarromah	80	Baik
36.	Imam Mas'udi	65	Baik
37.	Irfa Millatu Ulya	65	Baik
38.	Luna Widianti Saputri	80	Baik

39.	Merisa Rahayuningtyas	100	Sangat Baik
40.	Metafisika Amalia Al Faati	85	Sangat Baik
41.	Mochamad Radite Pramadya Reyhan	80	Baik
42.	Moh Ilham Kautsaraghini Ardhea	85	Sangat Baik
43.	Mohammad Rofik Munawar	90	Sangat Baik
44.	Nabila Aulia Annisa	85	Sangat Baik
45.	Nadya Nur Azizah	75	Baik
46.	Pasya Ayu Anggar Dina	75	Baik
47.	Risma Dwi Puspita Anggraini	65	Baik
48.	Salsabila Nur Fadhilah	95	Sangat Baik
49.	Siska Nurfiana	80	Baik

Kelas Kontrol

No.	Nama	Pretest	Keterangan
1.	Alta Marsinta S.V.	40	Kurang
2.	Auliya Rahmawati	45	Cukup
3.	Dea Ayu Agistha	55	Cukup
4.	Devi Marta Laila	55	Cukup
5.	Eliza Desiana S.	60	Cukup
6.	Eril Mayhesa A.	60	Cukup
7.	Fajar Syahrul A.	45	Cukup
8.	Firnia Salsabila	60	Cukup
9.	Hamim Mastuti Y.A	60	Cukup
10.	Hamiza Muafiki	55	Cukup
11.	Intan Hibatul N.	60	Cukup
12.	Johan Firmansyah	35	Kurang
13.	Lutfi Yuzakki	45	Cukup
14.	Maulida Asnawati R.	60	Cukup
15.	M. Wildan Solikha	40	Kurang
16.	Nafa Febriyanti N.	40	Kurang

17.	Naufal Rafi R.	45	Cukup
18.	Nina Yuliana	60	Cukup
19.	Pangeran Ramadan I.	40	Kurang
20.	Reviana Dwi D.	60	Cukup
21.	Riayatus Solihah	55	Cukup
22.	Shinta Eky Y.	60	Cukup
23.	Sintya Aninda R.	40	Kurang
24.	Arya Rahmatullah Murdopo	30	Kurang
25.	Binawa Dinasti Yudhistira	40	Kurang
26.	Cherina Wulandari	40	Kurang
27.	Devinda Natswatul Leviniya	40	Kurang
28.	Dwi Zulfaidha Agustina	45	Cukup
29.	Fatiha Selvi Listiani	40	Kurang
30.	Feby Cantika Qumulaila	40	Kurang
31.	Indana Sulfa Nur'aini	35	Kurang
32.	Inka Yuliana	40	Kurang
33.	Isma Muliya Rahmadhani	40	Kurang
34.	Kayenta Yusra Destara	25	Kurang
35.	Laila Yunia Marvina Putri	40	Kurang
36.	Maya Fitrotun Nabila	40	Kurang
37.	Muhammad Ali Wahyu Dwi Laksono	45	Cukup
38.	Najwa Salsabela	35	Kurang
39.	Naufal Abdul Hakim	20	Sangat Kurang
40.	Nila Alfiana	40	Kurang
41.	Nining Atik Ghausiah	60	Cukup
42.	Novalia Putri Fernanda	40	Kurang
43.	Nur Annisa' Nindhiasari	35	Kurang
44.	Putri Aulian Nisa	40	Kurang
45.	Rintan Della Adyistia	30	Kurang
46.	Shella Nur Yuliastri	40	Kurang
47.	Yeti Fitria Wardana	30	Kurang

