

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS
APLIKASI QUIZIZZ DI MIM 01 PAYAMAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR**

SKRIPSI

OLEH

BAYU NIRWANA

NIM. 19110012



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS
APLIKASI QUIZIZZ DI MIM 01 PAYAMAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malikn Ibrahim Malang Untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Bayu Nirwana

NIM. 19110012



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS
APLIKASI QUIZIZZ DI MIM 01 PAYAMAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR**

Oleh :

BAYU NIRWANA

NIM. 19110012

Telah diperiksa dan disetujui untuk melaksanakan sidang skripsi :

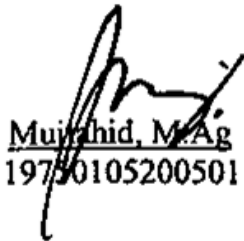
Dosen pembimbing :



Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 196712201998031002

Mengetahui ,

Ketua program studi



Muiyhid, M.Ag
NIP. 197501052005011003

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS APLIKASI
QUIZZZ DI MIM 01 PAYAMAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Bayu Nirwana (19110012)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 September 2023 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh strata satu Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Pembimbing,

Abu Bakar, M.Pd.I

NIP. 1980070220160801104

Tanda Tangan



Penguji,

Abdul Ghaffar, S.Th.I.Ma

NIP. 19860106201608011002



Sekretaris Sidang,

Abu Bakar, M.Pd.I

NIP. 1980070220160801104



Penguji Utama,

Dr. H. A. Fatah Yasin, M.Ag

NIP. 196712201998031002



Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bayu Nirwana
NIM : 19110012
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis
Aplikasi Quizizz Di MIM 01 Payaman Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kodeetik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun

Malang, 1 Agustus 2023

Hormat saya



Bayu Nirwana

NIM. 19110012

LEMBAR MOTTO

﴿ وَلَا تَتَمَنَّوْا مَا فَضَّلَ اللَّهُ بِهِ بَعْضَكُمْ عَلَى بَعْضٍ ﴾

Janganlah kamu berangan-angan (iri hati) terhadap apa yang telah dilebihkan Allah kepada sebagian kamu atas sebagian yang lain.

(An-Nisa'/4:32)

”Jangan pernah membandingkan diri anda dengan siapa pun di dunia ini;
Jika anda melakukannya, anda menghina diri sendiri”

~Bill Gates~

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, puji syukur atas kehadiran Allah Swt yang telah memberikan nikmat, rahmat dan karunia sehingga tulisan ini dapat terlesaikan tepat pada waktunya. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan pada baginda kita Nabi Muhammad SAW.

Karya ilmiah Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua yakni Alm. Setiono dan Ibu Marning yang selalu memberikan yang terbaik untuk anaknya agar dapat tumbuh menjadi dewasa yang kuat. Tak lupa berkat kerja kerasnya dan doa yang tiada henti setiap waktu untuk keberhasilan anak-anaknya. Serta adik Galih Firmansyah yang selalu mendoakan dan memberikan dorongan agar dapat menyelesaikan karya tulis skripsi ini dengan baik. Dan juga seluruh keluarga Bani Sulnan yang senantiasa memberikan dukungan dan juga Do'a .

Kemudian karya ini penulis persembahkan kepada guru, ustadz, dosen yang selama ini telah memberikan bekal ilmu yang begitu istimewa bagi penulis, sampai berada pada posisi sekarang karena berkat perjuangan mereka mendidik dan mengasuh selama ini.

Demikianlah karya ilmiah skripsi ini penulis persembahkan untuk mereka semua semoga dapat bermanfaat bagi kita semua dan juga peneliti mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam perkataan, penulisan dan hal-hal lainnya banyak kekurangan pada karya ilmiah ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan nikmat sehingga penulis dapat menyelesaikan karya skripsi ini yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Aplikasi Quizizz Di MIM 01 Payaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” . sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan dari zaman kegelapan menuju zaman yang cerah sampai saat ini yakni agama islam.

Suatu kebanggaan yang sangat besar bagi penulis yang telah menyelesaikan tugas Skripsi sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana. Penelitian ini tidak lepas dari bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang beserta jajarannya.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang beserta jajarannya.
3. Mujtahid, M.Ag, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang beserta jajarannya .
4. Dr. ABD. Gafur, M.Ag selaku dosen wali yang selalu memberikan arahan pada masa perkuliahan
5. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag selaku dosen pembimbing yang memberikan bimbingan, saran, arahan dan senantiasa memberikan kemudahan saat konsultasi

6. Bashori, S. Ag selaku kepala madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 01 payaman dan Rif'an Taslim, S.Pd selaku guru mata pelajaran Fiqih serta para staf TU yang senantiasa membantu dalam melaksanakan proses penelitian
7. Alm. Setiono dan Marning selaku kedua orang tua yang telah menjadi pahlawan bagi anak-anaknya dan juga tak pernah bosan mendoakan serta membimbing pada jalan kebenaran. Penulis sangat berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua kami atas semua jasa pengorbanan dan kesabaran yang diberikan sehingga dapat berdiri sampai saat ini.
8. Seluruh keluarga besar IMM Pelopor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan pengalaman yang berharga.
9. Seluruh teman-teman PAI angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan arahan sehingga dapat menyelesaikan karya skripsi ini
10. Seluruh teman-teman KKM 2021 dan PKL 2022 yang sudah memberikan dorongan agar mempercepat menyelesaikan tugas akhir ini
11. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, yang selalu memberikan support, bantuan, saran, kritik serta masukannya

Semoga dengan segala doa. Bantuan serta dukungan dari seluruh pihak yang terlibat dapat menjadi barokah dan ladang amal jariyah dan dapat bermanfaat bagi kita semua.

Malang, 01 Agustus 2023

Penulis



Bayu Nirwana
NIM. 19110012

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Bayu Nirwana Malang, 4 Agustus 2023

Lamp : 4 (empat) eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Bayu Nirwana
NIM : 19110012
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis
Aplikasi Quizizz Di MIM 01 Payaman Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M. Ag
NIP. 196712201998031002

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT.....	xvi
مستخلص البحث.....	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Orisinalitas Penelitian	8
H. Definisi Istilah.....	13
I. Sistematika Penulisan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Landasan Teori	17
1. Pengertian Media Pembelajaran	17
2. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	18
3. Aplikasi Quizizz	20

4. Mata Pelajaran Fiqih.....	21
5. Hasil Belajar	23
6. Media Pembelajaran Perspektif Islam	25
B. Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Model Pengembangan	30
C. Prosedur Pengembangan	31
D. Uji Produk	35
E. Jenis Data	36
F. Instrumen Pengumpulan Data	37
G. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	42
A. Proses Pengembangan	42
B. Penyajian Dan Analisis Data Uji Produk	58
C. Data Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media.....	68
D. Data Hasil Uji Pre Test Dan Post Test	70
BAB V PEMBAHASAN	78
A. Analisis Pengembangan Produk.....	78
B. Analisis Kemenarikan Produk.....	80
C. Analisis Keefektifan Produk	81
BAB VI PENUTUP	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	89
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	112

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Orisinalitas Penelitian	11
Tabel 3. 1 Kriteria Kevalidan.....	39
Tabel 3. 2 Kriteria Kemenarikan Produk	40
Tabel 4. 1 Tujuan pembelajaran.....	47
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	59
Tabel 4. 3 Saran Ahli Media	62
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4. 5 Saran Ahli Materi.....	65
Tabel 4. 6 Hasil validasi ahli pembelajaran	66
Tabel 4. 7 Saran Ahli Pembelajaran.....	68
Tabel 4. 8 Kemenarikan Media.....	68
Tabel 4. 9 Hasil Pre-Test Dan Post-Test.....	70
Tabel 4. 10 Uji Normalitas.....	72
Tabel 4. 11 Paired Samples Statistics	73
Tabel 4. 12 Paired Samples Correlations	74
Tabel 4. 13 Paired Samples Test	75
Tabel 4. 14 Hasil Revisi Produk	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3. 1 Skema Pengembangan Model ADDIE.....	31
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Microsoft Power Point	49
Gambar 4. 2 Tampilan Sesudah Diperbaiki	50
Gambar 4. 3 Tampilan Awal Aplikasi Quizizz.....	51
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Pembuatan Slide Presentasi	51
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Unggah File PPT Melalui Drive.....	52
Gambar 4. 6 Proses Impor Slide PPT Ke Aplikasi Quizizz.....	52
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Edit Di Aplikasi Quizizz.....	53
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Penyimpanan File Presentasi	53
Gambar 4. 9 Menu Pembuatan Soal Di Aplikasi Quizizz.....	54
Gambar 4. 10 Tampilan Pengisian Soal.....	54
Gambar 4. 11 Contoh Tampilan Soal.....	55
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Soal Yang Sudah Diedit	55
Gambar 4. 13 Tampilan Penyimpanan Soal Di Aplikasi Quizizz.....	56

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. 1. Surat Izin Penelitian	89
Lampiran 1. 2 Surat Balasan Penelitian	90
Lampiran 1. 3 Sertifikat Turnitin	91
Lampiran 1. 4 Lampiran lembar bimbingan konsultasi	92
Lampiran 1. 5 Surat Permohonan Validasi Ahli Media	93
Lampiran 1. 6 Instrumen Validasi Ahli Media	94
Lampiran 1. 7 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	97
Lampiran 1. 8 Instrumen Validasi Ahli Materi	98
Lampiran 1. 9 Percobaan Aplikasi Quizizz	102
Lampiran 1. 10 Hasil Post test	102
Lampiran 1. 11 Angket Kemenarikan Siswa Terhadap Produk.....	103
Lampiran 1. 12 Transkrip Wawancara Guru.....	104
Lampiran 1. 13 Transkrip Wawancara Siswa	105
Lampiran 1. 14 Soal Pre-Test Dan Post-Test.....	106
Lampiran 2. 1 Kegiatan Pre-Test	108
Lampiran 2. 2 Kegiatan Pembelajaran	108
Lampiran 2. 3 Kegiatan Penjelasan Penggunaan Media.....	109
Lampiran 2. 4 Kegiatan Siswa Menggunakan Media	109
Lampiran 2. 5 Kegiatan Post -Test.....	110
Lampiran 2. 6 Foto Bersama siswa kelas V	110
Lampiran 2. 7 Foto Dengan Kepala Sekolah	111

ABSTRAK

Nirwana, Bayu. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Aplikasi Quizizz di MIM 01 Payaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag

Kata Kunci: Pengembangan Media, Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar

Media pembelajaran mempunyai peran sentral dalam proses pembelajaran. Apalagi di era yang semakin modern ini, muncul teknologi yang canggih salah satunya dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Namun, di MIM 01 Payaman masih jarang memanfaatkan adanya teknologi modern ini. Biasanya hanya memakai cara yang sederhana yang notabennya guru lebih banyak menjelaskan. Hal ini menjadikan siswa merasa bosan dan pembelajaran kurang menarik sehingga dapat hasil belajar siswa menjadi rendah dan tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran fiqih berbasis aplikasi Quizizz di MIM 01 Payaman untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun produk yang digunakan adalah berbasis aplikasi Quizizz yang didalamnya terdapat fitur yang canggih sehingga dapat menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Dan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas 5 yang berjumlah 24 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes. Observasi dan wawancara. Desain uji coba menggunakan desain *one group pre-test & post-test*

design. Jenis data yang digunakan untuk menganalisis adalah menggunakan kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 93,75%. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 90,83%. Hasil validasi ahli pembelajaran memperoleh skor sebesar 93,75%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan mempunyai tingkat kelayakan yang tinggi. Dan juga media yang digunakan sudah masuk dalam kategori menarik dilihat dari skor angket kemenarikan siswa sebesar 98,95%. Sedangkan tingkat keefektifan diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang masing-masing memperoleh skor sebesar 60,62% dan 87,08%. Dari hasil tersebut selanjutnya dilakukan Uji-T yang memperoleh nilai signifikan 0,000. Apabila nilai signifikan lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, dan juga terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diperlakukan media aplikasi quizziz tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji produk media aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keefektifan siswa.

ABSTRACT

Nirwana, Bayu. 2023. *Quizizz-Based Fiqh Learning Media Development in MIM 01 Payaman to Improve Learning Achievement*. Thesis, Islamic Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Advisor: Dr.H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag

Keywords: Media Development, Quizizz Application, Learning Achievement

Learning media play a key role in the learning process. Many sophisticated technologies have been developed in the modern era, particularly for learning processes. However, MIM 01 Payaman rarely uses this modern technology. The teachers usually employ a conservative way by using the explanation method. It leads to students' boredom and less interesting learning. As a result, their learning achievements are low and do not meet the expectation.

The research aims to develop Quizizz-based fiqh learning media in MIM 01 Payaman to improve learning achievement. The Quizizz-based product has advanced features to attract students' attention. Therefore, the application is expected to improve student's learning achievement.

The researcher employed the Research and Development (R&D) method of the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) model. The research samples consisted of 24 students of five grades. The data collection techniques included questionnaires, tests, observation, and interviews. The try-out design was one group pretest & post-test design. The researcher used qualitative and quantitative data for the analysis.

The research result shows that the media expert validation score is 93.75%. The material expert validation score is 90.83%. The learning expert validation score is

93.75%. Hence, the developed product is highly suitable. Moreover, students also consider it interesting. It can be seen from the questionnaire score of 98.95%. Meanwhile, the media effectiveness of the pretest and post-test results show 60.62% and 87.08%, respectively. The T-test result shows a significance value of 0.000. If the significance value is less than 0.05, Ho is rejected, and Ha is accepted. In addition, there is a difference between before and after using the Quizizz application media. So, it can be concluded that the Quizizz application media test result can improve students' effectiveness.

<p>Translator,</p>  <p>Rizka Yanuarti NIPT 201209012263</p>	<p>Date</p>  <p>11-08-2023</p> <p>Prof. D. M. Abdul Hamid, MA. NIPT 2011998031007</p>
--	--

مستخلص البحث

نيرفانا، بايو. ٢٠٢٣. تطوير الوسائط التعليمية لمادة الفقه على أساس تطبيق Quizizz في المدرسة الابتدائية الدينية المحمدية ٠١ فايامان لتحسين حصيلة التعليم. البحث الجامعي، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: د. أحمد فتاح ياسين، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: تطوير الوسائط التعليمية، تطبيق Quizizz، حصيلة التعليم.

تلعب الوسائط التعليمية دوراً مركزياً في عملية التعليم. خاصة في هذا العصر الحديث بشكل متزايد، يمكن استخدام التكنولوجيا الناشئة في عملية التعليم. ومع ذلك، في المدرسة الابتدائية الدينية المحمدية ٠١ فايامان نادراً ما يستخدم هذه التكنولوجيا الحديثة. عادة ما تستخدم فقط طريقة بسيطة والتي في الواقع يشرح المعلم أكثر. هذا يجعل الطلاب يشعرون بالملل وأقل إثارة للاهتمام في التعليم بحيث يمكن أن يؤثر على حصيلة تعلم الطلاب لتكون منخفضة وليس كما هو متوقع.




الهدف من هذا البحث هو تطوير الوسائط التعليمية لمادة الفقه على أساس تطبيق Quizizz في المدرسة الابتدائية الدينية المحمدية ٠١ فايامان لتحسين حصيلة التعليم. تعتمد بعض المنتجات المستخدمة على تطبيق Quizizz الذي توجد فيه ميزات متطورة حتى تتمكن من جذب انتباه الطلاب لتحسين حصيلة تعليمهم.

طريقة التطوير المستخدمة في هذا البحث هي استخدام نوع البحث والتطوير (R & D). ونموذج التطوير المستخدم هو نموذج ADDIE (التحليل ، التصميم ، التطوير ، التنفيذ ، التقييم). كانت العينة المستخدمة في هذا البحث من طلاب الصف الخامس الذين يبلغ مجموعهم ٢٤ شخصاً. تم جمع البيانات باستخدام الاستبانة والاختبارات، والملاحظة والمقابلة. يستخدم التصميم التجريبي مجموعة واحدة قبل الاختبار وتصميم ما بعد الاختبار. نوع البيانات المستخدمة للتحليل هو النوعية والكمية.

أظهرت النتائج من نتائج التحقق من صحة خبراء الوسائط التعليمية حصلت على درجة ٩٣.٧٥%. حصلت نتائج التحقق من صحة خبراء المواد على درجة ٩٠.٨٣%. حصلت نتائج التحقق من صحة خبراء التعليم على درجة ٩٣.٧٥%. لذلك يمكن الاستنتاج أن المنتج الذي تم تطويره يتمتع بمستوى عالٍ من الجودة. وكذلك تم تضمين الوسائط المستخدمة في الفئة المثيرة للاهتمام التي شوهدت من درجة الاستبانة جاذبية الطلاب بنسبة ٩٨.٩٥%. بينما تم الحصول على معدل الفعالية من نتائج الاختبار القبلي والبعدي التي حصل كل منها على درجة ٦٠.٦٢% و ٨٧.٠٨%. من هذه النتائج، تم إجراء

اختبار ت الذي حصل على قيمة كبيرة تبلغ ٠.٠٠٠. إذا كانت القيمة المعنوية أقل من المستوى المعنوي ٠.٠٥. هذا يعني أن H_0 مرفوض و H_a مقبول. وهناك أيضا فرق بين قبل المعالجة بواسطة وسائط تطبيق Quizizz وبعدها. لذلك يمكن الاستنتاج أن نتائج اختبار منتج وسائط تطبيق Quizizz يمكن أن تزيد من

فعالية الطالب.

<p>Penerjemah,</p>  <p>M. Mubasysyir Munir, MA NIDT: 19860513201802011215</p>	<p>Tanggal</p> <p>14/08/2023</p>	<p>Validasi Kepala PPB,</p>  <p>Prof. Dr. H. M. Abdul Hamid, MA NIP: 19730201 1998031007</p> 
--	----------------------------------	--

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut: (Pedoman, 2022)

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 = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ' (alif)	ء = ' (dal)
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
أى = ay
أو = û
أى = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dihindari oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat ini Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) semakin canggih, maka dari itu hampir semua bidang kegiatan manusia didominasi oleh teknologi salah satunya yakni bidang Pendidikan. Pada bidang ini, khususnya dalam proses pembelajaran setiap Guru harus mampu mengikuti arus perkembangan IPTEK yang akan berpengaruh dalam proses pembelajaran. Tugas dari Guru adalah sebagai pelaksana lapangan dan diharuskan mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif sesuai berkembangnya zaman. Agar siswa lebih mudah memahami dan menerima materi yang diberikan oleh siswa . Hal ini juga dapat menjadikan daya tarik dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.¹

Pendidikan di Indonesia dapat berkembang pesat sesuai dengan tujuan Pendidikan tersebut, apabila Guru diberikan kebebasan dalam memberikan pelajaran dengan menggunakan metode tersendiri.² maka dari itu, Guru dapat memberikan metode atau cara yang baik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu peran Guru yang penting adalah dapat membantu orang tua dalam memberikan pengetahuan dan

¹ Rifa Setiani Z and Erwin Rahayu Saputra, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Mata Pelajaran Agama Islam Materi Huruf Hijaiyah dan Harakatnya,” *Jurnal Basicedu* 6, no.1 (2 January 2022): 553, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1947>.

² Rahadian Yudhistira, Alna Muhammad Rifki Rifaldi, And Ahmad Awaludin Jais Satriya, “Pentingnya Perkembangan Pendidikan Di Era Modern,” *Prosiding Samasta*, Juni 2020.

penanaman moral nilai-nilai yang baik di masa perkembangan dunia sangat merajalela, hal ini akan berpengaruh dalam proses Pendidikan anak. Faktor penting dalam keberhasilan Pendidikan dapat dilihat dari proses pembelajarannya. Namun seringkali siswa masih merasa kebingungan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat terjadi karena pemaparan materi yang membosankan atau bisa juga proses pembelajaran kurang efektif, misalnya Guru lebih monoton dalam menyampaikan materi. Dari situlah siswa merasa bosan dan malas dalam menerima pembelajaran. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Maka dari itu Guru harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang tepat bagi siswa.

Dari hasil penelitian oleh Talizaro, media pembelajaran sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, hal ini dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa.³ oleh karena itu, Guru sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dan juga mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Dengan adanya metode metode pembelajaran yang efektif dan inovatif dapat berpengaruh bagi siswa dalam mempermudah memahami pelajaran dan juga mempermudah Guru dalam menyajikan materi yang menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan alat teknologi yaitu *gadget*/Laptop. Didalam teknologi ini terdapat game

³ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2 Agustus 2018): 113 <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

edukatif yakni aplikasi Quizizz. Quizizz ini merupakan aplikasi berbasis online yang didalamnya terdapat fitur seperti game, kuis, diskusi dll. Aplikasi ini belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran padahal, manfaat dari aplikasi tersebut sangat banyak salah satunya menjadikan siswa tidak bosan dan lebih nyaman dalam menerima materi.

