

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan nasional sendiri bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Pendidikan Fikih merupakan salah satu pendidikan agama Islam yang diterapkan pada lembaga-lembaga pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi berbasis Islam. Pendidikan Fikih adalah salah satu sarana untuk mewujudkan tujuan pendidikan, yaitu dalam rangka membentuk manusia yang mengerti akan syari'at agama Islam. Secara umum Fikih merupakan salah satu bidang studi Islam yang banyak membahas tentang hukum yang mengatur pola hubungan manusia dengan Tuhannya, antara manusia dengan manusia, dan manusia dengan lingkungannya.²

¹ Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

² Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail, 2011), h. 2

Kurikulum Pendidikan Fikih di lembaga pendidikan Islam telah diatur berdasarkan Keputusan Menteri Agama (KMA) nomor 183 tahun 2019, sedangkan untuk implementasinya didasarkan pada Keputusan Menteri Agama (KMA) nomor 184 tahun 2019. Maka kurikulum pendidikan Fikih di Madrasah Aliyah harus sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan, dimana pendidikan Fikih di Madrasah Aliyah diharapkan mampu mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki pola pikir dan sikap keagamaan yang moderat, inklusif, berbudaya, religius serta memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, produktif, kreatif, inovatif, dan kolaboratif serta mampu menjadi bagian dari solusi terhadap berbagai persoalan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.¹

Mata pelajaran Fikih lebih ditekankan dibandingkan mata pelajaran lain, karena mata pelajaran ini merupakan pegangan dalam menjalankan syari'at islam sehari hari. Kenyataan yang terjadi rata-rata capaian hasil belajar peserta didik di Madrasah Aliyah masih antara 70-75 dengan KKM 70. Meskipun sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun secara umum belum memuaskan karena masih berada pada predikat cukup. Faktor yang mempengaruhinya antara lain intensitas guru menggunakan media, sumber belajar dan pengelolaan kelas. Kemudian faktor lainnya adalah

¹ Keputusan Menteri Agama (KMA) no. 183 Tahun 2019 tentang *Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*.

intensitas guru dalam penggunaan strategi pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran.²

Pada abad 21 ini guru dituntut untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi informasi dengan tujuan peserta didik terhindar dari kebosanan dan tercipta kondisi belajar yang interaktif, efektif dan efisien.³ Inovasi pembelajaran di abad 21 era revolusi industri 4.0 menekankan pada penguasaan metode pembelajaran oleh guru, aplikasi di dalam kelas serta memanfaatkan seluruh potensi yang ada termasuk penguasaan teknologi serta penerapannya dalam pembelajaran.⁴

Salah satu media pembelajaran yang digunakan pada zaman sekarang adalah *smartphone*. Dengan berkembangnya teknologi yang sangat cepat dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian pelajaran dan tentunya diiringi dengan keterampilan guru serta peserta didiknya. *Smartphone* sendiri mengubah interaksi manusia dengan teknologi, komunikasi dan pembelajaran. Keunggulan *mobile* berbasis android ini yaitu dapat menyajikan materi dengan praktis, sederhana, serta menarik, dilengkapi media audio, visual dan dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun.⁵

² Sumarni, "Potret Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah", Jurnal Edukasi Balitbang, XI, III, (September-Desember 2013), h. 330-331

³ Yuni Sri Utami, "Peran Guru dalam Menciptakan Pembelajaran yang Efektif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di SDN 2 Kranggan Kota Mojokerto", Skripsi PGMI, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2013), h. 26

⁴ Abdul Muis, *Konsep dan Strategi Pembelajaran di era revolusi Industri 4.0*, (Yogyakarta: Laksana, 2019), h. 13

⁵ Edi Ismanto, "Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru", Jurnal untukMU negeri, I, I, (Mei 2017), h. 43-44

Ada beberapa macam media pembelajaran yang dapat guru gunakan dengan memanfaatkan *smartphone*. Salah satu media yang dapat digunakan guru saat pembelajaran adalah media *game Quizizz*. *Quizizz* juga merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya untuk Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS).⁶

Pembelajaran berbasis permainan telah digunakan sebagai praktik terbaik untuk melibatkan peserta didik dalam meninjau konten kelas, menciptakan suasana dimana peserta didik berpikir kritis dan terlibat sangat penting dalam proses pembelajaran. Semua peserta didik mampu belajar dan memiliki gaya belajar yang berbeda, yang berarti guru perlu mengubah instruksi untuk menciptakan pengalaman belajar bagi setiap peserta didik. Dengan dorongan yang semakin besar akan teknologi di ruang kelas, para guru perlu mempertimbangkan semua kemungkinan dan manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan sumber daya yang berbeda selama melakukan pengajaran di kelas.⁷