48.	Yasinta Nurdinia	40	Kurang
49.	Zahra Salsa Ayu M.	45	Cukup

No.	Nama	Posttest	Keterangan
1.	Alta Marsinta S.V.	50	Cukup
2.	Auliya Rahmawati	65	Baik
3.	Dea Ayu Agistha	60	Cukup
4.	Devi Marta Laila	60	Cukup
5.	Eliza Desiana S.	85	Sangat Baik
6.	Eril Mayhesa A.	90	Sangat Baik
7.	Fajar Syahrul A.	60	Cukup
8.	Firnia Salsabila	80	Baik
9.	Hamim Mastuti Y.A	65	Baik
10.	Hamiza Muafiki	65	Baik
11.	Intan Hibatul N.	90	Sangat Baik
12.	Johan Firmansyah	60	Cukup
13.	Lutfi Yuzakki	60	Cukup
14.	Maulida Asnawati R.	90	Sangat Baik
15.	M. Wildan Solikha	60	Cukup
16.	Nafa Febriyanti N.	55	Cukup
17.	Naufal Rafi R.	50	Cukup
18.	Nina Yuliana	80	Baik
19.	Pangeran Ramadan I.	55	Cukup
20.	Reviana Dwi D.	70	Baik
21.	Riayatus Solihah	80	Baik
22.	Shinta Eky Y.	75	Baik
23.	Sintya Aninda R.	70	Baik
24.	Arya Rahmatullah Murdopo	40	Kurang
25.	Binawa Dinasti Yudhistira	55	Cukup
26.	Cherina Wulandari	70	Baik

27.	Devinda Natswatul Leviniya	65	Baik
28.	Dwi Zulfaidha Agustina	90	Sangat Baik
29.	Fatiha Selvi Listiani	50	Cukup
30.	Feby Cantika Qumilaila	75	Baik
31.	Indana Sulfa Nur'aini	75	Baik
32.	Inka Yuliana	55	Cukup
33.	Isma Muliya Rahmadhani	75	Baik
34.	Kayenta Yusra Destara	75	Baik
35.	Laila Yunia Marvinia Putri	60	Cukup
36.	Maya Fitrotun Nabila	50	Cukup
37.	Muhammad Ali Wahyu Dwi Laksono	55	Cukup
38.	Najwa Salsabela	70	Baik
39.	Naufal Abdul Hakim	60	Cukup
40.	Nila Alfiana	55	Cukup
41.	Nining Atik Ghausiah	90	Sangat Baik
42.	Novalia Putri Fernanda	55	Cukup
43.	Nur Annisa' Nindhiasari	50	Cukup
44.	Putri Aulian Nisa	55	Cukup
45.	Rintan Della Adyistia	55	Cukup
46.	Shella Nur Yuliastri	60	Cukup
47.	Yeti Fitria Wardana	45	Cukup
48.	Yasinta Nurdinia	85	Sangat Baik
49.	Zahra Salsa Ayu M.	80	Baik

Lampiran VII Hasil Output SPSS

Uji Validitas

validitas fix.spv [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Output Log Correlations Title Notes Active Dataset Correlations Log Reliability Title Notes Scale: ALL VAR Case Proc Reliability: Item-Total Log Correlations Title Notes Active Dataset Correlations Log Frequencies Title Notes Statistics Frequency Table s.1 s.2 s.3

[DataSet1]

Correlations

		s.1	s.2	s.3	s.4	s.5	s.6	s.7	s.8	s.9	s.10	s.11	s.12	s.13
s.1	Pearson Correlation	1	,253	,253	,147	-,009	,302	-,094	,252	,253	,360*	,126	,302	-,0
	Sig. (2-tailed)		,143	,143	,400	,960	,077	,591	,144	,143	,034	,471	,077	,7
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.2	Pearson Correlation	,253	1	,195	,113	,113	-,067	,397*	,253	,397*	,152	,151	,294	,60
	Sig. (2-tailed)	,143		,261	,516	,516	,702	,018	,143	,018	,385	,388	,086	,0
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.3	Pearson Correlation	,253	,195	1	,113	-,067	,113	,195	,253	,195	,152	-,009	-,067	,2
	Sig. (2-tailed)	,143	,261		,516	,702	,018	,143	,018	,385	,388	,959	,702	,1
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.4	Pearson Correlation	,147	,113	,113	1	,028	,190	,294	,302	,113	,068	,180	,190	,3
	Sig. (2-tailed)	,400	,516	,516		,874	,275	,086	,077	,516	,698	,300	,275	,0
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.5	Pearson Correlation	-,009	,113	-,067	,028	1	,190	-,248	,147	,294	,238	-,106	,514**	,1
	Sig. (2-tailed)	,960	,516	,702	,874		,275	,152	,400	,086	,168	,543	,002	,4
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.6	Pearson Correlation	,302	-,067	,113	,190	,190	1	-,248	,302	,113	,068	,324	,190	-,0
	Sig. (2-tailed)	,077	,702	,516	,275	,275		,152	,077	,516	,698	,058	,275	,9
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.7	Pearson Correlation	-,094	,397*	,195	,294	-,248	-,248	1	-,268	,195	-,227	-,009	-,248	,77
	Sig. (2-tailed)	,591	,018	,261	,086	,152	,152		,120	,261	,189	,959	,152	,0