Aplikasi Quizizz ini dapat digunakan secara Bersama-sama sehingga proses pembelajaran akan terasa menyenangkan dan lebih terbuka. Selain itu, aplikasi Quizizz ini sangat cocok diterapkan oleh Guru sebagai alternatif untuk mendapatkan hasil belajar belajar siswa.⁴ sehingga Guru mampu melihat batas kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan aplikasi tersebut juga sangat mudah dan dapat mengetahui hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz ini dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran diantaranya mata pelajaran Fiqih.

Pelajaran fiqih adalah salah satu materi yang membahas terkait hal ibadah, pelaksanaan rukun islam, ketentuan pelaksanaan haji, makanan dan minuman yang halal dan haram, dll. Dapat juga didefinisikan ilmu yang mempelajari tentang pokok-pokok hukum islam secara lengkap dan terperinci.⁵ Pelajaran Fiqih ini sangat penting untuk diketahui dan difahami oleh siswa sebagai pedoman hidup dan agar mampu membedakan yang benar dan salah sesuai dengan syari'at islam.

⁴ Rani Rahim and M. Arif Rahman, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19," Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi 22, no. 1 (19 Februari, 2022): 233 <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1845>.

⁵ Mohammad Rizqillah Masykur, "Metodologi Pembelajaran Fiqih," Jurnal Al-Makrifat 4, no. 2 (Oktober 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang saya lakukan di MIM 01 Payaman- Lamongan masih banyak Guru yang menggunakan metode ceramah dan kurang memanfaatkan penggunaan media berbasis *Information And Communication Technology* (ICT), sehingga pembelajaran terlihat monoton dan membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. kemudian alasan peneliti memilih lokasi penelitian di MIM 01 Payaman yakni pada sekolah tersebut mayoritas metode pembelajaran yang digunakan masih cukup sederhana belum memanfaatkan media teknologi sebagai media pembelajaran. tetapi ada beberapa guru yang menggunakan media Quizizz yang berbentuk kertas dan hanya digunakan pada mata pelajaran umum seperti, IPA, Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

Dari permasalahan diatas maka perlu adanya media pembelajaran berbasis *Information And Communication Technology* (ICT), maka dari itu peneliti memilih Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan. Didalam aplikasi tersebut akan diisi dengan materi pembelajaran. hal ini dapat mendorong minat dan semangat siswa pada saat pembelajaran. sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh Wuriyana dan Rosyidi dalam jurnal yang telah mengembangkan media pembelajaran berbasis Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran IPS. Dalam penelitian tersebut aplikasi Quizizz sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat menjadikan siswa lebih aktif dan mempermudah dalam

menerima materi pelajaran. Hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.⁶

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut agar dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran dan juga dengan adanya penelitian ini berharap Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih praktis dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ DI MIM 01 PAYAMAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis aplikasi quizizz di MIM 01 Payaman ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan dan media pembelajaran fiqih berbasis aplikasi quizizz di MIM 01 Payaman ?
3. Bagaimana tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran fiqih berbasis aplikasi quizizz di MIM 01 Payaman ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz ini bertujuan untuk :

⁶ Elga Arum Wuriyana and Muhib Rosyidi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Iv SD,*” *Research and Development Journal of Education* 8, no. 2 (19 Juli 2022): 607, <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13663>.

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis aplikasi quizizz di MIM 01 Payaman.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran fiqih berbasis aplikasi quizizz di MIM 01 Payaman.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran fiqih berbasis aplikasi quizizz di MIM 01 Payaman.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini mempunyai dua manfaat yakni dari segi teoritis dan segi praktis. Adapun manfaat dari segi teoritis diantaranya :

1. Dapat membantu melancarkan dalam proses pembelajaran melalui media yang efektif.
2. Dapat digunakan sebagai landasan dalam pengembangan media pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran.
3. Dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian selanjutnya.

Sedangkan dari segi praktis diantaranya :

1. Bagi Lembaga Pendidikan

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas mutu Lembaga Pendidikan dan lulusannya.

2. Bagi guru

Diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi Guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran terkhusus dalam pemberian materi

dan juga dapat memberikan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa

3. Bagi siswa

Dapat memberikan kemudahan siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh guru, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang memuaskan.

4. Bagi penelitian selanjutnya

Dapat digunakan sebagai acuan atau referensi dalam melaksanakan penelitian yang dilakukan, terutama pada penelitian pengembangan dari media pembelajaran.

E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz ini antara lain :

1. Asumsi

- a. Guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Quizizz ini akan lebih efektif dalam memberikan materi dibandingkan menggunakan media manual
- b. Media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dapat membantu siswa dalam mengurangi tingkat kebosanan dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

Batasan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz yakni siswa kelas V MIM 01 Payaman difokuskan pada mata pelajaran Fiqih

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis aplikasi quizizz di MIM 01 Payaman antara lain :

1. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi Quizizz melalui website. Penggunaan aplikasi Quizizz ini membutuhkan jaringan internet untuk mengakses aplikasi tersebut.
2. Media pembelajaran berbasis Aplikasi Quizizz ini akan di isi dengan materi pelajaran Fiqih dan juga disertakan kuis untuk mengetahui hasil belajar.

G. Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui letak persamaan dan perbedaan penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu, maka dapat diketahui melalui keorisinalitas penelitian. Adapun orisinalitas penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bagas Prima Kristanto dan Tri Nova Hassti Yunianta pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Eavlusi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz Dengan

Soal PISA Konten *Quality*“.⁷ Pada penelitian ini memiliki persamaan yakni meneliti tentang pengembangan media pembelajaran yang sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan juga menggunakan aplikasi Quizizz. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan yang akan diteliti oleh peneliti terletak pada muatan pelajarannya, pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran Matematika, sedangkan yang akan dikembangkan oleh peneliti saat ini adalah mata pelajaran Fiqih. Perbedaan selanjutnya terletak pada subjek penelitiannya, pada penelitian ini mengambil subjek siswa kelas IX SMP, sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa kelas IV MI, kemudian pada tempat penelitian ini dilaksanakan di SMP N I Salatiga, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti yaitu di MI Muhammadiyah 01 Payaman.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mochammad Ryan Hidayatullah dan Kris Yuan Hidayatulloh pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Di Man 9 Jombang”.⁸ Pada penelitian ini memiliki persamaan yakni mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Dan juga sama-sama mengembangkan pada mata pelajaran Fiqih. Sedangkan perbedaannya terletak pada tempat penelitian. tempat penelitian yang digunakan pada

⁷ Bagas Prima Kristanto and Tri Nova Hasti Yunianta, “*Development of Media Evaluation of Mathematics Learning Based Applications Quizizz with Problems PISA Content Quantity*,” *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 02 (August 30, 2021): 64–72, <https://doi.org/10.22437/edumatica.v11i02.12449>.

⁸ Mochammad Ryan Hidayatullah and Kris Yuan Hidayatulloh, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Quizizz Di Man 9 Jombang*,” 2021.

penelitian ini dilaksanakan di MAN 9 Jombang, sementara peneliti saat ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah 01 Payaman. Kemudian yang membedakan terletak pada subjek penelitian yakni penelitian ini menggunakan siswa kelas X MAN sementara peneliti saat ini subjeknya siswa kelas IV SD.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dina Lorenza situmeang, Nunik Ardiani, dkk pada tahun 2022 Yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang”.⁹ Pada penelitian ini memiliki kesamaan yakni terletak pada produk media pengembangan yaitu menggunakan aplikasi Quizizz, serta menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D)). Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yakni terdapat pada mata pelajarannya. Pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran matematika, dan subjek penelitiannya diterakan pada siswa kelas X SMA.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Bella Nabila Mujahidah pada tahun 2021 yang berjudul “ Pengembangan Bahan Ajar Tata Cara Shalat Dengan Media Quizizz Pada Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 20 Solokuro”.¹⁰ Pada penelitian ini terdapat persamaan yang terletak pada metode penelitiannya yakni menggunakan metode

⁹ Dina Lorenza Situmeang, Nunik Ardiani, and Sinar Depi Harahap, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika Di Kelas X Sma Negeri 1 Kolang*” 5, no. 3 (2022).

¹⁰ Bella Nabila Mujahidah, “*Pengembangan Bahan Ajar Tata Cara Salat Jenazah Dengan Media Quizizz Pada Kelas Ix Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 20 Solokuro Skripsi*,” 2021.

Research and Development (R&D) dan menggunakan media aplikasi Quizizz. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian, penelitian ini diterapkan pada siswa kelas IX SMP, sementara pada penelitian saat ini diterapkan pada siswa kelas IV MI. Kemudian, penelitian ini menggunakan model pengembangan Thiagrajan yang terdiri dari 4 tahapan yakni, *define, design, develop, dan disseminate*.

5. Pada penelitian yang dilakukan oleh Winni Permata Putri pada tahun 2021 yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbantuan Quizizz Pada Materi Integral Kelas XI SMA”.¹¹ Penelitian ini memiliki persamaan yakni terletak pada model pengembangan yang menggunakan model *Research and Development* (R&D), sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan yakni menggunakan kombinasi media power point dan juga media Quizizz. Selanjutnya terletak pada subjek penelitiannya yakni diterapkan pada siswa kelas IX SMA dan juga terdapat pada materi yang digunakan yakni mata pelajaran matematika.

Tabel 2. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1	Bagas Prima Kristanto dan Tri Nova Hassti, “Pengembangan Media Eavlusi Pembelajaran Matematika Berbasis	<ul style="list-style-type: none"> • Metode yang digunakan yaitu <i>Research and Development</i> (R&D) • Media yang di kembangkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan mata pelajaran Matematika 	Peneliti mencoba melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis

¹¹ Winni Permata Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbantuan Quizizz Pada Materi Integral Kelas Xi Sma,” 2021.

	Aplikasi Quizizz Dengan Soal PISA Konten <i>Quality</i> “. (2021)	berbasis aplikasi Quizizz		Aplikasi Quizizz di MIM 01 Payaman dengan harapan bisa Meningkatkan Hasil Belajar siswa
2.	Mochammad Ryan Hidayatullah dan Kris Yuan Hidayatulloh yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Di Man 9 Jombang”. (2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Metode <i>Research and Development</i> (R&D) • Materi pelajaran Fiqih 	<ul style="list-style-type: none"> • penelitian ini dilaksanakan di MAN 9 Jombang • subjeknya siswa kelas IV SD 	
3.	Dina Lorenza situmeang, Nunik Ardiani, dkk. Yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang” (2022)	<ul style="list-style-type: none"> • Media Aplikasi Quizizz, • Metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 	<ul style="list-style-type: none"> • menggunakan mata pelajaran matematika • subjek penelitiannya diterakan pada siswa kelas X SMA 	
4.	Bella Nabila Mujahidah yang berjudul “ Pengembangan Bahan Ajar Tata Cara Shalat Dengan Media Quizizz Pada Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah	<ul style="list-style-type: none"> • menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) • menggunakan media aplikasi Quizizz 	<ul style="list-style-type: none"> • penelitian ini diterapkan pada siswa kelas IX SMP • menggunakan model pengembangan Thiagrajan 	

	20 Solokuro” (2021)			
5.	Winni Permata Putri yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbantuan Quizizz Pada Materi Integral Kelas XI SMA” (2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model <i>Research and Development</i> (R&D) 	<ul style="list-style-type: none"> • menggunakan kombinasi media power point dan juga media Quizizz. • subjek penelitiannya yakni diterapkan pada siswa kelas IX SMA • pada materi yang digunakan yakni mata pelajaran matematika. 	

H. Definisi Istilah

Pada penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan untuk pemberian pemahaman agar tidak terjadi kesalahpahaman. Adapun rincian definisi istilah antara lain:

1. Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih praktis, efektif sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran Guru akan lebih mudah dalam memberikan materi pembelajaran. Media pembelajaran di buat dengan sebaik mungkin disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar dapat membantu siswa dalam memahami materi.

2. Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran Fiqih merupakan ilmu yang mempelajari tentang hukum-hukum islam disertai dengan dalil-dalil yang kuat. Karena ilmu ini berhubungan langsung dengan ketentuan syari'at islam. Mata pelajaran fiqih ini merupakan salah satu mata pelajaran agama islam yang ditujukan untuk membentuk siswa lebih mengenal, memahami, serta mengamalkan ajaran islam yang mana akan menjadi pondasi mereka dalam menjalankan kehidupan didunia.

Pelajaran fiqih ini membahas materi yang berkaitan dengan ibadah, muamalah, jinayah. Atau lebih rincinya materi fiqih mencakup tentang shalat, thaharah, puasa, zakat, haji, makanan, minuman halal dan haram, qur'ban, aqiqah, dll. Tak hanya itu saja materi fiqih juga mempelajari tentang pergaulan remaja, kewajiban terhadap orang sakit, memelihara lingkungan. Maka dari itu pelajaran fiqih ini mempunyai peran penting dalam membentuk manusia yang taat dan patuh dalam syari'at islam.

3. Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz adalah sebuah permainan yang didalamnya terdapat berbagai macam fitur yang dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Aplikasi Quizizz juga dapat mengukur batas kemampuan siswa dan juga dapat mengetahui hasil belajar dari hasil proses pembelajaran. Selain itu, aplikasi Quizizz ini dapat digunakan secara tatap muka maupun secara online, namun harus dikemas dengan baik dan benar. Adapun beberapa manfaat aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran antara lain :

- a. Dapat memotivasi siswa sehingga lebih bersemangat dalam proses pembelajaran
- b. Dapat melatih kemampuan dan keterampilan siswa dalam memahami materi
- c. Dapat membantu siswa yang kesulitan dalam memahami materi
- d. Dapat menjadikan siswa lebih nyaman dan bersemangat dalam belajar

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini bertujuan untuk mempermudah mengetahui alur proses penelitian. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : Bab ini membahas terkait pendahuluan yang didalamnya terdapat latar belakang, pada bagian latar belakang ini berisikan alasan dilakukannya penelitian pengembangan ini. Kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah, yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya akan ditemukan pada penelitian ini. Kemudian juga terdapat tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan Batasan pengembangan, spesifikasi produk, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

BAB II : Bab ini membahas tentang kajian Pustaka yang digunakan dalam penelitian. dalam penelitian ini terdapat

kajian Pustaka terkait media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz.

BAB III : Bab ini membahas tentang metode penelitian yang memuat tentang jenis penelitian yang digunakan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV : Bab ini membahas tentang hasil pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti yang didalamnya terdapat proses pengembangan, penyajian dan analisis data

BAB V : Bab ini membahas tentang penjelasan dan pemaparan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis aplikasi Quizizz di MIM 01 Payaman untuk meningkatkan hasil belajar

BAB VI : Bab ini membahas tentang penutupan berupa kesimpulan dan saran dari penelitian pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis aplikasi Quizizz di MIM 01 Payaman untuk meningkatkan hasil belajar

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media diambil dari Bahasa latin yaitu *medium* yang artinya perantara/pengantar. Dapat juga diartikan sebagai sarana perantara informasi maupun pesan belajar yang akan diberikan kepada penerima informasi. Berdasarkan *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media merupakan alat yang digunakan untuk mengirim dan menerima informasi.¹² Sedangkan Taufiq syastra, berpendapat bahwa media merupakan segala sesuatu yang bersifat fisik maupun teknis yang digunakan untuk membantu Guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menerima dan memberi informasi.

Dalam dunia Pendidikan seringkali kata media dihubungkan dengan pembelajaran, maka dari itu media pembelajaran merupakan Sebuah perangkat yang dapat digunakan oleh guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran, yang didalamnya terdapat proses pemberian dan penerimaan informasi sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

¹² *Ibid*, hal.103

2. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pada umumnya *Information And Communication Technology* (ICT) sering kali disebut juga dengan dengan TIK (teknologi informasi dan komunikasi). Di era globalisasi ini penggunaan ICT semakin banyak dalam dunia Pendidikan karena dianggap mampu meningkatkan potensi peserta untuk memahami perkembangan teknologi. Media pembelajaran berbasis ICT merupakan rangkaian proses pembelajaran yang didalamnya terdapat materi yang dikemas menggunakan teknologi.¹³ Maka dari itu media pembelajaran berbasis ICT berperan penting dalam kelancaran proses pembelajaran. dikarenakan didalam ICT dapat menyimpan, mengolah serta menyampaikan informasi melalui komunikasi. Adapun komponen dalam media pembelajaran berbasis ICT ini antara lain :

a. Teknologi Komputer

Teknologi Komputer dalam media pembelajaran disebut juga dengan istilah CAI (Computer Assited Instructional). Didalam media pembelajaran berbantuan teknologi computer ini memiliki berbagai macam program diantaranya terdapat surat elektronik(email), konferensi computer, computer multimedia dll.

b. Teknologi Multimedia

Multimedia biasanya berhubungan dengan teknologi digital seperti kamera digital, microphone, radio, dll. Teknologi multimedia

¹³ Magdalena Wangge, “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah,” *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (20 November 2020): 31–38, <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>.

seringkali digabungkan dengan beberapa media lainnya sehingga dapat menjadikan sebuah gambar animasi maupun audio.

c. Teknologi Jaringan Internet

Teknologi jaringan internet tersusun atas beberapa komponen perangkat lunak seperti, email, Website, google, dan aplikasi lainnya. Namun teknologi ini juga membutuhkan *support* dari jaringan internet, Wifi, LAN, dll.

Media pembelajaran berbasis ICT memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran diantaranya : *Pertama*, dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. *Kedua*, dapat memperluas wawasan siswa dalam mengenal teknologi. *Ketiga*, dapat membantu Guru dalam penyampaian materi dengan bantuan teknologi sehingga siswa tidak merasa bosan dengan materi pelajaran. *Keempat*, dapat meningkatkan kualitas siswa, Guru maupun Lembaga sekolah. *Kelima*, dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

Pada media pembelajaran berbasis ICT dibutuhkan koneksi internet yang baik untuk mengakses website pembelajaran. maka dari itu pembelajaran ini dapat digunakan dengan dua cara yakni melalui tatap muka langsung dan melalui daring (online). Hal ini akan memudahkan siswa mengakses aplikasi pembelajaran sendiri dan juga dapat memperluas pengetahuan di era modern ini.

3. Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis ICT yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Adanya aplikasi ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.¹⁴ Aplikasi quizizz ini mampu memotivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pelaksanaannya, aplikasi Quizizz ini membutuhkan koneksi internet dan juga dapat diakses oleh siapapun baik Guru maupun siswa. Aplikasi Quizizz ini sudah tersedia di playstore bagi pengguna smartphone dan juga sudah resmi dirilis oleh Official website Quizizz pada tahun 2017 Serta dapat juga diakses menggunakan computer dengan mengunjungi website resmi *Quizizz.com*. Quizizz ini memiliki dua alamat website yaitu khusus pegangan siswa dan juga khusus guru. Maka dari itu Guru harus mempersiapkan materi-materi yang akan diterima oleh siswa, kemudian siswa dapat melihat materi yang diberikan oleh guru melalui website khusus siswa.

Adanya Quizizz ini merupakan sebuah inovasi baru yang mendukung atas perkembangan Pendidikan anak. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa merasa senang dalam belajar. Pada aplikasi ini juga dapat mereview materi yang telah diajarkan oleh guru, sehingga siswa dituntut untuk mengingat materi yang diajarkan. Aplikasi Quizizz terdapat penambahan fitur yakni menu *tool lesson*, yang mana fitur ini mempermudah Guru dalam

¹⁴ Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro, “Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19” (5 April 2021): 42.

memaparkan materi seperti halnya presentasi berupa slide, penambahann animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa supaya tetap fokus pada pembelajaran.

Kelebihan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran ini antara lain : dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa, sebagai media pembelajaran mandiri Ketika dirumah, mampu meningkatkan motivasi belajar anak.¹⁵ Adapun kelebihan dari fitur yang dimiliki aplikasi Quizizz ini antara lain : Guru dapat memberikan tugas dengan adanya batas waktu pengerjakannya yang diberikan oleh guru, dapat menambahkan video pembelajaran didalam aplikasi quizizz, aplikasi ini dapat diunduh secara gratis tanpa mengeluarkan biaya.