Media *game Quizizz* memiliki keunggulan diantaranya mampu menampilkan soal-soal yang bervariasi baik berupa teks, gambar, suara maupun video. *Quizizz* juga memberikan data dan statistik tentang kinerja peserta didik dan dapat melacak berapa banyak peserta didik yang menjawab

⁶Tony Suhartatik, *Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Peserta didik Berprestasi Di Tingkat Nasional*, (Malang: CV Multimedia Educasi, 2020), h. 7

⁷Zulkarnain Lubis, Dkk., *Perancangan Terbaru Model Pembuatan Game Shopping Habit Society Sebagai Media Edukasi Melestarikan Pasar Tradisional Menggunakan Algoritma Shuffle Random*, *Journal of Electrical Technology*, (Juni 2019), 4, 2, h. 60

pertanyaan yang telah dibuat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Bahkan bisa *mendownload* statistik ini dalam bentuk *Spreadsheet Excel*. Fitur "pekerjaan rumah" juga tambahan fitur yang menarik. Dengan *Quizizz*, peserta didik bisa bermain kapan saja dan dari mana saja.⁸

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran Fiqih di MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara yaitu Bapak Muhammad Nuril Asror, S.Sy., diperoleh informasi bahwa beliau telah melaksanakan pembelajaran berorientasi aplikasi *smartphone* berbantu *game Quizizz*. Media tersebut digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan efisien.

Bapak Muhammad Nuril Asror Juga menambahkan bahwa dengan penggunaan *game Quizizz* guru bisa mengevaluasi setiap butir soal yang dikerjakan peserta didik, artinya jenis-jenis soal mana yang masih sulit dikerjakan nantinya akan dibahas kembali dalam bentuk pendalaman materi. Dengan diterapkannya *game Quizizz* peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran apalagi dengan menggunakan *smartphone* peserta didik dapat mengerjakan soal dimanapun dan kapanpun sehingga peserta didik merasa nyaman dalam pembelajaran dan tentunya mengalami peningkatan dalam hasil belajar.⁹

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Penerapan Aplikasi *Quizizz* berbasis *Smartphone* Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Kasus di MA Hasan**

⁸ Tony Suhartatik, *Op. Cit.*, h. 14

⁹ M. Nuril Asror, Guru Mapel Fiqih MA Hasan Kafrawi Pancur, Wawancara Pribadi, Jepara, 20 April 2020.

Kafrawi Pancur Mayong Jepara)”. Peneliti mengambil judul ini karena ingin mengetahui bagaimana penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *Smartphone* pada mata pelajaran Fiqih di MA Hasan Kafrawi Pancur serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat dalam penerapan aplikasi *Quizizz* tersebut.

B. Penegasan Istilah

Supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam menginterpretasikan judul penelitian ini yaitu “Penerapan Aplikasi *Quizizz* Berbasis *Smartphone* Pada Mata Pelajaran Fiqih (*Studi Kasus di MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara*)”, maka penulis akan menjelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Penerapan

Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan secara individu ataupun kelompok untuk mempraktikkan suatu cara, metode atau perihal lain guna mencapai suatu tujuan atau kepentingan yang diinginkan.

¹⁰ Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan.¹¹

Menurut Wahab penerapan atau implementasi merupakan tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu-individu atau kelompok-kelompok yang tersistem dan terarah demi tercapainya tujuan yang telah

¹⁰ Badudu dan Sutan Mohammad Zain, *Efektifitas Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2010), h. 1487

¹¹ KBBI Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>, diakses 29 Januari 2021

digariskan dalam keputusan, sehingga hasil akhirnya akan diterapkan pada masyarakat.¹²

2. Aplikasi *Quizizz*

Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis *game* edukasi digital yang berisikan kuis interaktif. *Quizizz* bisa digunakan dalam aktifitas pembelajaran seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, penilaian harian, penguatan materi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya. *Quizizz* memungkinkan peserta didik dapat berlatih menggunakan komputer, iPad, tablet, dan *Smartphone* dengan sistem operasi iOS, Android, dan aplikasi Chrome untuk windows.¹³

3. *Smartphone*

Smartphone atau telepon cerdas merupakan jenis telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dan fitur-fiturnya menyerupai komputer yang digunakan untuk menunjang kehidupan sehari-hari.¹⁴

Pada *smartphone* terdapat aplikasi yang sering juga disebut aplikasi *mobile* yaitu sebuah perangkat lunak (*software*) yang dalam pengoperasiannya dapat berjalan melalui perangkat *mobile*. Perangkat ini bisa berupa *smartphone*, tablet, iPod, dll, dan memiliki sistem operasi