IBM SPSS Statistics Processor is ready. | Invalid Data 07.47 27/03/2022

validitas fix.spv [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Output Log Correlations Title Notes Active Dataset Correlations Log Reliability Title Notes Scale: ALL VAR Case Proc Reliability: Item-Total Log Correlations Title Notes Active Dataset Correlations Log Frequencies Title Notes Statistics Frequency Table s.1 s.2 s.3

s.12 s.13 s.14 s.15 s.16 s.17 s.18 s.19 s.20 s.21 s.22 s.23 s.24 s.25 s.total

26	,302	-,047	,133	,253	,079	,116	,426*	,147	,496**	,133	-,006	,200	,147	,200	,520**
71	,077	,789	,445	,143	,651	,506	,011	,400	,002	,445	,973	,250	,400	,250	,001
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
51	,294	,600**	,248	,195	,195	,343*	,397*	,113	,384*	-,186	-,163	,313	,113	,313	,581**
88	,086	,000	,152	,261	,261	,043	,018	,516	,023	,286	,348	,067	,516	,067	,000
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
09	-,067	,253	,248	,195	-,207	,343*	,397*	-,067	,048	,031	-,163	,313	,475**	,313	,420*
59	,702	,143	,152	,261	,233	,043	,018	,702	,784	,860	,348	,067	,004	,067	,012
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
80	,190	,302	,361*	,294	,113	,183	,113	,190	,409*	-,222	,018	,232	-,134	,232	,465**
00	,275	,077	,033	,086	,516	,292	,516	,275	,015	,199	,917	,180	,442	,180	,005
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
06	,514**	,147	-,028	,113	,294	-,090	,294	,028	,258	-,222	-,196	,018	,352*	,018	,305
43	,002	,400	,874	,516	,086	,608	,086	,874	,134	,199	,260	,917	,038	,917	,075
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
24	,190	-,009	,167	,113	,294	,047	,294	,514**	,409*	-,222	,018	,018	,028	,018	,417*
58	,275	,960	,339	,516	,086	,789	,086	,002	,015	,199	,917	,917	,874	,917	,013
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
09	-,248	,773**	-,186	-,006	-,006	,343*	-,207	-,248	,048	-,186	,075	-,163	-,248	-,163	,062
59	,152	,000	,286	,974	,974	,043	,233	,152	,784	,286	,669	,348	,152	,348	,724

IBM SPSS Statistics Processor is ready. | Invalid Data 07.47 27/03/2022



validitas fix.spx [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Output

- Log
- Correlations
  - Title
  - Notes
  - Active Dataset
  - Correlations
- Reliability
  - Log
  - Title
  - Notes
  - Scale: ALL VAR
  - Case Proc
  - Reliability:
    - Item-Total
- Frequencies
  - Title
  - Notes
  - Statistics
  - Frequency Table
    - s.1
    - s.2
    - s.3