Adapun kelemahan dari aplikasi Quizizz ini diantaranya disebabkan oleh koneksi terkadang sinyal yang kurang baik sehingga menghambat siswa untuk mengerjakan tugas, terdapat kecurangan yang dapat dilakukan oleh siswa dikarena pada aplikasi Quizizz bisa membuka tampilan baru (NewTab) sehingga dapat mencari jawaban melalui aplikasi lain.¹⁶

4. Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqih merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan agama islam yang membahas tentang fiqih ibadah. Pada

¹⁵ Yulia Isratul Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu," Jurnal Kependidikan 2, no. 25 (2019).

¹⁶ *Ibid*, hal.170

umunya fiqih ibadah ini menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan rukun islam beserta ketentuannya seperti masalah suci, shalat, zakat, puasa, dan yang lainnya. Materi fiqih juga membahas tentang adab seperti kewajiban seorang muslim terhadap jenazah, memuliakan tamu, adab kepada tetangga, dll.¹⁷ Tujuan utama dari pembelajaran fiqih yakni memberikan pemahaman dan mengetahui kepada siswa tentang hal-hal yang berkaitan dengan pokok-pokok hukum islam secara menyeluruh disertai dalil-dalil yang kuat. Maka dari itu siswa dibekali dengan pemahaman terkait materi ibadah. Hal ini digunakan untuk pedoman hidup dalam lingkungan masyarakat. Selain itu juga agar lebih taat dalam menjalankan syariat islam dan mempunyai rasa tanggung jawab pada diri sendiri maupun kepada orang lain.

Adapun ruang lingkup materi fiqih dibagi menjadi dua yakni :

a. Fiqih Ibadah

Ruang lingkup fiqih ibadah yakni membahas hal-hal yang berkaitan dengan *Habblum minallah* yang artinya setiap manusia harus memiliki sikap taat dan patuh terhadap perintah Allah SWT, seperti, shalat, thaharah, puasa, zakat, dll.

b. Fiqih Muamalah

Ruang lingkup fiqih muamalah yakni membahas tentang hukum yang berkaitan dengan sosial masyarakat, seperti hukum jual beli, utang piutang, muzaraah, sewa menyewa.

¹⁷ *Ibid*, hal. 36

Karakteristik dari mata pelajaran fiqih ini memiliki perbedaan dibandingkan mata pelajaran lain. Pada mata pelajaran fiqih mempunyai tanggung jawab yang besar agar dapat memberikan motivasi dan meminta setiap manusia dapat memahami dan mengetahui serta melaksanakan perintah sesuai dengan syari'at islam yang berkaitan dengan ibadah dan muamalah.¹⁸ Setiap manusia dianjurkan tak hanya mengetahui dan memahami terkait hukum islam melainkan mempunyai tanggung jawab untuk mengamalkannya pada kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, materi fiqih ini harus diterapkan pada setiap Lembaga Pendidikan terutama pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah/ SD, hal ini bertujuan untuk supaya siswa mengetahui dan memahami bagian dari hukum fiqih islam. Penerapan materi fiqih ini bukan hanya untuk kepentingan pribadi melainkan akan digunakan dalam ruang lingkup yang lebih luas Ketika dalam lingkungan masyarakat.

5. Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dapat mengubah tingkah laku tiap individu baik dari bentuk pengetahuan, kemampuan dan juga perbuatan.¹⁹ Belajar juga dapat diartikan dengan kegiatan yang memiliki unsur Pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu Lembaga. Sedangkan Wina Sanjaya mempunyai pendapat bahwa belajar bukan hanya sekadar proses memperoleh pengetahuan dan kemampuan saja, melainkan melatih mental seseorang yang terdapat pada diri individu.

¹⁸ *Ibid*, hal. 38

¹⁹ *Ibid*, Hal.174

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang sehingga memperoleh pengetahuan, kemampuan serta sikap sebagai bekal proses perkembangan individu.

Hasil belajar merupakan hasil perubahan tingkah laku siswa setelah memperoleh kegiatan pembelajaran. didalam proses pembelajaran terdapat aspek-aspek perubahan sikap yang diterima oleh siswa. Apabila siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan konsep yang diajarkan oleh Guru maka akan mendapatkan perubahan tingkah laku yang baik.²⁰ Sedangkan Gagne dan Briggs berpendapat bahwa kemampuan yang didapatkan seseorang setelah melaksanakan proses pembelajaran. Pada teori taksonomi Bloom, hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintetis, evaluasi. Ranah afektif mencakup respon/reaksi, organisasi, penilaian. Sedangkan ranah psikomotorik mencakup terkait kemampuan anak dalam bertindak atau mengaplikasikan hasil belajarnya.²¹

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu dari hasil proses pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga memperoleh kemampuan, keterampilan, pengetahuan serta sikap tingkah laku.

²⁰ Siti Komariyah and Ahdinia Fatmala Nur Laili, “Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika,” *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika* (4 September 2018): 57.

²¹ *Ibid*, hal.175.

6. Media Pembelajaran Perspektif Islam

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran diharuskan dapat memberi manfaat yang positif untuk perkembangan siswa.²² Maka media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar anak. Adanya media pembelajaran ini telah tercantumkan dalam Q.S. An-Nahl : 125 yang berbunyi :

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”

Dari ayat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran harus digunakan dengan hal yang positif dan mempertimbangkannya sebelum diterapkan pada siswa. Penyampaian materi menggunakan Bahasa yang sopan dan mudah dimengerti agar siswa dapat menerima dengan baik. Pada ayat ini yang berperan sebagai media pembelajaran adalah Bahasa lisan.

²² Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an,” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 6, no. 2 (31 Desember, 2018): 97–117, <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.

Media pembelajaran dalam perspektif islam ini terdapat dua media pembelajaran yang tercantum dalam kitab Al-Qur'an yakni media pembelajaran audio dan media pembelajaran visual.²³

a. Media Pembelajaran Audio

Media pembelajarn audio ini bisa berupa bunyi atau suara sebagai alat penyampaian informasi. Dengan bunyi/suara yang baik akan menghasilkan informasi yang mudah difahami oleh manusia. Allah SWT berfirman dalam Q.S. Al-Baqarah ; 76 yang berbunyi:

وَإِذَا لَقُوا الَّذِينَ آمَنُوا قَالُوا آمَنَّا وَإِذَا خَلَا بِبَعْضِهِمْ إِلَى بَعْضٍ قَالُوا أَتُحَدِّثُونَهُمْ
بِمَا فَتَحَ اللَّهُ عَلَيْكُمْ لِيُحَاجُّوكُمْ بِهِ عِنْدَ رَبِّكُمْ أَفَلَا تَعْقِلُونَ ﴿٧٦﴾

“Apabila berjumpa dengan orang-orang yang beriman mereka berkata Kami telah beriman Akan tetapi, apabila kembali kepada sesamanya, mereka bertanya, Apakah akan kamu ceritakan kepada mereka apa yang telah diterangkan Allah kepadamu sehingga mereka dapat menyanggah kamu di hadapan Tuhanmu? Apakah kamu tidak mengerti?”

Dari ayat diatas dapat disimpulkan bahwa dari awalan kata kerja “bacalah” , “ menjelaskan” dan “ ceritakan”, maka munculah suara yang akan menghasilkan informasi, kemudian akan diterima dan dipahami oleh setiap manusia yang mendengarkannya. hal ini guru merupakan awal sumber suara yang berisi informasi yang baik dan siswa sebagai penerima informasi akan memahami pesan yang diberikan oleh guru.

²³ *Ibid*, hal.102

Di era modern ini perkembangan media audio sudah bisa dikemas melalui teknologi seperti radio, CD player, dll. Media audio ini memiliki beberapa manfaat seperti, dapat mengembangkan daya imajinasi anak , dapat merangsang kreatifitas anak, dan dapat menjadikan siswa lebih aktif dan fokus terhadap Informasi

b. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang diterima oleh indra penglihatan. Media ini memanfaatkan indera penglihatan sebagai penerima pesan sehingga dapat mengetahui informasi yang disampaikan. Dalam firman Allah SWT Q.S. Al-Baqarah : 31 yang berbunyi :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

“Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”

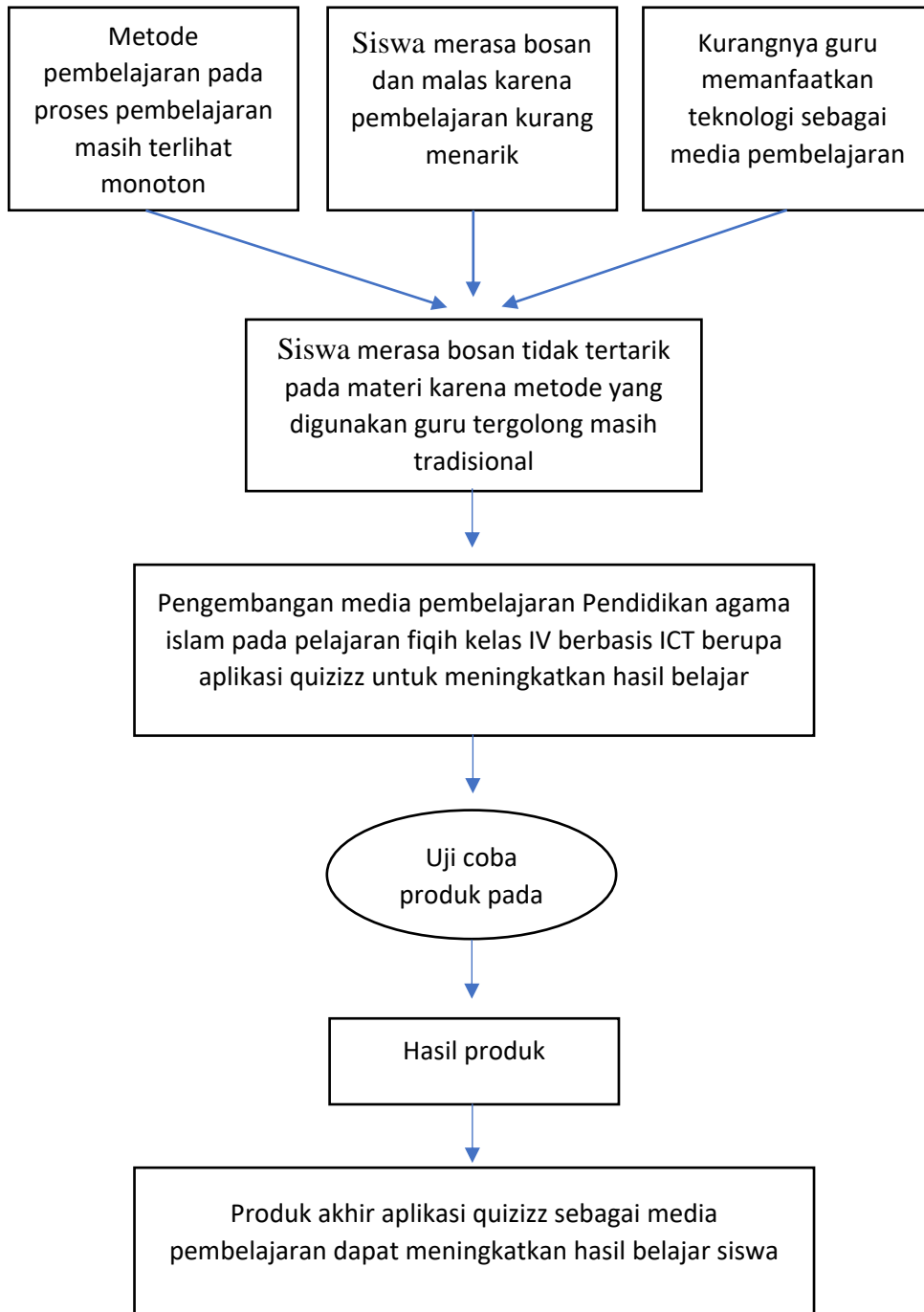
Dari ayat diatas dapat disimpulkan bahwa Allah SWT telah mengajarkan kepada nabi Adam AS tentang nama-nama benda yang ada di bumi, kemudian Allah SWT menyuruh malaikatnya untuk menyebutkannya serta menampakkan benda tersebut. Maka dari itu pembelajaran melalui media gambar lebih mudah difahami karena adanya indera penglihat yang dapat menangkap informasi yang ada didepannya.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar. Permasalahan yang terjadi pada saat ini terletak pada metode yang digunakan Guru dalam proses pembelajaran. Mayoritas Guru masih menggunakan metode yang dianggap monoton dalam penyampaian materi (metode ceramah). Hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan dan malas dengan materi yang diajarkan serta dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang berbasis ICT berupa aplikasi Quizizz agar siswa akan merasa lebih senang dan semangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun gambaran kerangka berpikir pada penelitian ini adalah :

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



BAB III

\METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk tersebut serta menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini juga dapat digunakan untuk pengembangan produk baru maupun meningkatkan produk yang sudah ada sehingga mendapatkan nilai efektivitas yang tinggi.²⁴

Penggunaan metode ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang akan diuji kelayakannya melalui validasi. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis ICT berupa Aplikasi Quizizz. Pada dasarnya pengembangan media pembelajaran ini dilihat dari permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yakni pada mata pelajaran Fiqih di kelas V MIM 01 Payaman-Lamongan. Kemudian dari pengembangan ini diharapkan dapat membantu mempermudah Guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Model Pengembangan

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Model

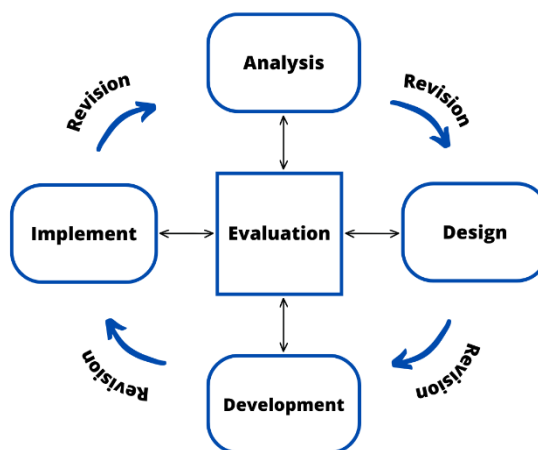
²⁴ Lulud Oktaviani and Mutiara Ayu, “Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo,” *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 6 (2021): 439.

pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan diantaranya *Analysis* (menganalisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (evaluasi).²⁵ Model pengembangan ini juga sangat efektif digunakan dalam penelitian pengembangan dikarenakan kerangka kerjanya tersusun dengan baik sesuai dengan tahapannya masing-masing. Tahapan yang sistematis, runtut dari awal hingga akhir akan menjadikan sistem pembelajaran lebih efektif.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model dari pengembangan ADDIE. Adapun desain sistem pengembangannya sebagai berikut :

Gambar 3. 1 Skema Pengembangan Model ADDIE



Berdasarkan gambar skema pengembangan diatas, prosedur pengembangan model ADDIE diantaranya sebagai berikut :

²⁵ Nayli Okta Dwi Pratiwi and Rara Luthfiah, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD/MI,” *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 1 (28 Februari 2023): 2.

1. Analysis (Menganalisis)

Tahap awal dari prosedur pengembangan ini adalah menganalisis permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran sehingga harus membutuhkan media pembelajaran yang tepat.²⁶ Adanya analisis ini bertujuan untuk memahami dan mengidentifikasi terkait masalah yang terjadi pada proses pembelajaran mata pelajaran fiqih kelas IV. Setelah menemukan permasalahannya, kemudian merumuskan tujuan yang diinginkan, sehingga dari masalah tersebut dapat ditentukan kegiatan awal yang harus diutamakan. Kegiatan selanjutnya yakni menemukan karakteristik siswa yang berkaitan dengan pembelajaran. Didalam karakteristik siswa terdapat pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya. Setelah itu, menentukan sumber daya yang dipakai misalnya, buku atau bahan ajar, teknologi, fasilitas sekolah, guru profesional. Pada tahap akhir dari analisis tersebut, kemudian menyusun kerangka kerja terkait proses pengembangan media yang digunakan, menyusun desain produk. Sehingga dapat diketahui gambaran produk yang dapat dihasilkan.

2. Design (Mendesain)

Setelah melakukan kegiatan analisis, tahap selanjutnya yakni design (mendesain). Tujuan dari tahap design adalah membuat kerangka atau merancang bentuk media yang akan dikembangkan. Tahap ini sangat penting, apabila dalam perancangan dibuat dengan baik maka akan menghasilkan desain media pembelajaran yang baik juga.

²⁶ *Ibid*, Hal.3

Pada tahap desain ini memiliki tahapan-tahapan seperti menentukan materi yang akan dipakai menggunakan Aplikasi Quizizz yang didalamnya diisi indikator pembelajaran sesuai dengan Kompetensi dasar, mempersiapkan media dengan baik mulai dari bentuk gambar, font yang dipakai sampai isi didalam media tersebut. Kemudian menyusun komponen validasi, angket dan soal *pre-test* maupun *post-test*.

3. Development (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap mewujudkan produk yang telah dibuat atau dirancang sebelumnya. proses pengembangan produk dimulai dari pembuatannya dan memodifikasi media pembelajaran dengan menarik. Pada tahap pengembangan terdapat proses validasi produk yang bertujuan untuk memperoleh penilaian, masukan atau saran sehingga dapat meminimalisir kesalahan yang dapat mengakibatkan produk direvisi kembali. Maka dari itu validasi sendiri terdapat beberapa macam yang harus dilakukan oleh seorang peneliti seperti validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli dalam pembelajaran (guru).

Setelah mendapatkan penilaian dari hasil validasi maka dapat dilihat kualitas dari produk tersebut. Apabila nilai produk sudah masuk dalam kriteria valid maka produk tersebut dianggap tidak perlu direvisi kembali. begitu juga sebaliknya, apabila nilai validasi kurang dari kriteria kevalidan maka produk tersebut harus direvisi kembali sesuai dengan saran yang didapatkan dari para ahli validasi. Setelah produk

sudah dipastikan valid, maka produk media pembelajaran tersebut dapat diuji coba kepada siswa pada tahap selanjutnya.

4. Implement (Implementasi/Penerapan)

Pada tahap ini media yang sudah melewati tahap validasi dengan para ahli, maka produk media tersebut sudah layak di implementasikan atau diterapkan di dalam kelas. Sebelum media diterapkan di ruang kelas ada beberapa hal penting yang harus selalui diperhatikan oleh peneliti seperti memilih model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan penerapan produk yang dikembangkan. Tujuan dari tahap ini adalah membimbing siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sebelum menerapkan media yang dikembangkan peneliti harus melakukan *pre test* terlebih dahulu guna untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum adanya produk media. Selanjutnya media tersebut diterapkan pada siswa didalam kelas. Disaat media diujicobakan pada siswa, peneliti juga harus mengamati proses pembelajaran, interaksi antar siswa dan juga faktor pendukung dan penghambat pada proses penerapan media tersebut. Setelah media diuji cobakan pada siswa, peneliti melakukan *post-test* kembali. hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil uji coba penerapan media yang dikembangkan, setelah itu melakukan analisis agar dapat diketahui keefektifan media tersebut.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan media pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi dari produk yang telah diuji sehingga dapat diketahui kelayakan produk yang dikembangkan serta dapat mengetahui tingkat keberhasilan produk tersebut. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis data validasi, angket siswa serta nilai *pre-test* dan *post-test*. Didalam tahap evaluasi terdapat kegiatan revisi, hal ini dilakukan agar saran, masukan dari para ahli maupun dari penilaian yang belum mencapai kevalidan.

D. Uji Produk

1. Desain uji coba

Pada tahap uji coba ini dilakukan pada siswa kelas V MIM 01 Payaman-Lamongan dengan jumlah 24 siswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari produk media pembelajaran berbasis Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Fiqih kelas V. Desain uji coba produk ini menggunakan uji coba *one group pre-test & post-test design*, yang mana akan diterapkan pada satu kelas dengan dua kali tes. Tes pertama dilakukan sebelum siswa menerima perlakuan dari produk media dan tes kedua dilakukan sesudah menerima perlakuan dari produk media tersebut. Setelah mendapatkan hasil dari kedua tes tersebut langkah selanjutnya yakni menganalisis hasil tes.²⁷

²⁷ Sugiyono, P. D. "Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)." Metode Penelitian Pendidikan 334 (2019).