¹² Wahab, *Tujuan Penerapan Program*, (Jakarta: Bulan Bintang, 2008), h. 63

¹³ Cahyani AC., Brillian Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, (Januari 2020), 8, 2, h. 263-264

¹⁴ Bagus Kusuma A., Subchan, "Peranan Perkembangan Aplikasi *Smartphone* Terhadap Pelayanan Perbankan Di Indonesia", *Jurnal Ekonomi dan Akuntansi*, (Agustus, 2014), 21, 37, h.

yang mendukung perangkat lunak secara mandiri. *Smartphone* dapat disematkan beberapa sistem operasi baik android, ios atau windows tergantung merknya.¹⁵

4. Mata Pelajaran Fikih

Mata pelajaran Fikih merupakan salah satu dari empat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang wajib diajarkan di Madrasah Aliyah. Standar kompetensi dan implementasi dalam pembelajaran mata pelajaran Fikih sendiri sudah tertuang secara rinci pada peraturan yang ditetapkan oleh Kementerian Agama selaku kementerian yang menaungi lembaga pendidikan Islam.¹⁶

Menurut Abdul Wahhab Khallaf Fikih adalah pengetahuan tentang hukum-hukum syari'at Islam mengenai segala bentuk aktivitas perbuatan manusia, yang diambil dari sumber dalil-dalil secara terperinci.¹⁷

Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah meliputi kajian tentang prinsip-prinsip ibadah dan syari'at dalam Islam, hukum Islam dan perundang-undangan tentang zakat dan haji, persoalan *muamalah*, *jinayah* dan *hadd*, peradilan dan hikmahnya, hukum Islam tentang keluarga, waris; ketentuan Islam tentang *siyasah syar'iyah*, dan beberapa tema ushul Fikih.¹⁸

5. MA Hasan Kafrawi Pancur

¹⁵ Didik Dwi Prasetya, *Membuat Aplikasi SmartPhone Multiplatform*, (Jakarta: PT. Elek Media Komputindo, 2013), h. 1-3

¹⁶ KMA, *Op. Cit.*

¹⁷ Abdul Wahhab Khallaf, *Ilmu Ushulul Fiqh*, terj. Noer Iskandar (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), cet. 8. hlm. 2.

¹⁸ Muhammad Rahmatullah, dkk., *Pembelajaran Fikih*, (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2014), h. 21

MA Hasan Kafrawi Pancur merupakan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA), yang berstatus swasta dan lokasinya terletak di Jalan raya Mayong-Pancur Km. 08 Desa Pancur Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara Provinsi Jawa Tengah.¹⁹

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dan agar penelitian lebih terarah serta memudahkan dalam pembahasan, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Ruang lingkup hanya meliputi tentang aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone*.
2. Subjek penelitian dibatasi pada guru mata pelajaran Fikih dan peserta didik kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dalam penelitian ini, maka ditentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara?

¹⁹ Data Referensi Kemdikbud, <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/tabs.php?npsn=20362960> , diakses pada tanggal 3 Februari 2021.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fiqih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat Penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fiqih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya tentang penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi kepala MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan terutama dalam menyediakan sarana dan prasarana yang sesuai guna mengoptimalkan mutu pendidikan

b. Bagi guru MA Hasan Kafrawi Pancur

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar peserta

didik terutama dalam pemilihan metode dan media yang sesuai dengan pembelajaran.

c. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan dan dijadikan bahan pertimbangan atau referensi untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pendidikan melalui penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone*.

d. Universitas

Memberikan tambahan referensi informasi dan bacaan bagi segenap warga universitas terutama dalam hal penerapan penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone*.

G. Metodologi Penelitian

Metode atau metodologi merupakan asal kata dari bahasa Yunani yakni *methodologia* yang berarti ‘teknik’ atau ‘prosedur’. Sedangkan kata metode memiliki arti suatu teknik atau cara yang ditempuh untuk melakukan suatu pekerjaan agar sesuai dengan tujuan yang diinginkan.²⁰

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah tersebut didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yang masuk akal terjangkau penalaran manusia (rasional),

²⁰ J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif (Jenis, Karakter dan Keunggulannya)*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2010), h. 1-2

dapat diamati oleh indra manusia (empiris), dan menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis (sistematis).²¹

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu sebuah penelitian yang dilaksanakan untuk meneliti sekelompok objek manusia, atau suatu set kondisi, sistem pemikiran maupun suatu kelas peristiwa masa sekarang dengan tujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual atau akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang akan diselidiki.²²