		s.7	s.8	s.9	s.10	s.11	s.12	s.13	s.14					
	Sig. (2-tailed)	,591	,018	,261	,086	,152	,152	,120	,261	,189	,959	,152	,0	
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	
s.8	Pearson Correlation	,252	,253	,253	,302	,147	,302	-.268	1	,079	,196	,401*	,302	-.0
	Sig. (2-tailed)	,144	,143	,143	,077	,400	,077	,120		,651	,259	,017	,077	,7
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.9	Pearson Correlation	,253	,397*	,195	,113	,294	,113	,195	,079	1	,152	-.009	,113	,2
	Sig. (2-tailed)	,143	,018	,261	,516	,086	,516	,261	,651		,385	,959	,516	,1
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.10	Pearson Correlation	,360*	,152	,152	,068	,238	,068	-.227	,196	,152	1	-.060	,408*	,0
	Sig. (2-tailed)	,034	,385	,385	,698	,168	,698	,189	,259	,385		,731	,015	,8
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.11	Pearson Correlation	,126	,151	-.009	,180	-.106	,324	-.009	,401*	-.009	-.060	1	,180	-.0
	Sig. (2-tailed)	,471	,388	,959	,300	,543	,058	,959	,017	,959	,731		,300	,9
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.12	Pearson Correlation	,302	,294	-.067	,190	,514**	,190	-.248	,302	,113	,408*	,180	1	,1
	Sig. (2-tailed)	,077	,086	,702	,275	,002	,275	,152	,077	,516	,015	,300		,4
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.13	Pearson Correlation	-.047	,600**	,253	,302	,147	-.009	,773**	-.047	,253	,033	-.012	,147	
	Sig. (2-tailed)	,789	,000	,143	,077	,400	,960	,000	,789	,143	,852	,946	,400	
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.14	Pearson Correlation	,133	,248	,248	,361*	-.028	,167	-.186	,694**	,031	,000	,221	,167	-.0
	Sig. (2-tailed)	,445	,152	,152	,033	,874	,339	,286	,000	,860	1,000	,202	,339	,7
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

26°C Kabut

IBM SPSS Statistics Processor is ready | Invalida OM | 07.47 | 27/03/2022

validitas fix.spx [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Output

- Log
- Correlations
  - Title
  - Notes
  - Active Dataset
  - Correlations
- Reliability
  - Log
  - Title
  - Notes
  - Scale: ALL VAR
  - Case Proc
  - Reliability:
    - Item-Total
- Frequencies
  - Title
  - Notes
  - Statistics
  - Frequency Table
    - s.1
    - s.2
    - s.3

	s.7	s.8	s.9	s.10	s.11	s.12	s.13	s.14							
59	,152	,000	,286	,974	,974	,043	,233	,152	,784	,286	,669	,348	,152	,348	,724
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
01*	,302	-.047	,694**	,253	,253	,116	,426*	,458**	,496**	-.240	-.006	,611**	,302	,611**	,675**
17	,077	,789	,000	,143	,143	,506	,011	,006	,002	,165	,973	,000	,077	,000	,000
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
09	,113	,253	,031	-.006	-.006	,039	-.006	,113	,216	-.186	-.163	,075	,113	,075	,331
59	,516	,143	,860	,974	,974	,823	,974	,516	,213	,286	,348	,669	,516	,669	,052
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
60	,408*	,033	,000	-.038	,341*	,115	,341*	,068	,158	,612**	-.180	,045	,238	,045	,409*
31	,015	,852	1,000	,829	,045	,512	,045	,698	,364	,000	,302	,798	,168	,798	,015
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
1	,180	-.012	,221	,151	,151	,183	,151	,467**	,209	-.295	,497**	,119	,037	,119	,411*
	,300	,946	,202	,388	,388	,293	,388	,005	,227	,085	,002	,496	,833	,496	,014
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
80	1	,147	,167	,294	,475**	,047	,475**	,190	,409*	-.028	,018	,232	,190	,232	,578**
00		,400	,339	,086	,004	,789	,004	,275	,015	,874	,917	,180	,275	,180	,000
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
12	,147	1	-.053	,079	,253	,379*	,253	-.165	,351*	-.240	-.006	-.006	-.009	-.006	,412*
46	,400		,761	,651	,143	,025	,143	,345	,038	,165	,973	,973	,960	,973	,014
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
21	,167	-.053	1	,248	,031	,117	,248	,167	,284	-.167	,110	,880**	,167	,880**	,535**
02	,339	,761		,152	,860	,503	,152	,339	,098	,339	,529	,000	,339	,000	,001
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