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba pada penelitian ini yakni ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan sasaran pengguna yang rinciannya sebagai berikut:

- a. Ahli media merupakan pakar ahli yang memiliki peran sebagai validator media. Tugas dari ahli media adalah untuk mengetahui tingkat validasi media pembelajaran yang dikembangkan. Ahli media memberikan penilaian dari beberapa aspek seperti media, desain, *layout*, tampilan layar.
- b. Ahli materi merupakan pakar ahli materi yang memiliki peran sebagai validator ahli materi. Tugas dari ahli materi adalah untuk mengetahui tingkat validasi materi yang diterapkan. Ahli materi memberikan penilaian meliputi aspek penyajian materi, kesesuaian materi, aspek bahasa, soal-soal.
- c. Ahli pembelajaran merupakan Guru kelas V yang ditunjuk sebagai validator ahli pembelajaran. Tugas dari ahli pembelajaran diminta untuk memberikan penilaian dan masukan sehingga dapat dijadikan dasar perbaikan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang diinginkan.
- d. Sasaran pengguna merupakan siswa kelas V MIM 01 payaman dengan jumlah 24 siswa.

E. Jenis Data

Pada penelitian ini menggunakan dua jenis data yakni data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif dapat diketahui dari hasil wawancara dari subjek uji coba, serta saran dan masukan dari para ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran yang berkaitan dengan produk media pengembangan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dapat ketahu dari hasil penilaian instrumen produk media pembelajaran yang diberikan oleh validator, serta angket dari *pre-test* dan *post-test* siswa.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan beberapa instrumen dalam pengumpulan data diantaranya :

a. Angket

Angket disebut juga dengan kuisisioner. Angket Adalah kumpulan pertanyaan yang bersifat tertulis. Adapun beberapa angket yang digunakan untuk memperoleh data penelitian yakni angket validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan angket dari responden siswa.

b. Tes

Tes dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar siswa dari penggunaan produk media pembelajaran. Peneliti melakukan dua kali tes yakni sebelum dan sesudah diterapkannya produk

media. Dari hasil tes ini akan mendapatkan nilai dari keefektifan belajar dengan menggunakan produk media.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk menemukan permasalahan awal yang terjadi pada proses pembelajaran. Observasi juga dapat digunakan untuk mengamati suatu kegiatan atau fenomena yang terjadi pada saat proses penelitian.

d. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk interaksi secara lisan yang mempunyai tujuan untuk mendapatkan informasi dari permasalahan yang sedang diteliti.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan tiga teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan hasil dari pengembangan produk, diantaranya :

a. Analisis Kevalidan Produk

Data kevalidan produk diperoleh dari pengumpulan data seperti data angket validasi dari ahli media, materi dan pembelajaran.²⁸ Kemudian untuk mengetahui hasil validasi dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase Kelayakan

²⁸ Julsyam Fitra and Hasan Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 1 (30 Maret 2021): 1, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>.

Σx : Jumlah Total Nilai Yang Diperoleh

Σxi : Jumlah Nilai Maksimum

Setelah mendapatkan nilai akhir dari hasil validasi para ahli, selanjutnya menentukan kriteria kevalidan sesuai dengan tabel kevalidan sehingga dapat diketahui kelayakan produk tersebut. Berikut tabel kriteria kevalidan :

Tabel 3. 1 Kriteria Kevalidan

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
$81 \% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak revisi
$61 \% < \text{skor} \leq 80 \%$	Valid	Tidak revisi
$41 \% < \text{skor} \leq 60 \%$	Cukup valid	Revisi
$21 \% < \text{skor} \leq 40 \%$	kurang valid	Revisi
$0 \% < \text{skor} \leq 20 \%$	Tidak Valid	Revisi

b. Analisis Kemenarikan Produk

Data kemenarikan produk diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada siswa. Lembar angket berisikan pertanyaan yang mempunyai lima jawaban yang harus dipilih oleh siswa.²⁹ Setelah mendapatkan hasil dari angket siswa, selanjutnya dapat dianalisis dengan menggunakan rumus dibawah ini :

$$\text{Presentase daya tarik produk} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

²⁹ *Ibid*, Hal.315

Setelah mendapatkan nilai dari hasil perhitungan menggunakan rumus diatas, selanjutnya menentukan kriteria penilaian kemenarikan produk sesuai dengan tabel kriteria dibawah ini :

Tabel 3. 2 Kriteria Kemenarikan Produk

Presentase	Tingkat Kemenarikan
80 % < skor ≤ 100%	Sangat Menarik
60 % < skor ≤ 79 %	Menarik
40 % < skor ≤ 59 %	Cukup Menarik
20 % < skor ≤ 39 %	Tidak Menarik
0 % < skor ≤ 19 %	Sangat Tidak Menarik

c. Analisis Keefektifan Media

Data keefektifan media dapat diperoleh dari analisis nilai hasil *Pre-tes* dan *post-test*. Setiap siswa pasti mempunyai nilai yang berbeda, untuk mengetahui nilai rata-rata siswa dapat ditentukan menggunakan rumus dibawah ini :

$$Mean = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

Mean : Rata -Rata

$\sum x$: Jumlah Nilai Dari *Pre-Test* Dan *Post-Test*

n : Jumlah Sampel (Siswa)

Setelah diketahui nilai rata-rata siswa, selanjutnya menentukan nilai keefektifan penggunaan media dengan melakukan analisis (Uji-t). Dalam penelitian menggunakan

sampel yang dapat digunakan secara berpasangan atau menggunakan siswa yang sama namun dikenai perlakuan yang berbeda atau disebut dengan *Paired sampel t-test*. Teknik analisis ini digunakan untuk menentukan perbandingan dari hasil rata-rata pada *pre-test* dan *post-test*. Untuk menentukan hasil analisis data keefektifan dapat menggunakan rumus maupun menggunakan aplikasi SPSS. Adapun rumus yang dapat digunakan sebagai berikut :

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}}$$

Keterangan :

- t** : Uji-t
- D** : Different
- X₁** : Nilai Pre-test (V 1)
- X₂** : Nilai Post-test (V 2)
- N** : Jumlah Sampel (Siswa)

Pedoman pengambilan keputusan dalam Uji paired sample t-test berdasarkan nilai signifikan (Sig.) hasil output SPSS, antara lain :

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.
2. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Penelitian pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE, maka dari itu, terdapat lima tahapan pengembangan diantaranya Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*develop*), Implementasi (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*).

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan kegiatan utamanya yakni menganalisis permasalahan yang menjadi alasan perlu diterapkannya sebuah pengembangan. Berdasarkan Model pengembangan ADDIE, ada beberapa yang harus dilakukan peneliti dalam tahap analisis, seperti analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa

a. Analisis kebutuhan guru

Untuk mengetahui kebutuhan guru, maka dilakukannya wawancara dengan guru di MIM 01 Payaman yakni Bapak Rif'an Taslim, S.Pd selaku guru mapel Fiqih. Adapun dalam proses wawancaranya peneliti memberikan pertanyaan diantaranya :

Guru menyampaikan terkait jabatan yang sedang dikerjakan di sekolah dan juga menyampaikan tentang karakteristik siswa.

Saya disekolah MIM sebagai guru mata pelajaran Fiqih dan KMD [RT.AK.01].³⁰ Karakter siswa bermacam-macam sehingga harus menyesuaikan dengan siswa [RT.AK.02].³¹

Berdasarkan pernyataan tersebut diketahui bahwa beliau sedang mengemban amanahnya sebagai guru mata pelajaran Fiqih

³⁰ Rif'an Taslim, "Wawancara Analisis Kebutuhan Guru", n.d

³¹ Rif'an Taslim.

dan juga Kemuhammadiyah(KMD) di MIM 01 Payaman. Dan juga mengatakan bahwa setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda sehingga guru harus menyesuaikan dirinya.

Kemudian, guru menyampaikan terkait media dan metode yang dipakai, kendala yang dialami serta hasil belajar yang diperoleh:

Media sederhana seperti papan tulis dan menggunakan metode ceramah [RT.AK.03].³²Tidak ada kesulitan dalam penyampaian materi fiqih [RT.AK.04].³³ Siswa dapat memahami materi yang dijelaskan dan hasil belajarnya sudah sesuai dengan standar KKM[RT.AK.05].³⁴

Berdasarkan pernyataan tersebut diketahui bahwa media yang digunakan cukup sederhana seperti Papan tulis, spidol, penghapus. Metode yang digunakan yakni metode ceramah. Yang mana guru lebih banyak berbicara menjelaskan materi dan siswa hanya mendengarkan instruksi dari guru saja. Namun hasil belajarnya para siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum(KKM).

Selanjutnya guru menyampaikan terkait pengetahuannya pada aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yang lebih modern dan mudah diterapkan kepada siswa [RT.AK.06].³⁵ Pernah dengar aplikasi quizizz dan salah satu guru disini ada yang memakainya [RT.AK.07].³⁶

³² Rif'an Taslim.

³³ Rif'an Taslim.

³⁴ Rif'an Taslim.

³⁵ Rif'an Taslim.

³⁶ Rif'an Taslim.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa Media Quiziz merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang modern. Dan terdapat salah satu guru yang memakai media quizizz sebagai media pembelajaran yakni pada mata pelajaran biologi.

Kemudian guru juga memberikan tanggapan terkait adanya media quizizz berbasis teknologi yang diterapkan pada siswa dalam proses pembelajaran dan juga menyetujui media quizizz dikembangkan pada mata pelajaran Fiqih.

Saya kira aplikasi quizizz sangat menarik dan cocok digunakan [RT.AK.08].³⁷ Saya setuju aplikasi quizizz diterapkan pada mata pelajaran fiqih [RT.AK.09].³⁸

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa Aplikasi Quizizz sangat menarik dan cocok untuk diterapkan pada siswa pada proses pembelajaran agar siswa menjadi bersemangat dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Dan aplikasi quizizz juga dapat diterapkan pada mata pelajaran fiqih yang mayoritas siswa malas dalam menerima materi.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan melalui analisis kebutuhan guru dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan

³⁷ Rif'an Taslim.

³⁸ Rif'an Taslim.

adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran, dan sangat setuju dengan adanya media Quizizz sebagai media pembelajaran Fiqih.

b. Analisis kebutuhan siswa

Untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, dilaksanakan wawancara dengan salah satu siswi kelas V yaitu Sasy Kirana Aziz. Siswa tersebut menjelaskan terkait metode dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dan kemampuan memahami materi menggunakan metode dan media tersebut.

Metode yang digunakan masih cukup sederhana dan media yang digunakan tergolong tradisional[SK.AK.01].³⁹ Saya mampu memahami materi yang diberikan oleh guru, namun masih sering mengalami kesulitan dalam menerima materi[SK.AK.2].⁴⁰

Berdasarkan pernyataan tersebut siswa berpendapat bahwa metode dan media yang digunakan masih tergolong sederhana apalagi digunakan pada materi Fiqih yang kebanyakan membahas tentang hal-hal yang harus dipahami oleh siswa. Meskipun menggunakan metode dan media yang digunakan sederhana para siswa masih dapat memahami materi pada saat pembelajaran berlangsung akan tetapi yang menjadi permasalahannya masih mengalami kesulitan dalam mengingat materi yang diberikan.

Kemudian siswa juga menjelaskan terkait pengetahuannya dengan aplikasi Quizizz dan belum menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.

³⁹ Sasy Kirana, “ Wawancara Analisis siswa”, n.d

⁴⁰ Sasy Kirana.

Saya pernah menggunakan aplikasi quizizz untuk hiburan. **[SK.AK.3].**⁴¹ Tidak menggunakan media pembelajaran quizizz karena masih menerapkan metode tradisional. **[SK.AK.4].**⁴²

Berdasarkan pernyataan tersebut siswa mengetahui adanya aplikasi quizizz biasanya digunakan sebagai game/hiburan saja. Namun belum pernah digunakan pada saat proses pembelajaran karena gurunya masih menggunakan metode dan media yang sederhana.

Selanjutnya siswa juga memberikan penjelasan terkait pendapatnya mengenai diterapkannya aplikasi quizizz pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih tersebut.

Saya setuju jika aplikasi quizizz digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran fiqih **[SK.AK.5].**⁴³ Karena aplikasi quizizz terdapat fitur-fitur yang mendukung pada mata pelajaran fiqih**[SK.AK.6].**⁴⁴

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa siswa sangat setuju apabila aplikasi quizizz digunakan pada saat pembelajaran terkhususnya mata pelajaran fiqih karena didalam aplikasi quizizz terdapat banyak fitur dan permainan yang dapat menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan melalui analisis kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwa siswa merasa metode yang digunakan guru masih menggunakan metode sederhana dan

⁴¹ Sasy Kirana.

⁴² Sasy Kirana.

⁴³ Sasy Kirana.

⁴⁴ Sasy Kirana.

membutuhkan adanya media yang menyenangkan dalam proses pembelajaran

2. Desain (*design*)

Pada tahap desain ini peneliti merancang dan membuat rancangan media yang diperlukan dalam penelitian ini seperti membuat pemilihan materi dan merancang model produk, dan juga penyusunan instrument validasi. Adapun tahap desain sebagai berikut :

a. Pemilihan materi

Materi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan materi Fiqih kelas V MI, yang dimulai dengan menganalisis tujuan pembelajaran dari RPP yang diberikan oleh guru mata pelajaran Fiqih. Adapun tujuan pembelajarannya sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Tujuan pembelajaran

No	Tujuan pembelajaran
1	Menjelaskan pengertian dan hukum ibadah haji
2	Menjelaskan ketentuan dalam ibadah haji
3	Mengetahui perbedaan haji dan umrah
4	Mengetahui larangan dalam ibadah haji
5	Mengetahui hikmah dalam ibadah haji

Setelah tujuan pembelajaran ditetapkan, peneliti akan menyajikan pada media. Peneliti menentukan materi dari berbagai sumber seperti Buku ajar, LKS kelas V. Semua sesuai dengan arahan dosen dan guru mata pelajaran.

b. Perancangan model produk

Pada tahap ini peneliti membuat kerangka dari media aplikasi quizizz yang di dalamnya terdapat desain warna isi, slide serta menentukan fitur-fitur pendukung yang dibutuhkan dalam tahap mendesain media. Adapun hasil rancangan media aplikasi quizizz sebagai berikut :

- 1) Media didesain menggunakan bantuan *microsoft power point*. Yang di dalamnya terdapat banyak fitur animasi yang menarik.
- 2) Warna yang digunakan adalah warna yang berasal dari tema aplikasi quizizz, seperti warna ungu, biru muda, dan orange sehingga menghasilkan desain warna yang menarik.
- 3) Isi dari halaman aplikasi quizizz antara lain :
 - a) Profil pengguna
 - b) Menu utama
 - c) Materi pelajaran
 - d) Soal-soal
- 4) Menentukan komponen pendukung media aplikasi quizizz seperti mencari gambar yang sesuai dengan materi, mencari referensi soal, mencari referensi materi dll.
- 5) *Font* atau huruf yang digunakan pada aplikasi quizizz adalah *font* Calibri dan *atma*, kedua font tersebut sangat menarik untuk dilihat sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.

c. Penyusunan instrument validasi

Instrument validasi adalah suatu alat yang dipakai untuk mengumpulkan sebuah data pada proses validasi. Pada proses ini media yang digunakan akan diberikan nilai kevalidan oleh para ahli. Bentuk instrument validasi berupa angket yang mana terdiri dari 4 skala penilaian, kolom saran guna untuk memberikan masukan dari para ahli. Selain itu terdapat angket validasi untuk siswa seperti angket kemenarikan belajar

dan angket respon siswa. Angket tersebut berisi 15 pertanyaan yang memiliki 4 skala nilai.

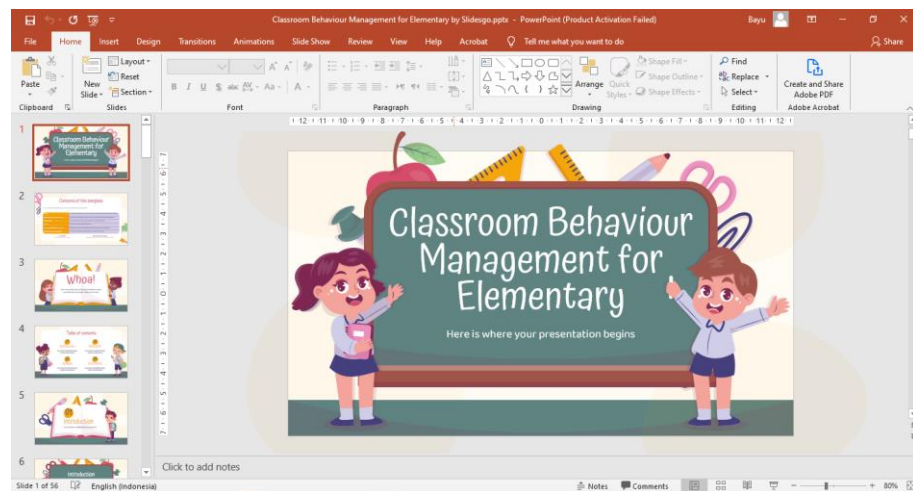
Pada tahap ini juga terdapat soal *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir dari hasil belajar siswa menggunakan aplikasi quizzz. soal *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 20 soal, hasil dari test tersebut akan dianalisis untuk mengetahui pengaruh media yang digunakan.

3. Pengembangan (*develop*)

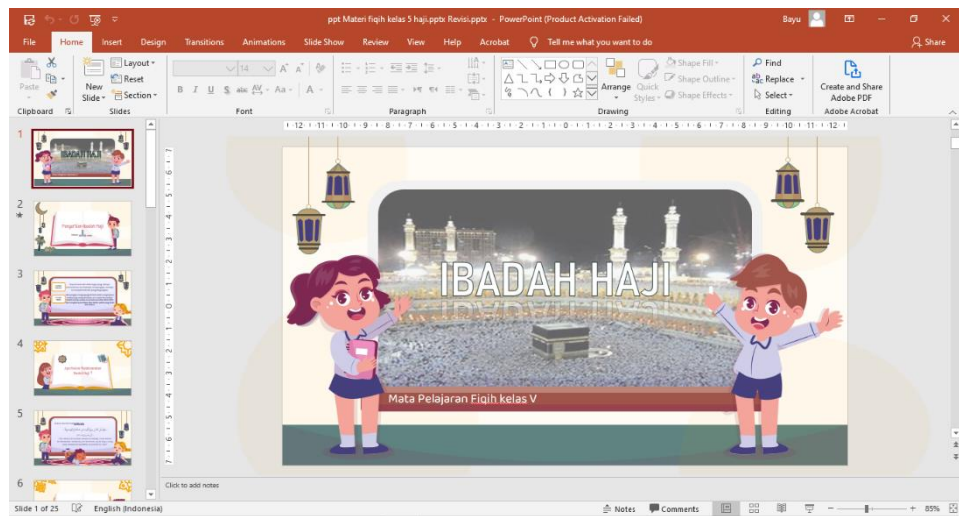
Pada tahap pengembangan ini, peneliti membuat produk yang sudah dirancang sebelumnya. Berikut proses pembuatan produk media :

a. Pembuatan media

1) Media power point



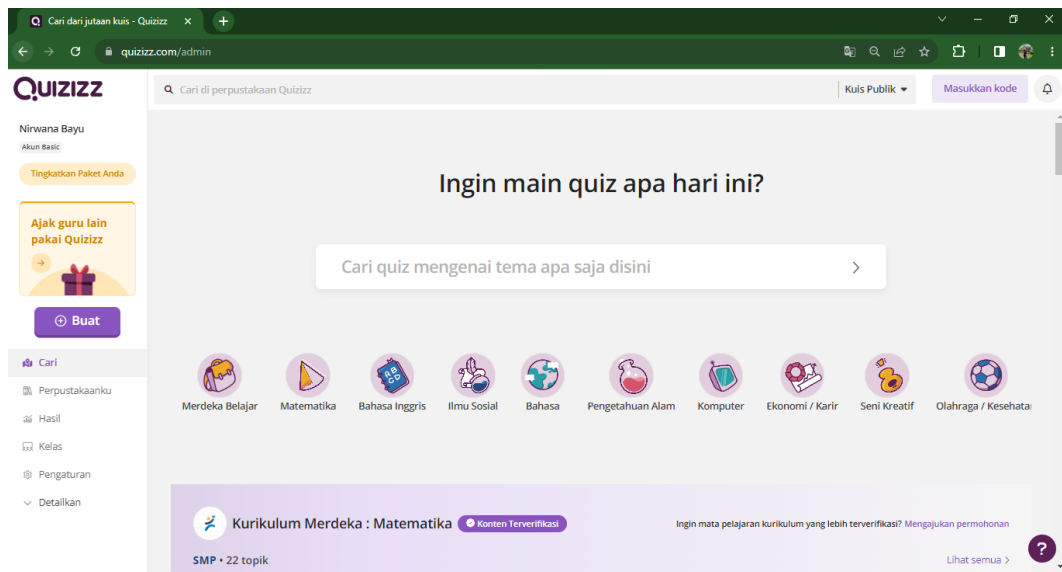
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Microsoft Power Point



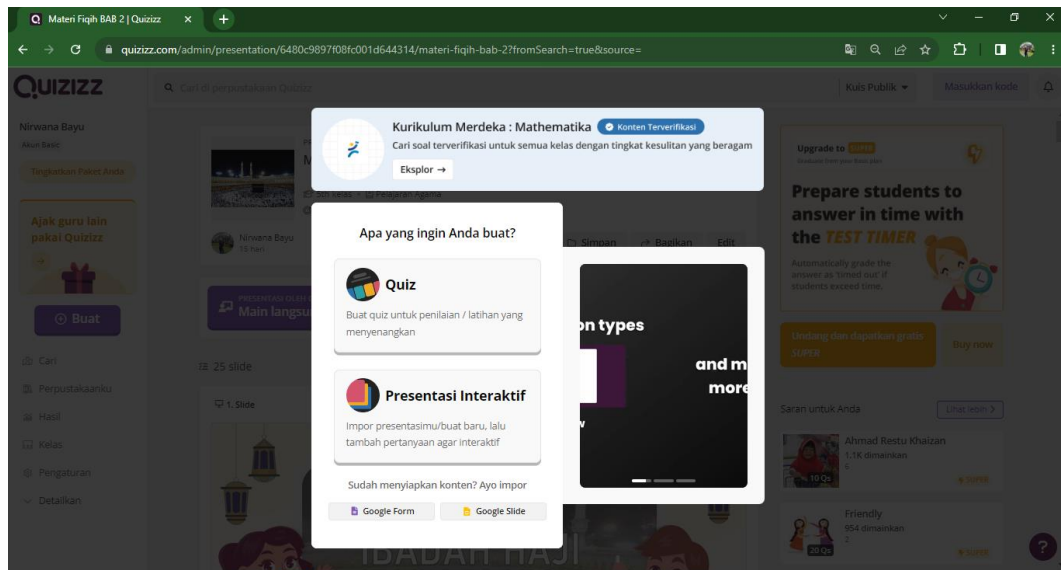
Gambar 4. 2 Tampilan Sesudah Diperbaiki

Pada gambar 4.1 merupakan tampilan awal sebelum adanya proses pengeditan dan penambahan materi. Hal ini terlihat masih kosong dan kurang menarik untuk digunakan. Sedangkan pada gambar 4.2 sudah mengalami pengeditan dan materi-materi yang digunakan sudah tercantum didalamnya. Dan juga terlihat menarik sehingga siswa dapat memahami materi yang akan dipelajarinya.

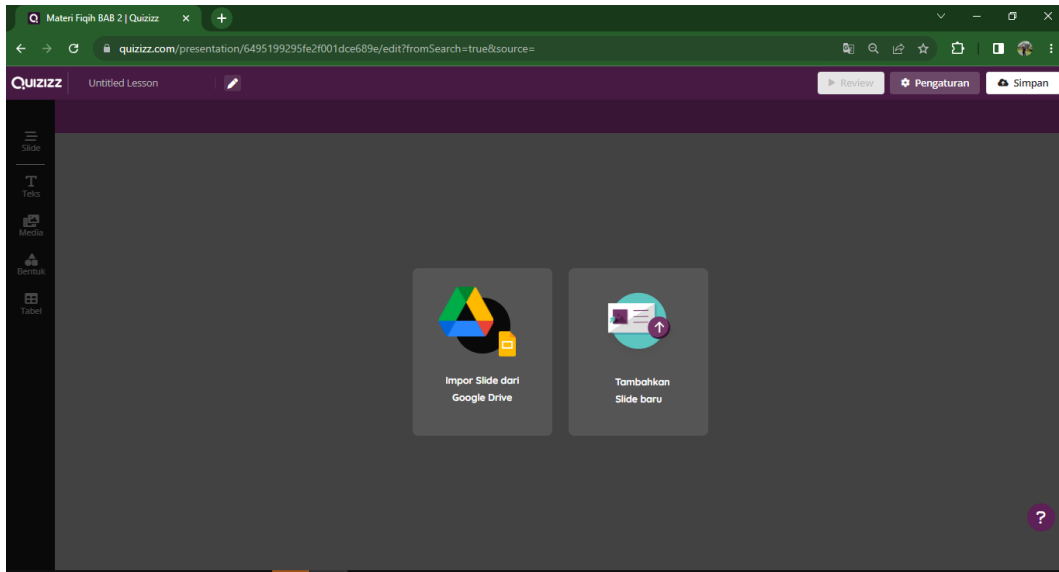
2) Media Quizizz



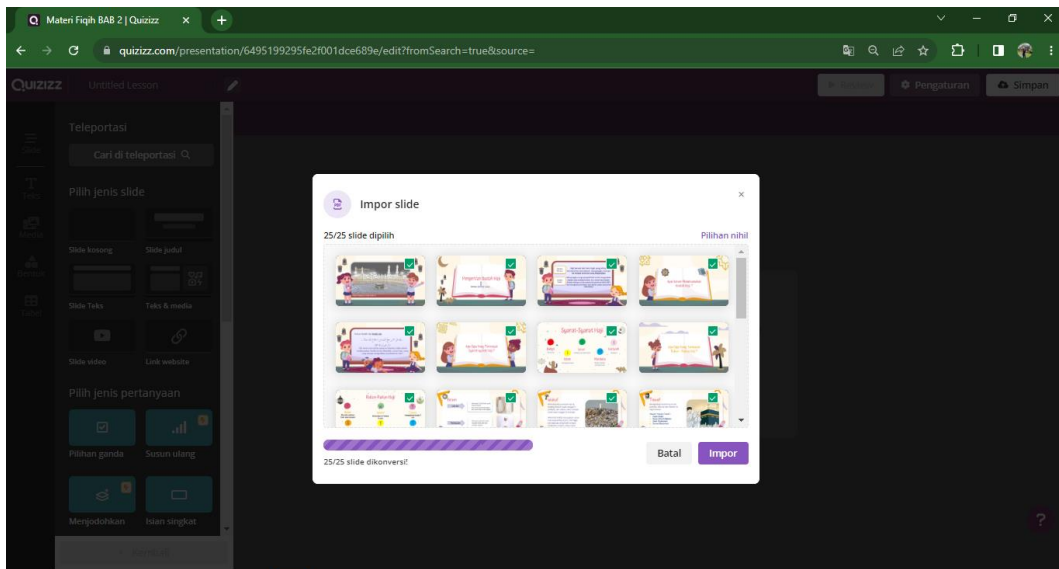
Gambar 4.3 Tampilan Awal Aplikasi Quizizz



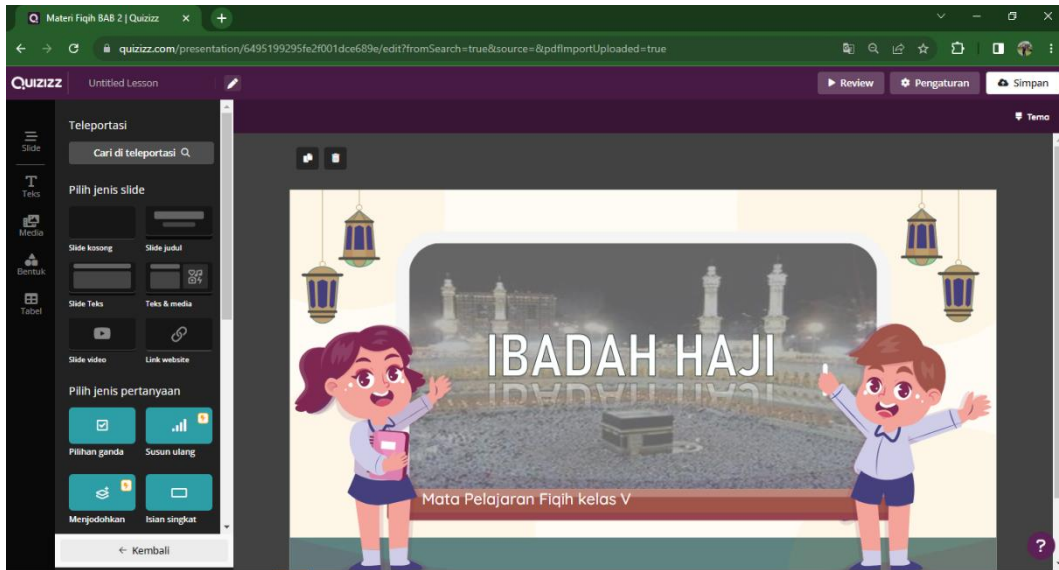
Gambar 4.4 Tampilan Menu Pembuatan Slide Presentasi



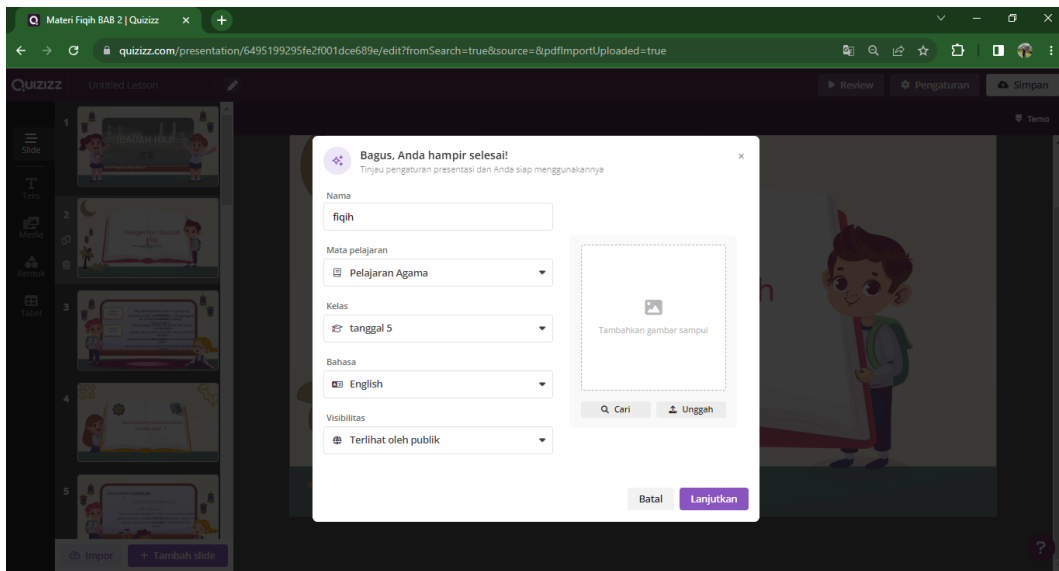
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Unggah File PPT Melalui Drive



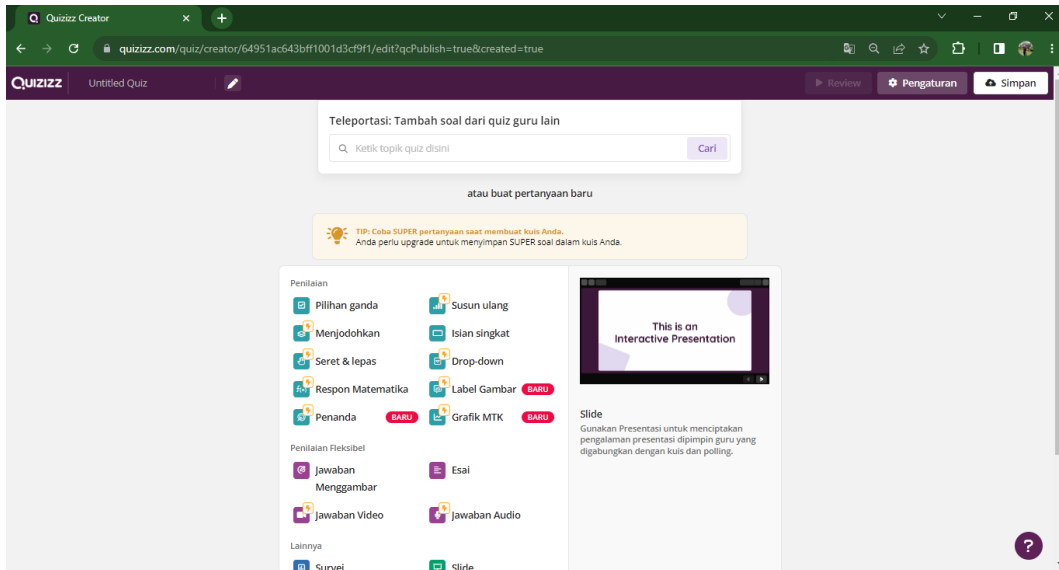
Gambar 4. 6 Proses Impor Slide PPT Ke Aplikasi Quizizz



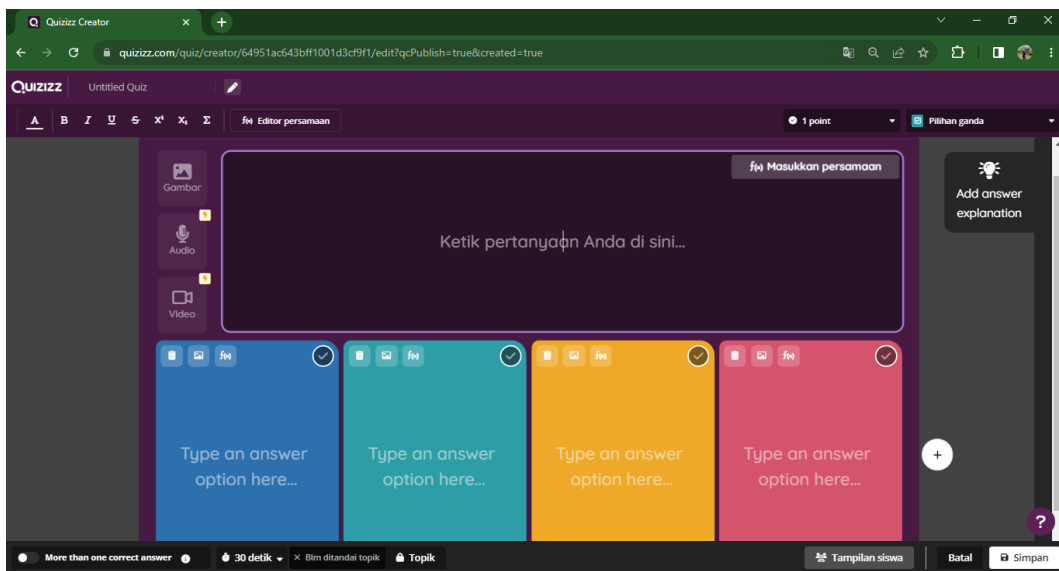
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Edit Di Aplikasi Quizizz



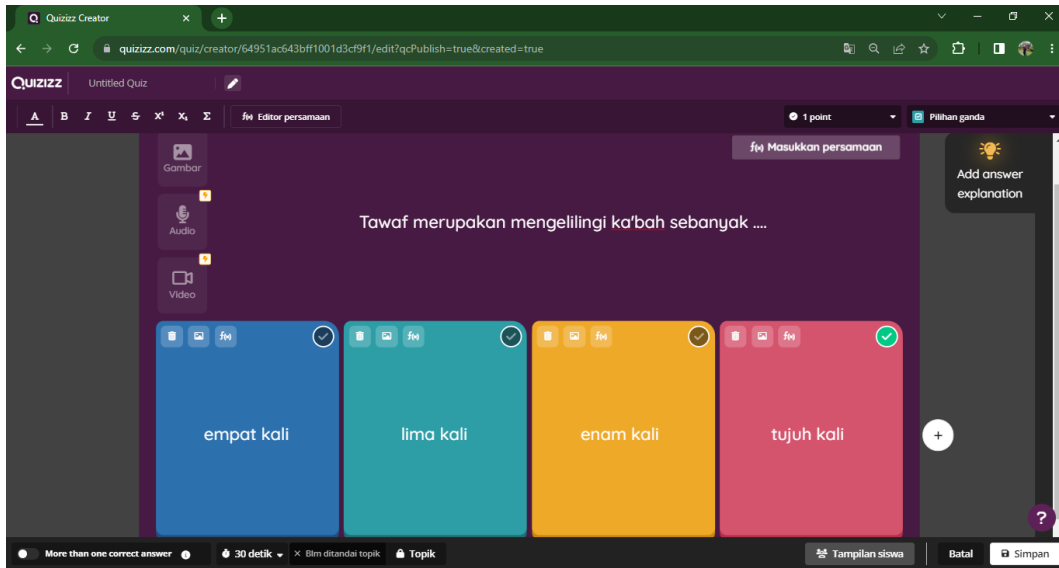
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Penyimpanan File Presentasi



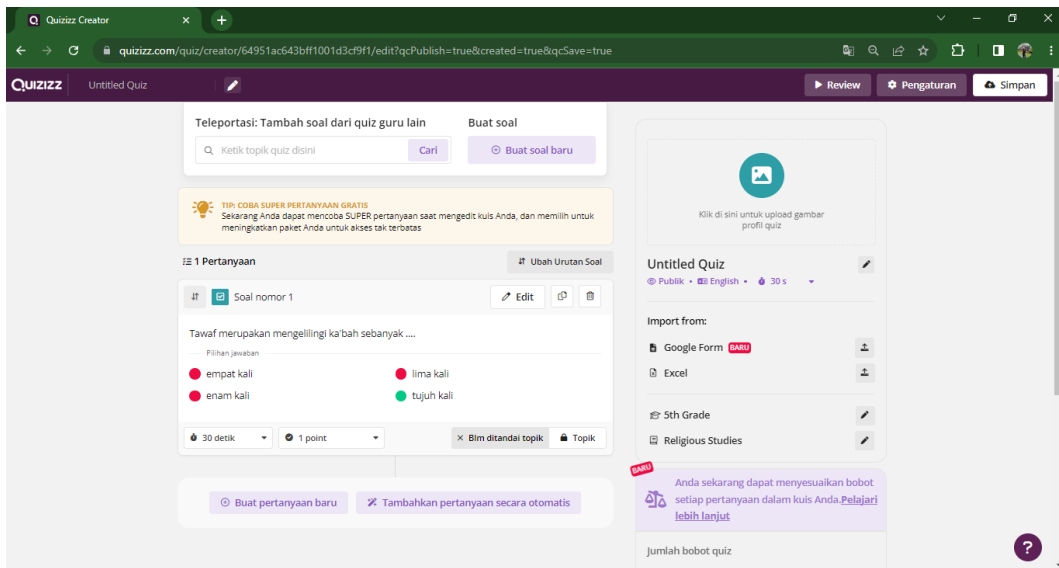
Gambar 4. 9 Menu Pembuatan Soal Di Aplikasi Quizizz



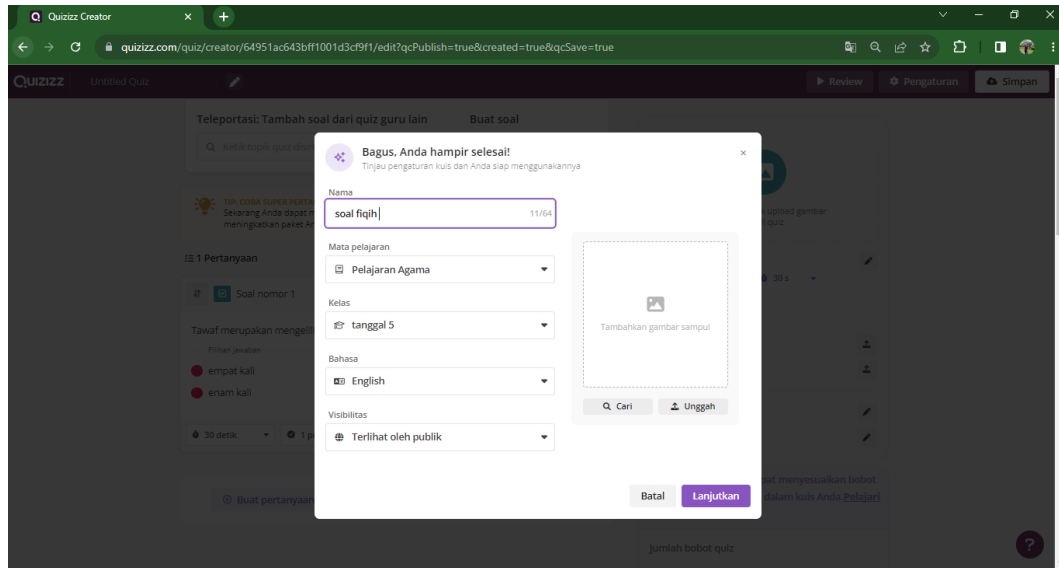
Gambar 4. 10 Tampilan Pengisian Soal



Gambar 4. 11 Contoh Tampilan Soal



Gambar 4. 12 Tampilan Menu Soal Yang Sudah Diedit



Gambar 4. 13 Tampilan Penyimpanan Soal Di Aplikasi Quizizz

b. Validasi media

Pada tahap pengembangan ini terdapat validasi media yang dilakukan oleh para ahli yakni ahli media, materi, dan ahli pembelajaran. proses validasi media menggunakan angket yang sudah dibuat oleh peneliti terlebih dahulu. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan nilai yang valid pada media, materi dan pembelajaran. apabila nilai validasi belum memenuhi kriteria maka harus dilakukan perbaikan atau revisi sampai mendapatkan nilai yang valid. Adapun yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Bu ulil Fauziyah, M. HI sebagai validator ahli materi, beliau merupakan salah satu dosen PAI UIN Malang mata kuliah pengembangan materi Fiqih. BU Ainatul Mardhiyah, S.Kom, M.Cs sebagai validator ahli media, beliau merupakan salah satu dosen PAI UIN Malang mata kuliah pengembangan sumber dan media pembelajaran PAI.