26°C Kabut

IBM SPSS Statistics Processor is ready | Invalida OM | 07.47 | 27/03/2022



validitas fix.spv [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Output

- Log
- Correlations
  - Title
  - Notes
  - Active Dataset
  - Correlations
- Reliability
  - Title
  - Notes
  - Scale: ALL VAR
  - Case Proc
  - Reliability
  - Item-Total
- Frequencies
  - Title
  - Notes
  - Statistics
  - Frequency Table

s.20	Pearson Correlation	.496**	.384*	.048	.409*	.258	.409*	.048	.496**	.216	.158	.209	.409*	.35
	Sig. (2-tailed)	.002	.023	.784	.015	.134	.015	.784	.002	.213	.364	.227	.015	.0
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.21	Pearson Correlation	.133	-.186	.031	-.222	-.222	-.222	-.186	-.240	-.186	.612**	-.295	-.028	-.2
	Sig. (2-tailed)	.445	.286	.860	.199	.199	.199	.286	.165	.286	.000	.085	.874	.1
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.22	Pearson Correlation	-.006	-.163	-.163	.018	-.196	.018	.075	-.006	-.163	-.180	.497**	.018	-.0
	Sig. (2-tailed)	.973	.348	.348	.917	.260	.917	.669	.973	.348	.302	.002	.917	.9
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.23	Pearson Correlation	.200	.313	.313	.232	.018	.018	-.163	.611**	.075	.045	.119	.232	-.0
	Sig. (2-tailed)	.250	.067	.067	.180	.917	.917	.348	.000	.669	.798	.496	.180	.9
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.24	Pearson Correlation	.147	.113	.475**	-.134	.352*	.028	-.248	.302	.113	.238	.037	.190	-.0
	Sig. (2-tailed)	.400	.516	.004	.442	.038	.874	.152	.077	.516	.168	.833	.275	.9
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.25	Pearson Correlation	.200	.313	.313	.232	.018	.018	-.163	.611**	.075	.045	.119	.232	-.0
	Sig. (2-tailed)	.250	.067	.067	.180	.917	.917	.348	.000	.669	.798	.496	.180	.9
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
s.total	Pearson Correlation	.520**	.581**	.420*	.465**	.305	.417*	.062	.675**	.331	.409*	.411*	.578**	.41
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.012	.005	.075	.013	.724	.000	.052	.015	.014	.000	.0
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).  
 \*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Double-click to activate

26°C Kabut

IBM QCCO Client Process is ready

07:48 27/03/2022

validitas fix.spv [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Output

- Log
- Correlations
  - Title
  - Notes
  - Active Dataset
  - Correlations
- Reliability
  - Title
  - Notes
  - Scale: ALL VAR
  - Case Proc
  - Reliability
  - Item-Total
- Frequencies
  - Title
  - Notes
  - Statistics
  - Frequency Table

09	.409*	.351*	.284	.384*	.394*	.054	.551**	.409*	1	-.258	-.227	.170	.108	.170	.679**
27	.015	.038	.098	.023	.023	.756	.001	.015	.134	.189	.328	.538	.328	.000	.000
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
95	-.028	-.240	-.167	-.186	.031	-.047	.031	-.222	-.258	1	-.147	-.147	-.028	-.147	-.160
85	.874	.165	.339	.286	.860	.789	.860	.199	.134	.401	.401	.874	.401	.359	.359
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
7**	.018	-.006	.110	.075	-.163	.031	-.163	-.196	-.227	-.147	1	.153	.018	.153	.021
02	.917	.973	.529	.669	.348	.860	.348	.260	.189	.401	.380	.917	.380	.906	.906
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
19	.232	-.006	.880**	.313	-.163	.211	.313	.018	.170	-.147	.153	1	.232	1.000**	.530**
96	.180	.973	.000	.067	.348	.223	.067	.917	.328	.401	.380	.180	.000	.001	.001
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
37	.190	-.009	.167	.475**	-.067	.047	.475**	.028	.108	-.028	.018	.232	1	.232	.401*
33	.275	.960	.339	.004	.702	.789	.004	.874	.538	.874	.917	.180	.180	.017	.017
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
19	.232	-.006	.880**	.313	-.163	.211	.313	.018	.170	-.147	.153	1.000**	.232	1	.530**
96	.180	.973	.000	.067	.348	.223	.067	.917	.328	.401	.380	.180	.000	.001	.001
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
11*	.578**	.412*	.535**	.474**	.349*	.432**	.689**	.401*	.679**	-.160	.021	.530**	.401*	.530**	1
14	.000	.014	.001	.004	.040	.010	.000	.017	.000	.359	.906	.001	.017	.001	.001
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