Sedangkan Bapak Rif'an Taslim, S.Pd sebagai validator ahli pembelajaran, beliau merupakan salah satu guru di MIM 01 Payaman dan mengajar pada mata pelajaran Fiqih dan Kemuhammadiyah(KMD).

4. Implementasi (*Implement*)

Pada tahap implementasi media yang dikembangkan telah memasuki tahap validasi dari para ahli. Media aplikasi quizizz di terapkan pada siswa kelas V MIM 01 Payaman terdiri dari 24 siswa. Sebelum diterapkannya media, peneliti memberikan soal *pre-test* pada siswa yang mempunyai tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran fiqih bab haji. Setelah itu dilakukannya kegiatan uji coba media aplikasi quizizz. Kegiatan ini dilakukan di dalam kelas dengan bantuan proyektor dan Hp/Laptop. Kegiatan diawali dengan guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca do'a. kemudian guru mengenalkan terkait media quizizz agar siswa mengetahui media tersebut. Setelah itu guru menjelaskan materi secara singkat melalui aplikasi quizizz dan dilanjutkan dengan memberikan petunjuk pada penggunaan aplikasi quizizz. Setelah itu siswa mengerjakan soal-soal singkat di aplikasi quizizz sendiri-sendiri. Sedangkan guru dapat mengamati kegiatan tersebut melalui media quizizz.

Setelah kegiatan uji coba selesai peneliti mengadakan kegiatan *post-test*. Pada kegiatan ini siswa mengisi soal-soal yang diberikan oleh guru. Dari hasil *post-test* nantinya dapat diketahui hasil belajar siswa dari

aplikasi quizizz. Nilai dari hasil *post-test* akan dianalisis menggunakan rumus keefektifan media aplikasi quizizz.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap evaluasi peneliti dapat mengevaluasi keseluruhan terkait media yang digunakan pada setiap tahapannya. Produk yang dikembangkan akan di evaluasi agar dapat diketahui tingkat kelayakan dari produk tersebut. Maka dari itu pada tahap evaluasi peneliti menganalisis data dari hasil validasi, angket respon, angket kemenarikan, nilai *pre-test dan post-test*, serta saran dari para ahli. Apabila pada proses evaluasi menghasilkan media yang belum layak digunakan, maka peneliti harus melakukan perbaikan.

B. Penyajian Dan Analisis Data Uji Produk

1. Data hasil validasi

Tingkat kelayakan produk untuk dikembangkan dapat dilihat dari nilai kevalidan yang diberikan oleh validator. Media Quizizz dapat dilihat kevalidannya melalui penilaian secara kuantitatif dan kualitatif dari hasil angket yang diisi oleh validator masing-masing. Adapun perinciannya sebagai berikut :

a. Validasi ahli media

Dari hasil uji validitas media yang dilakukan oleh validator ahli media menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif diantaranya:

1) Data kuantitatif

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Penjabaran Indikator	Deskripsi	X	XI	Krtiteria Validitas
A. Aspek penetapan	1. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran	Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan media pengembangan	4	4	100%
	2. Ketetapan pemilihan jenis aplikasi/Software/tool untuk pengembangan	Pemilihan jenis aplikasi sudah sesuai untuk dikembangkan	4	4	100%
	3. <i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	Aplikasi mudah digunakan dan sederhana	4	4	100%
	4. Tampilan menu mudah dipilih dan tidak membingungkan siswa	Tampilan menu yang digunakan mudah diakses dan tidak membingungkan siswa	3	4	75%
B. Aspek design	1. Menetapkan judul media pembelajaran	Judul media pembelajaran sudah sesuai dengan jenjang siswa	4	4	100%
	2. Urutan dan struktur media pembelajaran	Struktur media pembelajaran sudah berurutan	3	4	75%
	3. Komunikatif	Materi – materi yang diberikan saling berkaitan satu sama lain	4	4	100%
	4. Kreatif dalam ide dan gagasan	Penyajian media sangat kreatif sehingga dapat menarik minat siswa	3	4	75%
	5. Sederhana dan memikat	Gambar dan animasi sangat sederhana agar siswa dapat menerima dengan mudah	3	4	75%

	6. Visualisasi bersifat menarik dan sesuai dengan perkembangan siswa	Animasi suara sudah sesuai dengan perkembangan siswa	4	4	100%
	7. Warna background serasi dengan warna teks dan gambar	Warna background pada media Quizizz serasi dengan warna teks dan gambar	4	4	100%
	8. Jenis huruf yang digunakan	Jenis huruf yang digunakan sudah jelas sehingga siswa mudah dalam menerima materi	4	4	100%
	9. Ukuran huruf yang digunakan	Ukuran huruf yang digunakan sudah proposional	4	4	100%
	10. Pemilihan posisi teks yang sesuai	Penempatan posisi teks sudah sesuai dengan posisi yang sebenarnya	4	4	100%
	11. Pemilihan posisi gambar yang sesuai	Penempatan posisi gambar sudah sesuai dengan ukuran	4	4	100%
	12. Penggunaan warna per layar	Penggunaan warna pada layer menarik sehingga mudah difahami	3	4	75%
C. Aspek pengembangan	1. Gambar yang disajikan tidak rumit atau mudah dipahami	Gambar yang ditampilkan sederhana dan mudah dipahami oleh siswa	4	4	100%
	2. Gambar digunakan sebagai visualisasi konsep-konsep penting	Gambar yang ditampilkan berguna untuk memberikan pemahaman siswa dengan mudah	4	4	100%
	3. Pemilihan gambar yang sesuai	Gambar yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa	4	4	100%
	4. Animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	Animasi yang digunakan sudah sesuai dengan	4	4	100%

		materi yang diberikan			
	5. Animasi yang digunakan tidak mengalihkan perhatian siswa	Animasi yang digunakan pada media sudah sesuai sehingga mampu menarik perhatian siswa	4	4	100%
	6. Suara mudah didengar	Suara pada media Quizizz mudah didengar oleh siswa	4	4	100%
	7. Suara jernih atau tidak pecah	Suara yang keluar dari media Quizizz sudah jelas sehingga siswa mudah dalam memahami	4	4	100%
	8. Suara yang didengar menarik	Efek suara yang diberikan cukup baik untuk didengar	3	4	75%
jumlah			90	96	93,75%

2) Analisis Data Kuantitatif

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{90}{96} \times 100\%$$

$$P = 93,75\%$$

Berdasarkan hasil analisis data yang didapat dari uji validitas oleh ahli media, menghasilkan nilai 93,75%. Apabila nilai tersebut mengacu pada kriteria analisis kevalidan produk maka sudah tergolong kategori sangat valid. Maka dari itu media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz tidak memerlukan revisi. Namun terdapat masukan dan saran dari ahli media yang harus diperbaiki.

3) Data Kualitatif

Tabel 4. 3 Saran Ahli Media

No	Saran	Revisi
1	Menyesuaikan gambar dengan tema yang digunakan	Mengubah gambar yang berawal tema sekolah dirubah menjadi haji
2	Terdapat kata-kata yang <i>typo</i>	Membenarkan kata yang salah
3	Lebih baik diberikan video pendek sesuai dengan tema di akhir presentasi	Memberikan video singkat terkait materi haji
4	Memberikan animasi yang menarik di tiap slide	Menambahkan animasi menarik di tiap slide

b. Validasi Ahli Materi

Dari hasil uji validitas materi yang dilakukan oleh validator ahli materi menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif diantaranya:

1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi

	Pertanyaan	X	XI	Kriteria validitas
1	Materi berbasis media			

	Ketepatan konsep faktual	4	4	100%
	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	4	4	100%
	Relevansi tujuan dengan KD	4	4	100%
	Relevansi tujuan dengan indikator	3	4	75%
	Kesesuaian materi dengan KD	4	4	100%
	Kesesuaian materi dengan indikator	3	4	75%
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%
	Sistematis, runtut, dan alur logika jelas	3	4	75%
	Cakupan materi jelas	4	4	100%
	Kedalaman materi jelas	4	4	100%
	Materi sesuai dengan perkembangan peserta Didik	4	4	100%
	Pembahasan materi pada teks	4	4	100%
	Kemudahan	3	4	75%
2	Aspek soal			
	Soal sesuai dengan KD	4	4	100%
	Soal sesuai dengan indikator	3	4	75%
	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%
	Soal disesuaikan dengan materi ajar	4	4	100%
	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	3	4	75%
	Konsistensi evaluasi terhadap KD	4	4	100%

	Konsistensi evaluasi terhadap indikator	3	4	75%
	Konsistensi evaluasi terhadap tujuan Pembelajaran	4	4	100%
3	Aspek bahasa			
	Bahasa yang digunakan untuk menguraikan materi sesuai dengan PUEBI (Pedoman UmumEjaan Bahasa Indonesia)	4	4	100%
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa	4	4	100%
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	100%
	Kesesuaian istilah yang digunakan pada materi	4	4	100%
	Kesesuaian istilah yang digunakan pada soal	3	4	75%
	Ketepatan penulisan tanda baca	3	4	75%
	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah Dipahami	3	4	75%
	Kebakuan istilah yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4	4	100%
	Konsistensi penggunaan istilah	3	4	75%
	Jumlah	109	120	90,83%

2) Analisis Data Kuantitatif

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{109}{120} \times 100\%$$

$$P = 90,83\%$$

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari uji validitas oleh ahli materi menghasilkan nilai 90,83%. Apabila nilai tersebut mengacu pada kriteria kevalidan maka sudah tergolong sangat valid. Maka dari itu materi yang digunakan dalam pengembangan media tidak perlu revisi. Namun terdapat masukan atau saran dari ahli materi yang harus diperbaiki.

3) Data Kualitatif

Tabel 4. 5 Saran Ahli Materi

No	Saran	Revisi
1	Memperbaiki lafadz ayat yang salah	Mengubah gambar yang berawal tema sekolah dirubah menjadi haji
2	Memperbaiki kata-kata yang salah pada soal	Membenarkan kata yang salah

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Dari hasil uji validitas pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli pembelajaran menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif diantaranya :

1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 6 Hasil validasi ahli pembelajaran

No	Pertanyaan	X	XI	Tingkat kevalidan
1	Media memenuhi standar kriteria media pembelajaran	4	4	100%
2	Penggunaan media memiliki fungsi praktis	4	4	100%
3	Desain media baik	4	4	100%
4	Media mudah digunakan	4	4	100%
5	Media tidak mengalami <i>error</i> saat digunakan	4	4	100%
6	Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar	3	4	75%
7	Interaktifitas siswa dengan media baik	3	4	75%
8	Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun	3	4	75%
9	Media memiliki sifat yang menyenangkan	4	4	100%

10	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%
11	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%
12	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa	4	4	100%
Jumlah		45	48	93,75%

2) Analisis Data Kuantitatif

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{48} \times 100\%$$

$$P = 93,75\%$$

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari uji validitas oleh ahli pembelajaran menghasilkan nilai 93,75%. Apabila mengacu pada kriteria kevalidan maka nilai tersebut masuk kategori sangat valid, hal ini bahwa media yang dikembangkan sudah dapat diterapkan pada siswa. Namun terdapat masukan atau saran dari ahli pembelajaran yang harus diperbaiki guna untuk memperbaiki kesalahan.

3) Data Kualitatif

Tabel 4. 7 Saran Ahli Pembelajaran

No	Saran	Revisi
1	Sebagian istilah atau Bahasa belum relevan dengan materi	Memperbaiki istilah yang sesuai dengan materi

C. Data Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media

a. Data kuantitatif dan analisis

Tabel 4. 8 Kemenarikan Media

NO	NAMA SISWA	SP	SM	%	Tingkat kemenarikan
01	Adhwaa' Marwaa Aprilia	55	60	91,6	Sangat menarik
02	Aini Kusumawati	57	60	95	Sangat menarik
03	Aisyah Islami Putri Roihan	56	60	93,3	Sangat menarik
04	Aisyi Zahara El wafa'	57	60	95	Sangat menarik
05	Amelia Tsaniya Putri	58	60	96,6	Sangat menarik
06	Azzahra Asila Rohmah	55	60	91,6	Sangat menarik
07	Diana Felhista Ayu	55	60	91,6	Sangat menarik
08	Dwi Nur Salma	60	60	100	Sangat menarik
09	Embun Khoironi Fauziah	58	60	96,6	Sangat menarik
10	Fianita Dwi Febriani	58	60	96,6	Sangat menarik

11	Fina Faridhotul Emilinda	60	60	100	Sangat menarik
12	Intan Nur Aini	57	60	95	Sangat menarik
13	Kaisa Qolbi Salima	56	60	93,3	Sangat menarik
14	Lestary Qurrota A'yun	58	60	96,6	Sangat menarik
15	Nur Anzalna Qonita	58	60	96,6	Sangat menarik
16	Putri Aurelia Argyanti	57	60	95	Sangat menarik
17	Qonitah Ayumi Harsono	60	60	100	Sangat menarik
18	Qonita Fidiniyati	55	60	91,6	Sangat menarik
19	Salsa Maidatu Maghfiroh	55	60	91,6	Sangat menarik
20	Sasy Kirana Aziz	58	60	96,6	Sangat menarik
21	Sayyidah Aufaa Az-Zahra	57	60	95	Sangat menarik
22	Shafydha Nur Immah	55	60	91,6	Sangat menarik
23	Siti Mar'atul Sadia	57	60	95	Sangat menarik
24	Syalwa Syahidah	58	60	96,6	Sangat menarik
Jumlah		1425	1440	98,95	Sangat menarik

$$\text{Presentase daya tarik produk} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1425}{1440} \times 100\%$$

$$P = 98,95$$

b. Data kualitatif

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari respon terhadap kemenarikan produk menghasilkan nilai 98,95%. Apabila mengacu pada kriteria kemenarikan maka nilai tersebut masuk kategori sangat menarik, hal ini bahwa media yang dikembangkan sudah dapat menarik perhatian siswa. Namun terdapat masukan atau saran dari beberapa siswa yang harus diperbaiki guna untuk memperbaiki kesalahan.

D. Data Hasil Uji *Pre Test* Dan *Post Test*

a. Hasil Uji Coba

Tabel 4. 9 Hasil Pre-Test Dan Post-Test

NO	NAMA SISWA	Pre Test	Post Test
01	Adhwaa' Marwaa Aprilia	60	90
02	Aini Kusumawati	50	80
03	Aisyah Islami Putri Roihan	50	80

04	Aisyi Zahara El wafa'	65	95
05	Amelia Tsaniya Putri	55	85
06	Azzahra Asila Rohmah	70	100
07	Diana Felhista Ayu	65	90
08	Dwi Nur Salma	60	85
09	Embun Khoironi Fauziah	55	85
10	Fianita Dwi Febriani	60	85
11	Fina Faridhotul Emilinda	55	80
12	Intan Nur Aini	65	85
13	Kaisa Qolbi Salima	70	95
14	Lestary Qurrota A'yun	60	85
15	Nur Anzalna Qonita	75	100
16	Putri Aurelia Argyanti	65	90
17	Qonitah Ayumi Harsono	50	75
18	Qonita Fidiniyati	75	100
19	Salsa Maidatu Maghfiroh	60	90
20	Sasy Kirana Aziz	50	75
21	Sayyidah Aufaa Az-Zahra	60	90
22	Shafydha Nur Immah	55	85
23	Siti Mar'atul Sadia	60	85

24	Syalwa Syahidah	65	80
Jumlah		1455	2090
Rata-rata		60,625	87,083

b. Analisis Data *Pre-test* dan *Post-Test*

Tujuan dari *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui adanya perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya produk tersebut.

Cara untuk mengetahuinya melalui uji Normalitas dan uji *Paired Sample T-Test*. Adapun rinciannya sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal ataupun tidak. Maka dari itu perlu adanya pembuktian untuk menentukan normal ataupun tidak dari data hasil *pre-test* maupun *post-test*. Adapun hasil uji Normalitas sebagai berikut :

Tabel 4. 10 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.159	24	.122	.932	24	.107
posttest	.197	24	.017	.928	24	.090

Berdasarkan tabel 4.9, bahwa jumlah siswa (df) sebesar 24 anak. Sehingga Teknik yang dipakai dalam uji normalitas adalah Teknik Shapiro-Wilk. Dikarenakan jumlah sampel data kurang dari 50. Dari tabel diatas diketahui nilai Signifikan pada pre-test adalah 0,107 dan nilai signifikan pada post-test adalah 0,090. Maka dari itu nilai signifikan dari hasil pre-test dan post-test $>0,05$, disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Paired Sample T-test

Tabel 4. 11 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	60.6250	24	7.41803	1.51420
	posttest	87.0833	24	7.21060	1.47186

Tabel paired sampel statistic menunjukkan nilai masing-masing variable dalam sampel berpasangan. Pada tahap pre-test menunjukkan nilai rata-rata (Mean) sebesar 60.62 dari 24 jumlah sampel. Sebaran data (Std. Deviation) menunjukkan nilai 7.41803 dengan Std. Error 1.5142.

Dikarenakan nilai rata-rata pada pre-test dan post-test 60.62 <87.08, artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pada pre-test dan post-test.

Tabel 4. 12 Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	24	.869	.000

Tabel paired samples Correlations menunjukkan hasil uji korelasi antara nilai pre-test dan post-test. Pada tabel tersebut menunjukkan nilai korelasi sebesar 0. 869 dengan nilai signifikan sebesar 0.000. dikarenakan nilai Sig 0.000 > probabilitas 0.05, maka dapat disimpulkan tidak adanya hubungan antara variabel pre-test dan post-test .

Tabel 4. 13 Paired Samples Test

Pair		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	pretest - posttest	-26.45833	3.75302	.76608	-28.04309	-24.87357	-34.537	23	.000

Pada table sample test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil dari pre-test dan post-test.


c. Revisi produk

Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki kesalahan berdasarkan saran atau masukan yang diberikan oleh validator pada tahap validasi. Adapun bentuk revisi produk sebagai berikut :

1. Mengubah atau mengganti animasi yang tidak sesuai dengan materi
2. Menambahkan animasi atau gambar pada ruang kosong
3. Memperbaiki kata yang memerlukan huruf kapital

4. Meringkas penjelasan yang terlalu Panjang untuk mempermudah siswa memahami materi



Tabel 4. 14 Hasil Revisi Produk

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p>Slide titled 'ILAH HADAB' with a background image of the Kaaba. It features two cartoon children and various school supplies like a pencil, ruler, and eraser. The text 'V. adab di saat perjalanan haji' is at the bottom.</p>	 <p>Slide titled 'IBADAH HAJI' with a background image of the Kaaba. It features two cartoon children and hanging lanterns. The text 'Mata pelajaran Fiqh kelas V' is at the bottom.</p>
 <p>Slide titled 'Syarat-Syarat Haji' with a light background and school supplies. It lists: Baligh (Merasa), Sehat (Tidak mempunyai penyakit berat), Islam (Beragama Islam), and Murtaka (Bukan hamba sahaya/budak). It also includes 'Istita'ah' (Istisna).</p>	 <p>Slide titled 'Syarat-Syarat Haji' with a starry background and a camel. It lists: Baligh (Dewasa), Sehat (Tidak mempunyai penyakit berat), Islam (Beragama Islam), and Murtaka (Bukan hamba sahaya/budak). It also includes 'Istita'ah' (Haji pu).</p>
 <p>Slide titled 'Syarat-Syarat Haji' with a light background and school supplies. It lists: Ihram (Tidak memakai pakaian yang tidak berjahit), Sai (Berharuslah berputar 7 kali), Wukuf (Berhenti di padang Arafah), Tahalul (Berharuslah bertahalul min 3 kali), Tawaf (Berharuslah berputar 7x), and Tertib (Berurutan).</p>	 <p>Slide titled 'Rukun-Rukun Haji' with a starry background and a camel. It lists: Ihram (Memakai pakaian yang tidak berjahit), Sai (Lari kecil dari bukit safa ke bukit marwah), Wukuf (Berhenti di Padang Arafah), Tahalul (Memukur rambut min. 3 helai), Tawaf (Mengelilingi Ka'bah 7 kali), and Tertib (Berurutan).</p>

Ihram

Rukain ihram bagi laki laki berupa dua helai kain putih yang tidak berjahit, satu diselendangkan dan satu helai lagi disarungkan.


kesediaan untuk perempuan. karena pakaian yang menutupi seluruh tubuh kecuali muka dan dua telapak tangan tidak boleh memakai cadar penutup muka dan tidak boleh memakai sarung tanzani

Ihram


Laki-laki

- Membaca 2 helai kain putih tidak berjahit
- salu helai diselendangkan dan salu helai di sarungkan



Perempuan

- Kesediaan seluruh tubuh kecuali muka dan dua telapak tangan



BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Produk

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dari tahap validasi dan tahap uji coba, maka dapat dipaparkan beberapa analisis pengembangan produk media aplikasi Quizizz berikut ini :

1. Analisis desain media

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah menggunakan media Quizizz. Media Quizizz adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang mempunyai tujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MIM 01 Payaman. Media pembelajaran Quizizz ini di design sebaik dan semenarik mungkin agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun keunggulan dari media aplikasi Quizizz ini diantaranya :

- a. Aplikasi Quizizz mudah dioperasikan oleh siswa maupun guru dengan mudah. Bisa melalui download melalui Playstore maupun melalui Link yang akan diberikan.
- b. Aplikasi Quiziz dapat digunakan pada saat jam pelajaran maupun diluar jam pelajaran, sehingga Ketika jam pelajaran selesai siswa masih bisa belajar di rumah masing-masing.
- c. Aplikasi Quizizz memiliki menu dan tampilan yang menarik seperti presentasi dan pertanyaan (Quiz). Pada halaman Quiz juga terdapat beberapa cara menampilkan model Quiz yang menarik seperti pilihan ganda, kotak centang, mengisi bagian yang kosong, pemilihan, terbuka-berakhir.

d. Aplikasi Quizizz dapat membantu guru untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dengan mudah. Ketika siswa selesai mengerjakan pertanyaan yang diberikan oleh guru maka akan keluar langsung nilai yang didapat oleh siswa tersebut dan hal ini dapat di jadikan sebagai alternatif dalam perekapan nilai siswa.

2. Analisis validasi produk

Tahap validasi produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan diaplikasikan pada siswa. Kelayakan produk dilihat dari design, tampilan, warna, isi materi pada media tersebut. Hasil validasi produk diperoleh dari para ahli (validator). Proses validasi menggunakan angket yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan terkait kelayakan produk aplikasi Quizizz tersebut. Adapun rincian analisis validasi produk sebagai berikut :

a. Validator ahli media

Berdasarkan data hasil validasi media diperoleh nilai sebesar 93,75%. Maka dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Quizizz termasuk dalam kriteria kategori sangat valid dan sudah dapat diterapkan pada siswa. Namun validator memberikan kritikan dan saran untuk memperbaiki beberapa kesalahan seperti mengubah animasi yang sesuai dengan tema, mengisi kekosongan layer dengan animasi, memperbaiki kata yang salah, meringkas pembahasan untuk mempermudah siswa memahami materi.

b. Validator ahli materi

Berdasarkan data hasil validasi materi diperoleh nilai sebesar 90,83%. Maka dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan pada media aplikasi Quizizz termasuk dalam kriteria kategori sangat valid dan sudah dapat diterapkan pada siswa. Namun validator memberikan kritik dan saran berupa memperbaiki istilah/Bahasa yang salah pada soal-soal dan lafadz yang salah pada materi presentasi.

c. Validator ahli pembelajaran

Berdasarkan data hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh nilai sebesar 93,75%. Maka dapat disimpulkan bahwa media dan materi termasuk dalam kriteria kategori sangat valid dan sudah layak diterapkan pada siswa. Namun terdapat adanya kritik dan saran dari validator yaitu memperbaiki istilah/Bahasa yang belum relevan dengan materi. Akan tetapi secara keseluruhan dari media dan materi yang sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran.

B. Analisis Kemenarikan Produk

Data analisis kemenarikan diperoleh dari angket yang disebarkan kepada siswa setelah adanya perlakuan dari produk yang dikembangkan. Lembar angket berisikan 15 pernyataan yang mana masing-masing pernyataan mempunyai skor 1-4. Setiap siswa hanya diperbolehkan mengisi salah satu dari 4 skor tersebut.

Berdasarkan hasil data angket yang diberikan siswa diperoleh skor sebesar 98,95% . jika mengacu pada kriteria kemenarikan prosuk maka

tergolong sangat menarik. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media Quizizz sangat membantu pada proses pembelajaran di kelas dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

C. Analisis Keefektifan Produk

Penelitian pengembangan merupakan proses mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada agar mempunyai nilai keefektifan yang lebih tinggi.⁴⁵ Demikian juga dengan media Quizizz yang mana bertujuan untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. media Quizizz dapat dikatakan efektif apabila mampu memberikan dampak perubahan yang baik bagi siswa. Untuk mengetahui keefektifan produk media aplikasi Quizizz, maka harus adanya uji coba pada siswa.

Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan kegiatan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukannya perlakuan. Kemudian setelah media Quizizz diterapkan pada siswa, peneliti kembali melakukan kegiatan *Post-test* guna untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dilakukannya perlakuan. Selanjutnya peneliti merekap hasil data *pre-test* dan *post-test*. Adapun data yang diperoleh dari hasil *pre-test* rata-rata sebesar 60,62 % dan data yang di peroleh dari hasil *post-test* rata-rata sebesar 87,08 %. Dari data tersebut sudah Nampak adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media Quizizz sebagai sarana pembelajaran.

⁴⁵ *Ibid*, Hal. 334.

Dalam menentukan Uji-T peneliti menggunakan SPSS untuk mengetahui adanya peningkatan keefektifan produk media Quizizz. Berdasarkan hasil akhir dari Uji- T pada SPSS, diketahui bahwa Sig (2-tailed) mempunyai nilai 0,000. Dikarenakan nilai signifikan lebih kecil dari $<0,05$ dan sesuai dengan pengambilan keputusan dalam Uji paired sample t-test berdasarkan nilai signifikan (Sig.) hasil output SPSS maka, $H_0 =$ ditolak, sedangkan $H_a =$ diterima. Dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah adanya perlakuan dari produk media aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Fiqih.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data penelitian pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis aplikasi quizizz di mim 01 payaman untuk meningkatkan hasil belajar diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis aplikasi Quizizz di kembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang mempunyai 5 tahapan yakni analisis, design, development, implementasi, dan evaluasi. Media Aplikasi Quizizz telah melalui beberapa tahapan seperti validasi media dan materi dengan kategori valid namun para ahli memberikan saran agar media tersebut lebih baik. Media aplikasi Quizizz ini didalamnya berisikan materi dan beberapa pertanyaan yang sudah didesain dengan menarik sehingga mampu menarik perhatian siswa. Hasil validasi ahli media memperoleh memperoleh skor sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid, Hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 90,83% dengan kategori sangat valid, Hasil validasi ahli pembelajaran memperoleh skor sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid. Dari hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media aplikasi quizizz memiliki kategori valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Dari hasil angket kemenarikan respon siswa terhadap produk media aplikasi Quizizz memperoleh hasil sebesar 98,95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Quizizz dapat menarik perhatian

siswa pada saat proses pembelajaran hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa.

3. Berdasarkan hasil analisis kegiatan pre-test dan post-test dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberlakukannya produk media Quizizz pada siswa yang mana pada kegiatan pre-test memperoleh skor sebesar 60,62%, sedangkan hasil post-test memperoleh skor sebesar 87,08%. Untuk keefektifan produk media Quizizz ini dapat dilihat melalui Uji-T menggunakan SPSS dan menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,000. Berdasarkan hasil pengambilan keputusan dalam Uji paired sample t-test, nilai signifikan kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat diketahui bahwa adanya perbedaan pada hasil siswa sebelum dan sesudah diperlakukannya produk media Quizizz pada proses pembelajaran. Maka dari itu hasil uji coba media aplikasi Quizizz menunjukkan adanya peningkatan efektivitas belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis aplikasi Quizizz di MIM 01 Payaman untuk meningkatkan hasil belajar, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak dalam proses pengembangan sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Peneliti berharap dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dapat menggunakannya dengan baik sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa

2. Bagi guru

Peneliti berharap dengan adanya media ini dapat digunakan sebagai sarana media belajar siswa dan juga dapat menciptakan suasana kelas yang baik dan aktif

3. Bagi sekolah

Peneliti berharap dengan adanya media Quizizz ini diberikan dukungan penuh baik dari sarana maupun fasilitas dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan nyaman dan menyenangkan

4. Bagi pengembang

Peneliti berharap agar dapat memperbaiki kekurangan maupun kesalahan pada proses pengembangan media pembelajaran aplikasi Quizizz ini. Selain itu peneliti juga menyarankan tidak hanya mengembangkan materinya saja namun juga mengembangkan media aplikasi Quiziznya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Yulia Isratul. (2019). “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu.” *Jurnal Kependidikan* 2, no. 25.
- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. (2021). “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 1: 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>.
- Hidayatullah, Mochammad Ryan, and Kris Yuan Hidayatulloh. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Quizizz Di Man 9 Jombang,”
- Komariyah, Siti, and Ahdinia Fatmala Nur Laili. (2018). “Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika.” *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika* 4 : 57.
- Kristanto, Bagas Prima, and Tri Nova Hasti Yunianta. (2021). “Development of Media Evaluation of Mathematics Learning Based Applications Quizizz with Problems PISA Content Quantity.” *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 02: 64–72. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v11i02.12449>.
- Masykur, Mohammad Rizqillah. (2019). “Metodologi Pembelajaran Fiqih.” *Jurnal Al-Makrifat* 4, no. 2.
- Mujahidah, Bella Nabila. (2021). “Pengembangan Bahan Ajar Tata Cara Salat Jenazah Dengan Media Quizizz Pada Kelas Ix Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 20 Solokuro Skripsi,” .
- Mukholifah, Madinatul, Urip Tisngati, and Vit Ardhyantama. (2020). “Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 4,hal: 673–82. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>.
- Nurrita, Teni. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist,*

- Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1: hal.171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Oktaviani, Lulud, and Mutiara Ayu.(2021). “Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo.” *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 6 : 439.
- Pito, Abdul Haris. (2018). “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an.” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 6, no. 2: 97–117. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.
- Pratiwi, Nayli Okta Dwi, and Rara Luthfiah. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD/MI.” *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 1 : 2.
- Putri, Winni Permata. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbantuan Quizizz Pada Materi Integral Kelas Xi Sma,” Skripsi.
- Rahim, Rani, and M. Arif Rahman. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 22, no. 1 : 232. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1845>.
- Sarkowi, S. (2018). Pendidikan Anak dalam Islam Perspektif Imam Ghazali. *Qolamuna: Jurnal Studi Islam*, 3(2), 283-302.
- Situmeang, Dina Lorenza, Nunik Ardiani, and Sinar Depi Harahap. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika Di Kelas X Sma Negeri 1 Kolang” 5, no. 3
- Supriadi, Nunung, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro. (2021). “Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19” 5 : 42.
- Tafonao, Talizaro. (2018). “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2 : 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Wangge, Magdalena. (2020). “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah.” *Fraktal:*

Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika 1, no. 1: 31–38.
<https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>.

Wuriyana, Elga Arum, and Muhib Rosyidi. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sd.” *Research and Development Journal of Education* 8, no. 2 (July 19, 2022): 607. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13663>.

Yasin, A. F. (2011). Pengembangan Kompetensi Pedagogik guru pendidikan Agama islam di madrasah (studi kasus di MIN Malang I). *El-Qudwah*.

Yudhistira, Rahadian, Alna Muhammad Rifki Rifaldi, and Ahmad Awaludin Jais Satriya. (2020). “Pentingnya Perkembangan Pendidikan Di Era Modern.” *Prosiding Samasta*, Skripsi.

Z, Rifa Setiani, and Erwin Rahayu Saputra. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Mata Pelajaran Agama Islam Materi Huruf Hijaiyah dan Harakatnya.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 1: 552–63. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1947>.


LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. Arsip Dokumen

Lampiran 1. 1. Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin_malang.ac.id	
Nomor	: 1137/Un.03.1/TL.00.1/05/2023	11 Mei 2023
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada Yth. Kepala MIM 01 Payaman di Lamongan		
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	: Bayu Nirwana	
NIM	: 19110012	
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2022/2023	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Aplikasi Quizizz di MIM 01 Payaman untuk Meningkatkan Hasil Belajar	
Lama Penelitian	: Mei 2023 sampai dengan Juli 2023 (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. 19730823 200003 1 002		
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Program Studi PAI		
2. Arsip		

Lampiran 1. 2 Surat Balasan Penelitian

**PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH LAMONGAN**
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH 01 PAYAMAN
STATUS : TERAKREDITASI "A"

NSM : 111235240468 E-mail : mimsatu@gmail.com NPSN : 60718782
Alamat : Jln. Ringin RT.02 / RW.05 Desa Payaman Solokuro Lamongan 62265 Jatim Telp. (0322) 664250

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN
Nomor : 107/SK-P/VII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,


Nama : **BASHORI, S.Ag**
NBM : 861.328
Tempat Tgl Lahir : Lamongan, 15 Pebruari 1975
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 01 Payaman
Alamat : Payaman Solokuro Lamongan


Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **BAYU NIRWANA**
NIM : 19110012
Mahasiswa : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Aplikasi Quizizz di MI Muhammadiyah 01 Payaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.**

Telah menyelesaikan penelitian yang dilaksanakan mulai bulan Mei – Juli 2023 di MI Muhammadiyah 01 Payaman.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lamongan, 30 Juli 2023
Kepala Sekolah

BASHORI, S.Ag
NBM : 861.328



Lampiran 1. 3 Sertifikat Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA
Universitas ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi
Nomor: 0267/Un.03.1/PP.00.9/01/2023

diberikan kepada:

Nama : Bayu Nirwana
Nim : 19110012
Program Studi : S-1 Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Aplikasi Quizizz Di MIM 01 Payaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Naskah Skripsi/Tesis/Disertasi sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 11 Agustus 2023
Kepala,

Benny Afwadzi



Lampiran 1. 4 Lampiran lembar bimbingan konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 Jalan Gajeneq Nomor 50, Kelapa (63146)63254, Fax: (0341) 872033
 Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TEKSI/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : IS00012
Nama : RAJU NURULHANA
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUDAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqh Berbasis Aplikasi Quizizz di MIN 01 Piyemban Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	05 Januari 2023	Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag	Konsultasi judul proposal skripsi " Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam pada pelajaran Fiqh kelas IV berbasis ICT untuk meningkatkan hasil belajar ", selanjutnya melanjutkan mengerjakan BAB I	Genap 2022/2023	Sudah Dikariskan
2	19 Januari 2023	Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag	konsultasi BAB I. - Memahami teori pada Latar belakang - mengubah format penulisan sesuai dengan buku pedoman penulisan UIN Malang - melanjutkan BAB II	Genap 2022/2023	Sudah Dikariskan
3	10 Februari 2023	Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag	Konsultasi BAB II - menambahkan materi dari perspektif Islam - merubah kerangka berpikir untuk memperjelas rumusan masalah - melanjutkan BAB III	Genap 2022/2023	Sudah Dikariskan
4	24 Februari 2023	Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag	Konsultasi BAB III - memperbaiki kata-kata yang salah (typo) dari BAB I-III - mencari referensi di E-thesis UIN Malang terkait model pengembangan yang di pakai	Genap 2022/2023	Sudah Dikariskan
5	14 Maret 2023	Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag	Mengajukan TTD persetujuan proposal dan memperbaiki format penulisan yang belum sempurna	Genap 2022/2023	Sudah Dikariskan
6	16 April 2023	Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag	Konsultasi setelah mendapatkan revisi dari penguji - memperbaiki judul - memperbaiki format penulisan	Genap 2022/2023	Sudah Dikariskan
7	09 Mei 2023	Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag	Melanjutkan BAB IV - menambahkan hasil data yang diperoleh dari lapangan	Genap 2022/2023	Sudah Dikariskan
8	24 Mei 2023	Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag	Konsultasi BAB IV - menambahkan analisis wawancara dengan guru dan siswa - menambahkan footnote	Genap 2022/2023	Sudah Dikariskan
9	13 Juni 2023	Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag	Konsultasi BAB IV - menambahkan gambar aplikasi Quizizz - meneliti data yang salah - melanjutkan BAB V	Genap 2022/2023	Sudah Dikariskan
10	26 Juni 2023	Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag	Konsultasi BAB V - memasukkan hasil akhir dari setiap validasi - memperbaiki istilah yang masih salah	Genap 2022/2023	Sudah Dikariskan
11	10 Juli 2023	Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag	Konsultasi BAB V - menambahkan deskripsi singkat pada analisis keefektifan - melanjutkan BAB VI	Genap 2022/2023	Sudah Dikariskan
12	18 Juli 2023	Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag	Konsultasi BAB VI - menambahkan saran untuk siswa, guru, sekolah, pengembang	Genap 2022/2023	Sudah Dikariskan
13	25 Juli 2023	Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag	-Melengkapi halaman persambutan -melengkapi kata pengantar - memperbaiki halaman yang masih salah	Genap 2022/2023	Sudah Dikariskan
14	10 Agustus 2023	Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag	-meminta persetujuan untuk ujian sidang skripsi	Genap 2022/2023	Sudah Dikariskan

Telah disetujui
 Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Disertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____

Dosen Pembimbing 1

Dr. H. AHMAD FATAH YASIN, M. Ag

Kajur / Kaprodi

Lampiran 1. 5 Surat Permohonan Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH 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 : B-4109/Un.03/FITK/PP.00.9/06/2023 06 Juni 2023
Lampiran : -
Penhal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Ainatul Mardhiyah, S.Kom, M.Cs
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Bayu Nirwana
NIM : 19110012
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Aplikasi Quizizz di MIM 01 Payaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Dosen Pembimbing : Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M. Ag

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


a.n. De... Bid. Akademik
Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 13308232000031002

Lampiran 1. 6 Instrumen Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Satuan Pendidikan : MIM-01 Payaman
Kelas/Semester : V B /Genap
Pokok Bahasan : Ibadah Haji
Penyusun : Bayu Nirwana
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis
Aplikasi Quizizz Di Mim 01 Payaman Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Pembimbing : Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
Validator : Ainatul Mardhiyah, M. Cs
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (V) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, Bapak/Ibu melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan skala penilaian:

- 1 : Berarti "Tidak Sesuai"
- 2 : Berarti "Cukup Sesuai"
- 3 : Berarti "sesuai"
- 4 : berarti "sangat sesuai"

B. Tabel Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Aspek Menetapkan				
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran				✓
	Ketetapan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan				✓
	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)				✓
	Tampilan menu mudah dipilih dan tidak membingungkan siswa			✓	
2	Aspek Design				
	Menetapkan judul media pembelajaran				✓
	Urutan dan struktur media pembelajaran			✓	
	Komunikatif				✓
	Kreatif dalam ide dan gagasan			✓	
	Sederhana dan memikat			✓	
	Visualisasi bersifat menarik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik				✓
	Warna background serasi dengan warna teks dan gambar				✓
	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai				✓
	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai				✓
	Pemilihan posisi teks yang sesuai				✓
	Pemilihan posisi gambar yang sesuai				✓
	Penggunaan warna per layar			✓	

3	Aspek Pengembangan			
Gambar yang disajikan tidak rumit atau mudah dipahami				✓
Gambar digunakan sebagai visualisasi konsep-konsep penting				✓
Pemilihan gambar yang sesuai				✓
Animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran				✓
Animasi yang digunakan tidak mengalihkan perhatian peserta didik				✓
Suara mudah didengar atau jelas				✓
Suara jernih atau tidak pecah				✓
Suara yang didengar menarik			✓	

C. Penilaian Umum

Secara umum media pembelajaran yang dibuat berdasarkan aspek bahasa:

- 1 : Tidak valid, sehingga belum dapat dipakai.
- 2 : Kurang valid, dapat dipakai tetapi memerlukan banyak revisi.
- 3 : Cukup valid, dapat dipakai dengan sedikit revisi.
- 4 : Valid, dapat dipakai tanpa revisi.