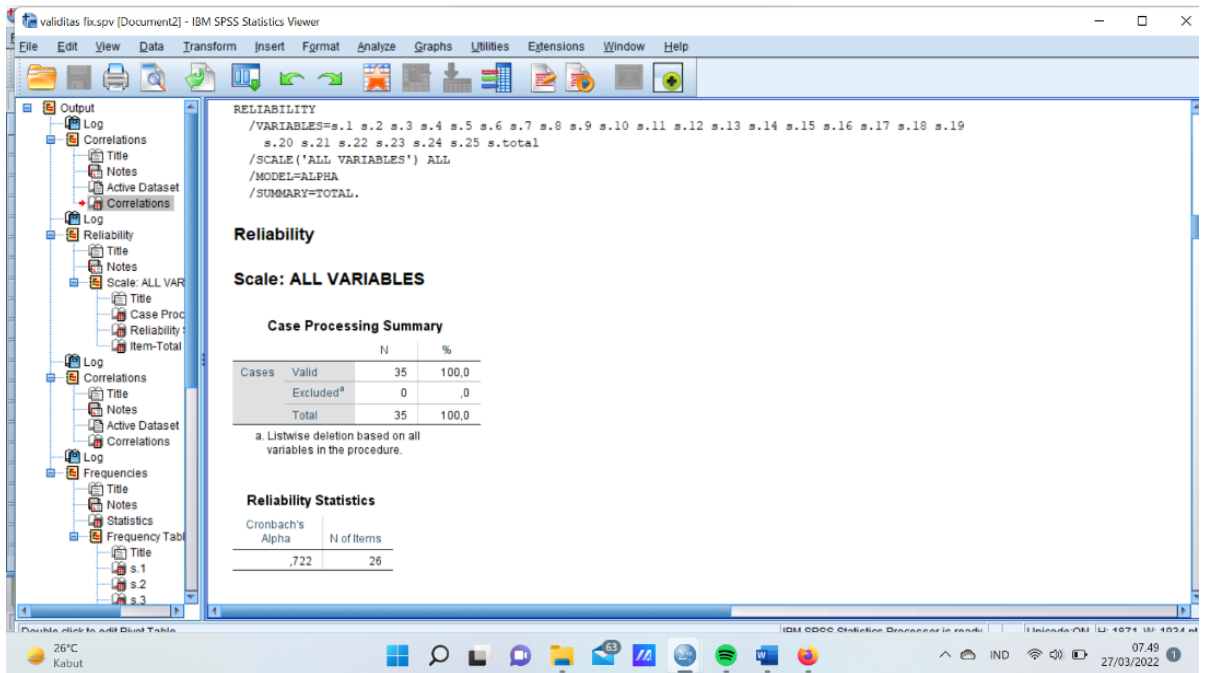
Double-click to activate

26°C Kabut

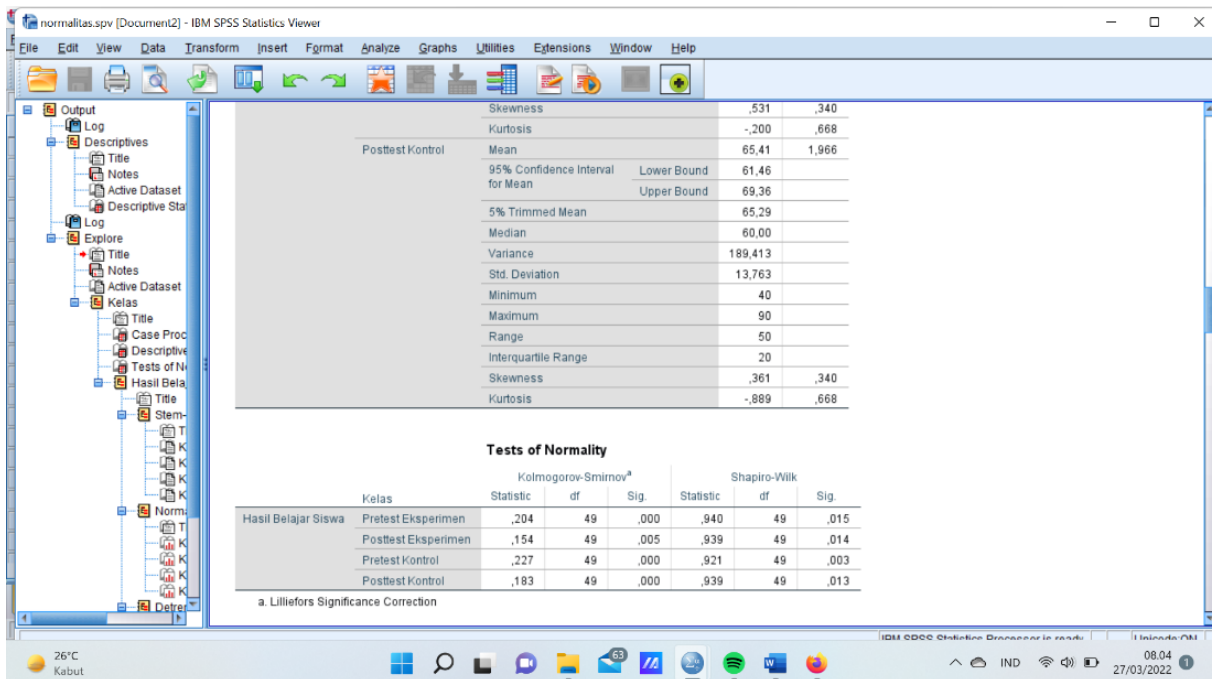
IBM QCCO Client Process is ready

07:48 27/03/2022

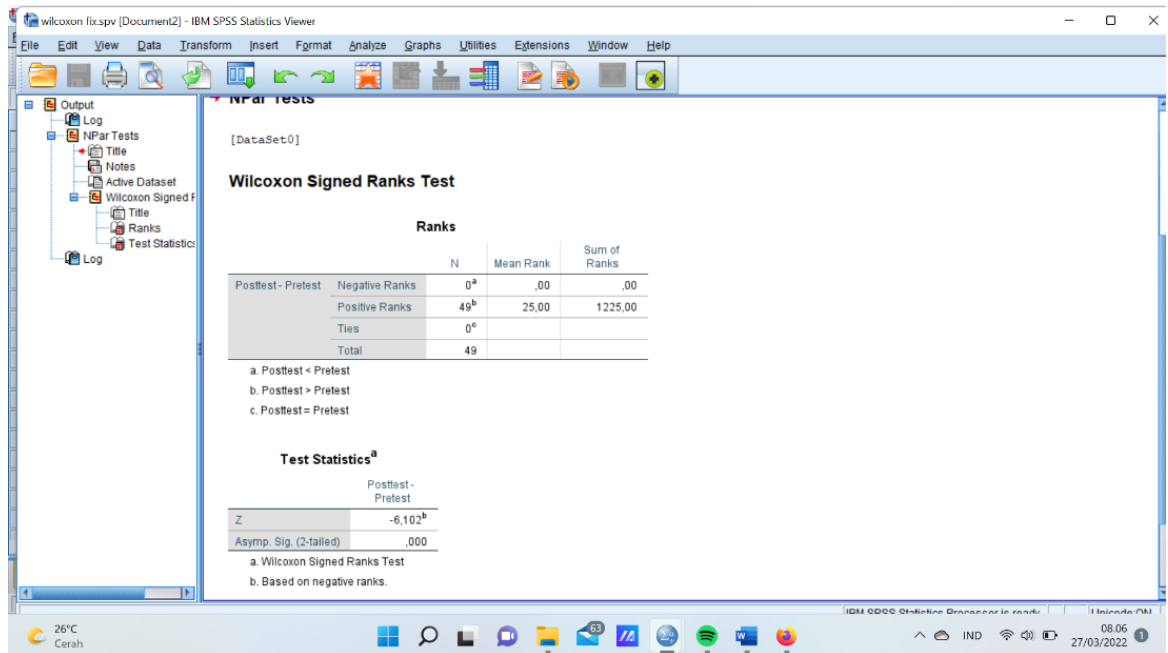
### Uji Reliabilitas



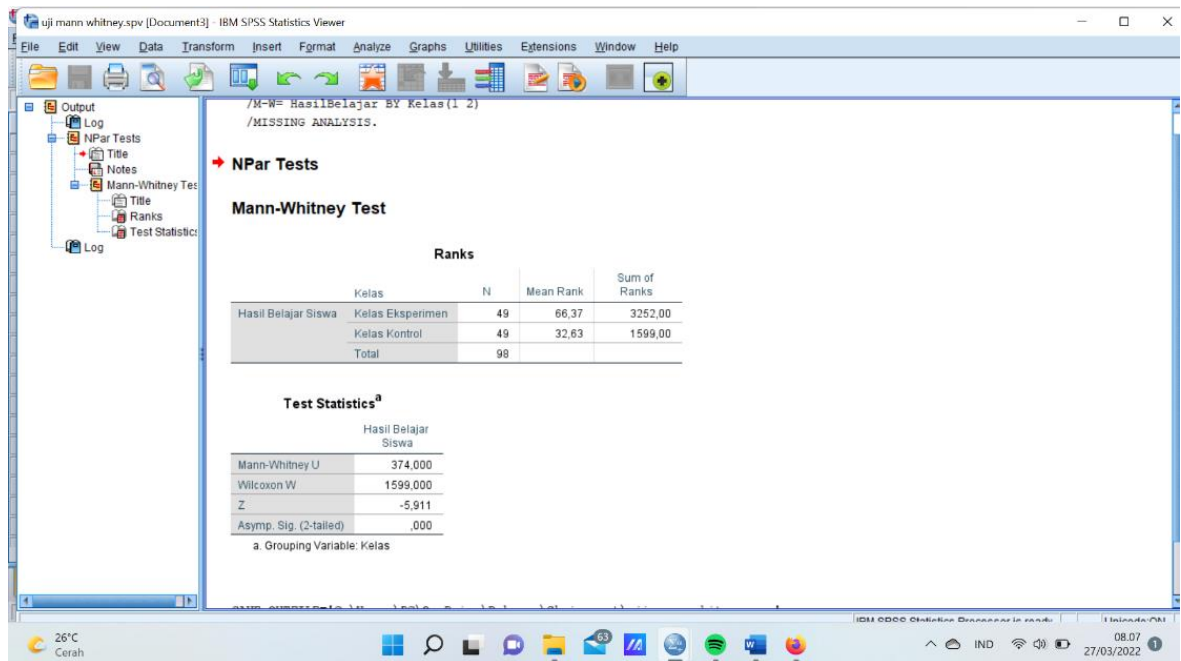
### Uji Normalitas



## Uji Wilcoxon



## Uji Mann Whitney





## Lampiran VIII Dokumentasi Penelitian



Pelaksanaan Pretest Pada Kelas Eksperimen



Pelaksanaan Pretest Pada Kelas Kontrol



Pelaksanaan Pretest Pada Kelas Kontrol



Pelaksanaan Pretest Pada Kelas Eksperimen



Pelaksanaan Posttest Kelas Eksperimen



Pelaksanaan Posttest Kelas Eksperimen





Pelaksanaan Posttest Kelas Kontrol



Pelaksanaan Posttest Kelas Kontrol



Penerapan Aplikasi Quizizz



Foto Gedung MAN 1 Trenggalek



Konsultasi Bersama Guru Mata Pelajaran Fiqih



Foto Bersama Guru Mata Pelajaran Fiqih

## Lampiran IX Biodata Mahasiswa

## BIODATA MAHASISWA



Nama : Jian Agustia Afifah  
NIM : 18110098  
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Tempat Tanggal Lahir : Trenggalek, 15 Agustus 2000  
Alamat Rumah : RT. 07 RW.02, Desa Gondang, Kecamatan Tugu,  
Kabupaten Trenggalek  
No. Handphone : 082230037228  
Orang Tua : Mujiono, S.H/Maya Yuli Andari  
Email : [jihan.afifah65@gmail.com](mailto:jihan.afifah65@gmail.com)

Malang, 07 April 2022

Mahasiswa,

Jian Agustia Afifah

NIM.18110098