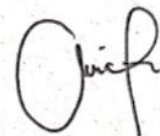
D. Saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada masalah:

- Sesuaikan gambar dengan tema

Malang, 8 Juni 2023

Validator/Penilai



Amatul Mardiyah, M.Cs

Lampiran 1. 7 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH 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 : B-4108/Un.03/FITK/PP.00.9/06/2023 06 Juni 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Ulil Fauziah, M.HI
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Bayu Nirwana
NIM : 19110012
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Aplikasi Quizizz di MIM 01 Payaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Dosen Pembimbing : Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M. Ag

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Wakil Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M. Aky
NIP. 197308232000031002

Lampiran 1. 8 Instrumen Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Satuan Pendidikan : MIM 01 Payaman
Kelas/Semester : V B /Genap
Pokok Bahasan : Ibadah Haji
Penyusun : Bayu Nirwana
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis
Aplikasi Quizizz Di Mim 01 Payaman Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Pembimbing : Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
Validator : Ull Fauziah, M.Hi
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (V) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, Bapak/Ibu melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan skala penilaian:

- 1 : Berarti "Tidak Sesuai"
- 2 : Berarti "Cukup Sesuai"
- 3 : Berarti "sesuai"
- 4 : berarti "sangat sesuai"

B. Tabel Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi Berbasis Media				
	Ketepatan konsep faktual				✓
	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran				✓
	Relevansi tujuan dengan KD				✓
	Relevansi tujuan dengan indikator			✓	
	Kesesuaian materi dengan KD				✓
	Kesesuaian materi dengan indikator			✓	
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	Sistematis, runtut, dan alur logika jelas			✓	
	Cakupan materi jelas				✓
	Kedalaman materi jelas				✓
	Materi sesuai dengan perkembangan peserta didik				✓
	Pembahasan materi pada teks				✓
Kemudahan			✓		
2	Soal				
	Soal sesuai dengan KD				✓
	Soal sesuai dengan indikator			✓	
	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
	Soal disesuaikan dengan materi ajar				✓
	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi			✓	
	Konsistensi evaluasi terhadap KD				✓
	Konsistensi evaluasi terhadap indikator			✓	

	Konsistensi evaluasi terhadap tujuan pembelajaran				✓
3	Aspek Bahasa				
	Bahasa yang digunakan untuk menguraikan materi sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)				✓
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik				✓
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
	Kesesuaian istilah yang digunakan pada materi				✓
	Kesesuaian istilah yang digunakan pada soal			✓	
	Ketepatan penulisan tanda baca			✓	
	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami			✓	
	Kebakuan istilah yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓
	Konsistensi penggunaan istilah			✓	

C. Penilaian Umum

Secara umum media pembelajaran yang dibuat berdasarkan aspek bahasa:

- 1 : Tidak valid, sehingga belum dapat dipakai.
- 2 : Kurang valid, dapat dipakai tetapi memerlukan banyak revisi.
- 3 : Cukup valid, dapat dipakai dengan sedikit revisi.
- 4 : Valid, dapat dipakai tanpa revisi.

D. Saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada masalah:

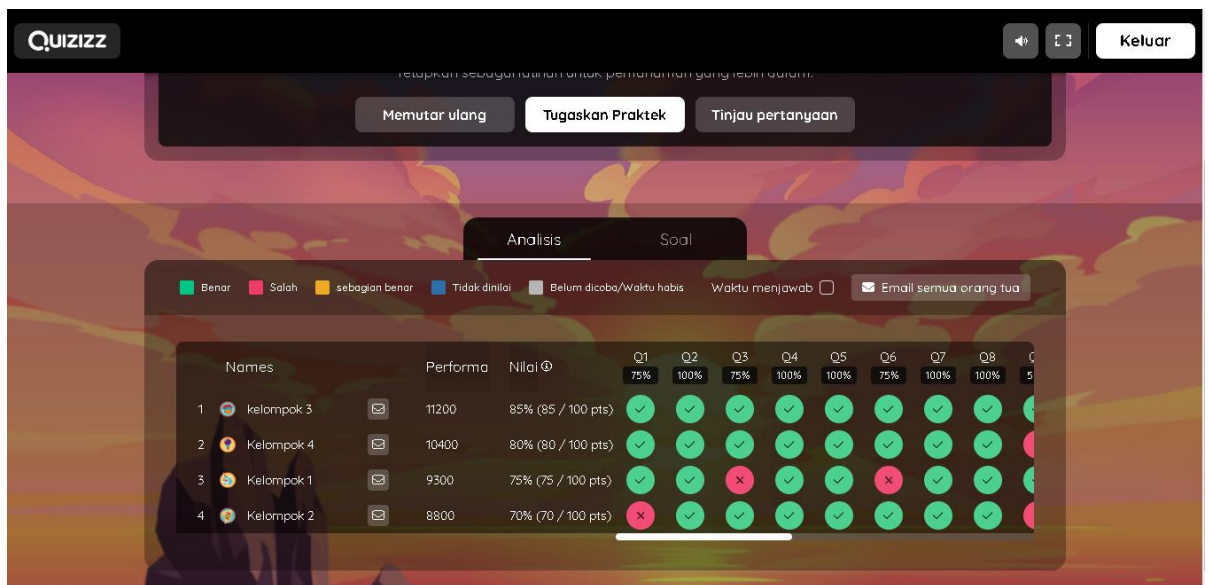
.....
..... memperbaiki kata-kata yang masih salah
.....
.....

Malang,..... 2023

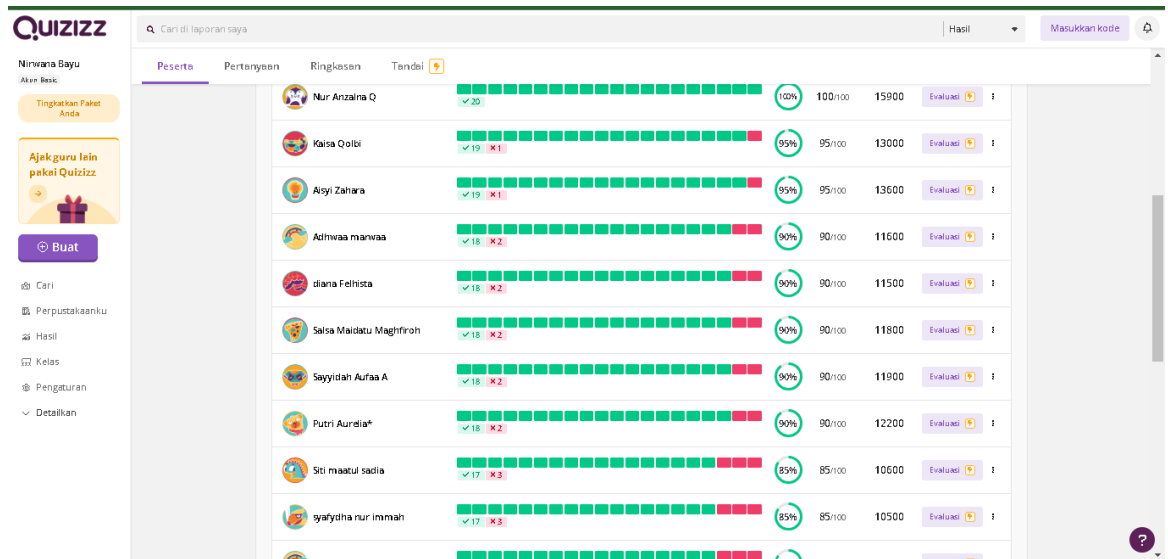
Validator/Penilai


Umi Fauziah, M.HI

Lampiran 1. 9 Percobaan Aplikasi Quizizz



Lampiran 1. 10 Hasil Post test



Lampiran 1. 11 Angket Kemenarikan Siswa Terhadap Produk

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
1	Nama lengkap	no absen: kelas	Saya n	Medis	Temp	Saya i	Memu	Saya :	Saya	Kema	Belaj	Setek	Memu	Dibar	Medi	Kalat	Media	pembe	
2	Adhwas' marwa Ap	1 5b	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	55	
3	Aini kusunawati	2 5b	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57	
4	Aisyah islami P	3 5b	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	56	
5	Aisyi zahara E	4 5b	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	57	
6	Amelia tsaniya	5 5b	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	58	
7	Azzahra asila rohme	6 5b	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	55	
8	Diana felhista a	7 5b	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	55	
9	Dwi nur salma	8 5b	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	
10	Embun khoironi f	9 5b	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	58	
11	Fianita dwi febriani	10 5b	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	58	
12	Fina faridhotul emul	11 5b	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	
13	Intan nur aini	12 5b	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	57	
14	Kaisa Qolbi salima	13 5b	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57	
15	Lestary qurrota a'ya	14 5b	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	58	
16	Nur anzalna Q	15 5b	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58	
17	Putri Aurelia	16 5b	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	57	
18	Qonitah ayumi hars	17 5b	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	
19	Qonita fidiniyati	18 5b	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	55	
20	Salsa maidatu Magl	19 5b	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	55	
21	Sasy Kirana Aziz	20 5b	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58	
22	Sayyidah Aufa A	21 5b	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	57	
23	Shafydha Nur inma	22 5b	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	55	
24	Siti mar'atul sadia	23 5b	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	57	
25	Shalwa Syahidah	24 5b	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	

Lampiran 1. 12 Transkrip Wawancara Guru

Lembar Wawancara Guru

Nama Mahasiswa : Bayu Nirwana
Nama Narasumber : Rif'an Taslim, S.Pd
Profesi : Guru Mapel Fiqih

Pertanyaan	Jawaban	Reduksi/Koding
Apakah benar bapak sebagai guru mapel Fiqih?	"Iya benar, saya sebagai guru mapel Fiqih"	[RT.AK.01] Saya disekolah MIM sebagai guru mata pelajaran Fiqih.
Bagaimana karakteristik peserta didik Ketika didalam kelas ?	"Untuk karakteristik siswa bermacam-macam karena juga ada beberapa yang dari luar kota, sehingga harus menyesuaikan dengan peserta didik"	[RT.AK.02] Karakter siswa bermacam-macam sehingga harus menyesuaikan dengan peserta didik.
Media dan metode apa yang digunakan dalam pembelajaran ?	"Biasanya saya menggunakan media papan tulis dan metodenya menggunakan metode ceramah"	[RT.AK.03] Media sederhana seperti papan tulis dan menggunakan metode ceramah.
Apakah bapak mengalami kesulitan menggunakan media dan metode yang digunakan sekarang?	"Sejauh ini saya tidak mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi saya"	[RT.AK.04] Tidak ada kesulitan dalam penyampaian materi fiqih.
Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih ?	"Kebanyakan siswa memahami materi yang saya jelaskan dan juga nilai seperti ulangan harian, praktek saya kira sudah mencapai standar KKM"	[RT.AK.05] Peserta didik dapat memahami materi yang dijelaskan dan hasil belajarnya sudah sesuai dengan standar KKM.
Apakah bapak mengetahui adanya media pembelajaran berbasis teknologi ?	"Iya saya tau adanya media pembelajaran yang lebih modern dan mudah diterapkan sehingga peserta didik lebih menyenangkan"	[RT.AK.06] Media pembelajaran yang lebih modern dan mudah diterapkan kepada peserta didik.
Apakah bapak mengenal aplikasi pembelajaran Quizizz ?	" Iya pernah dengar aplikasi quizizz, salah satu guru disini ada yang memakai aplikasi tersebut"	[RT.AK.07] Pernah dengar aplikasi quizizz dan salah satu guru disini ada yang memakainya.
Apa tanggapan bapak dengan media quizizz sebagai pembelajaran dikelas ?	"Saya kira aplikasi quizizz sangat menarik dan cocok digunakan sehingga proses	[RT.AK.08]
	pembelajaran lebih menyenangkan"	Saya kira aplikasi quizizz sangat menarik dan cocok digunakan.
Apakah bapak setuju jika perlu dikembangkan media aplikasi quizizz pada mata pelajaran fiqih ?	" Saya setuju aplikasi quizizz diterapkan pada mata pelajaran fiqih karena pelajaran fiqih juga agak membosankan Ketika hanya diajarkan dengan cara ceramah"	[RT.AK.09] Saya setuju aplikasi quizizz diterapkan pada mata pelajaran fiqih.

Lampiran 1. 13 Transkrip Wawancara Siswa

Lembar Wawancara Siswa

Nama mahasiswa : Bayu Nirwana

Nama Siswa : Sasy Kirana Aziz

Profesi : siswa

Pertanyaan	Jawaban	Reduksi/coding
Bagaimana pendapat anda terhadap metode dan media yang digunakan guru pada proses pembelajaran?	Saya kira metode yang digunakan guru cukup sederhana hanya menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan juga sederhana seperti papan tulis dan spidol sehingga siswa hanya fokus pada pembicaraan guru saja	[SK.AK.01] Metode yang digunakan masih cukup sederhana dan media yang digunakan tergolong tradisional.
Apakah anda mampu memahami materi yang diberikan oleh guru pada saat proses pembelajaran	Saya merasa memahami materi yang diberikan guru namun hanya pada saat pembelajaran berlangsung saja, akan tetapi pada pertemuan berikutnya sulit untuk memahami Kembali.	[SK.AK.2] Saya mampu memahami materi yang diberikan oleh guru, namun masih sering mengalami kesulitan dalam menerima materi.
Apakah anda mengetahui aplikasi quizizz ?	Iya saya pernah mencoba memainkan aplikasi tersebut untuk hiburan.	[SK.AK.3] Saya pernah menggunakan aplikasi quizizz untuk hiburan.
Pernahkah guru anda menggunakan media quizizz pada proses pembelajaran fiqih ?	Tidak pernah, karena masih menggunakan metode dan media tradisional.	[SK.AK.4] Tidak menggunakan media pembelajaran quizizz karena masih menerapkan metode tradisional.
Apakah anda setuju, jika Aplikasi Quizizz diterapkan pada mata pelajaran fiqih?	Iya saya setuju, karena dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar yang maksimal.	[SK.AK.5] Saya setuju jika aplikasi quizizz digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran fiqih.
Mengapa aplikasi quizizz perlu diterapkan pada mata pelajaran fiqih ?	Karena pada mata pelajaran fiqih mayoritas membahas tentang ajaran islam sehingga harus diterapkan menggunakan media yang menyenangkan.	[SK.AK.6] Karena aplikasi quizizz terdapat fitur-fitur yang mendukung pada mata pelajaran fiqih.

Lampiran 1. 14 Soal Pre-Test Dan Post-Test

Nama :

Kelas :

Mapel :

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

1. Arti haji secara bahasa adalah ...
- Berkunjung
 - Beribadah
 - Bersama
 - Menyegaja

2. Perhatikan hal-hal dibawah ini !
- 1) Menutup aurat
 - 2) Islam
 - 3) Suci dari hadats dan najis
 - 4) Berakal
 - 5) Niat

Dari pernyataan diatas yang termasuk syarat wajib haji adalah nomor...

- 1) dan 2)
 - 2) dan 3)
 - 3) dan 4)
 - 2) dan 4)
3. Merdeka adalah salah satu...
- Wajib haji
 - Syarat haji
 - Rukun haji
 - Sunnah haji
4. Memakai pakaian yang tidak berjahit dalam ibadah haji dinamakan...
- Sa'i
 - Dam
 - Tawaf
 - Ihram
5. Wukuf di arafah dikerjakan sejak matahari terbenam pada tanggal...
- 9 dzulhijjah
 - 10 dzulhijjah
 - 11 dzulhijjah
 - 12 dzulhijjah
6. Amalan haji yang apabila tidak dikerjakan hajinya tidak batal, namun harus membayar dam disebut...
- Wajib haji

- Syarat haji
- Rukun haji
- Sunnah haji

7. Tawaf adalah mengelilingi ka'bah sebanyak...
- 4 kali
 - 5 kali
 - 6 kali
 - 7 kali

8. Berlari-lari kecil antara bukit safa dan marwah diawali dari ...
- Safa diakhiri di marwah
 - Marwah diakhiri di safa
 - Safa diakhiri di safa
 - Marwah diakhiri di marwah

9. Batas dan tempat untuk memulai mengerjakan ibadah haji atau umrah disebut...
- Tahallul
 - Miqat
 - Tawaf
 - Sa'i

10. Haji yang dilakukan dengan melaksanakan ibadah haji terlebih dahulu, baru umrah dinamakan haji...
- Ifrad
 - Qiran
 - Tamattu'
 - Mabrur

11. Haji diwajibkan oleh Allah SWT. Atas setiap muslim yang mampu mengerjakannya sekali dalam seumur hidup. Perintah ini tercantum didalam Al-Qur'an surah...
- Al- Hajj 97
 - Al- Hajj 197
 - Ali- Imran 97
 - Ali- Imran 197

12. Diantara syarat wajib haji adalah merdeka, yang dimaksud dengan merdeka adalah...
- Tidak dijajah bangsa lain
 - Tidak mempunyai tanggung jawab keluarga
 - Tidak mempunyai kesibukan

- d. Bukan budak
13. Rukun haji yang pertama dilakukan adalah...
- Sa'I
 - Wukuf
 - Ihram
 - Tawaf
14. Salah satu rukun haji adalah mengelilingi ka'bah sebanyak tujuh kali. Amalan tersebut dinamakan...
- Sa'I
 - Dam
 - Tawaf
 - Ihram
15. Tawaf yang dilakukan pada saat pertama kali datang di kota mekkah dinamakan...
- Tawaf qudum
 - Tawaf wada'
 - Tawaf nazar
 - Tawaf rukun
16. Memotong rambut minimal tiga helai dalam istilah haji disebut...
- Ihram
 - Sa'I
 - Tahallul
 - Wukuf
17. Haji yang dilakukan dengan melaksanakan ibadah umrah terlebih dahulu, baru haji disebut haji...
- Ifrad
 - Qiran
 - Tamattu'
 - Mabrur
18. Hukum ibadah haji bagi orang yang mampu adalah...
- Wajib
 - Sunnah
 - Makruh
 - Haram
19. Mengerjakan ibadah haji yang termasuk rukun haji sesuai dengan urutannya disebut...
- Tawaf
 - Sa'i
- c. Tertib
- d. Ihram
20. Minum air zam-zam Ketika selesai tawaf termasuk ...
- Sunnah haji
 - Wajib haji
 - Syarat haji
 - Rukun haji

B. Foto Kegiatan

Lampiran 2. 1 Kegiatan Pre-Test



Lampiran 2. 2 Kegiatan Pembelajaran



Lampiran 2. 3 Kegiatan Penjelasan Penggunaan Media



Lampiran 2. 4 Kegiatan Siswa Menggunakan Media



Lampiran 2. 5 Kegiatan Post -Test



Lampiran 2. 6 Foto Bersama siswa kelas V



Lampiran 2. 7 Foto Dengan Kepala Sekolah



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Bayu Nirwana
NIM : 19110012
Tempat Tanggal Lahir : Lamongan, 26 Mei 2001
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Masuk : 2019
Alamat : RT. 004/ RW.007, Dusun Ringin, Payaman, Solokuro,
Lamongan
No. HP : 081336906630/081259384512
Email : Nirwanabayu123@gmail.com
Riwayat Pendidikan : TK Aisyiyah Bustanul Atfal Payaman
: Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 01 Payaman
: SMP Muhammadiyah 12 Sendangagung Paciran
: MA Al-Ishlah Sendangagung Paciran
: S-1 PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Riwayat Organisasi : Pimpinan Komisariat IMM Pelopor 2021 Bidang Seni
Budaya Dan Olahraga (SBO)
: Pimpinan Komisariat IMM Pelopor 2022 Bidang
Sosial Dan Kemasyarakatan (SOSMAS)