Jenis penelitian ini adalah studi kasus (*case study*) yang merupakan bagian dari metode kualitatif diskriptif dengan maksud untuk mendalami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan melibatkan pengumpulan berbagai macam sumber informasi. Patton mendefinisikan studi kasus merupakan studi tentang kekhususan dan kompleksitas suatu kasus yang bersifat tunggal dan berusaha untuk mengerti kasus tersebut dalam ranah konteks, situasi dan waktu tertentu. Selain itu bahwa studi ini dilakukan karena kasus tersebut begitu unik, penting, dan bermanfaat.²³

Kelebihan studi kasus yaitu bersifat fleksibel karena desainnya secara khusus ditujukan untuk mengeksplorasi suatu permasalahan

²¹ Nur Khoiri, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Ragam, Model dan Pendekatan)*, (Semarang: Southeast Asian Publishing, 2018), cet. 1, h. 1

²² Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2000), h.

²³ J.R. Raco, *Op. Cit*, h. 49

tertentu.²⁴ Melalui metode ini peneliti akan membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual atau akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki tentang Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Pada Mata Pelajaran Fikih di MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara.

2. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian berada di Madrasah Aliyah Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara, tepatnya di kelas XI dengan mata pelajaran Fikih.

3. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.²⁵ Dalam hal ini data yang diperoleh dari penelitian diambil dari data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Dalam hal ini yang sebagai data primer adalah guru Fikih MA Hasan Kafrawi Pancur dan pihak madrasah lainnya seperti waka kurikulum, peserta didik dan kepala madrasah.

b. Data Sekunder

²⁴ Nur Khoiri, *Op. Cit*, h. 154-155

²⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hal. 129

Data Sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua).²⁶ Dalam hal ini data sekunder adalah literatur atau pustaka yang mendukung penelitian ini seperti RPP, silabus, lembar penilaian, jadwal pelajaran, jurnal dan sumber literatur lainnya yang terkait dengan penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih di MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara.

4. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid pada suatu penelitian, maka teknik pengumpulan data sangat membantu dan menentukan kualitas dari penelitian dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Observasi Berperan serta (*Participant Observation*)

Observasi adalah cara pengambilan data dengan pengamatan langsung yang melibatkan seluruh penggunaan alat indera.²⁷ Menurut Williams Observasi berperanserta dilakukan dengan cara pengamat (Observer) terjun langsung ke lokasi penelitian serta berperan serta dalam proses-proses kegiatan yang diteliti namun sifatnya adalah pasif.

²⁶ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), cet. 1, h. 58-59

²⁷ Sri Wahyuningsih, *Metode Penelitian Studi Kasus (Konsep, Teori, Pendekatan, Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya)*, (Bangkalan: UTM Press, 2013), h. 98-99

Artinya peranan peneliti hanya menyaksikan segala bentuk peristiwa saja atau bertindak secara pasif.²⁸

Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengamati secara langsung di lapangan bagaimana penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* di kelas, sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat oleh guru, mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Selain itu untuk mengamati upaya yang dilakukan oleh guru ketika terdapat kendala yang terjadi saat penerapan aplikasi *Quizizz* di dalam kelas.

Observasi dilakukan pada tanggal 3 Mei 2021 di kelas XI IPA MA Hasan Kafrawi Pancur. Sedangkan pihak yang di observasi adalah guru mata pelajaran Fiqih MA Hasan Kafrawi Pancur.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi, gagasan atau ide melalui sesi tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan sebuah makna dalam topik tertentu.²⁹

Adapun jenis wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang melibatkan penggunaan pertanyaan pra-dirumuskan. Wawancara terstruktur membutuhkan perencanaan yang cukup terlebih dahulu untuk memastikan bahwa

²⁸ Salim dan Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2012), Cet. 5, h. 118

²⁹ Michael D. Myers, *Penelitian Kualitatif di Manajemen & Bisnis*, Terj. M.S. Idrus dan Priyono, (Sidoharjo: Zifatama Publisher, 2014), h. 136

semua pertanyaan penting termuat dalam *scrip*.³⁰ Oleh karena itu, dalam melakukan sesi wawancara, peneliti telah menyiapkan instrumen pertanyaan-pertanyaan tertulis tentang Penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih.

Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi atau data tentang penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih, serta apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih. Pihak yang akan diwawancarai adalah guru mata pelajaran Fikih dan Waka kurikulum MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara. Wawancara kepada guru mata pelajaran Fikih dilakukan pada tanggal 2 Mei 2021 di kantor guru MA Hasan Kafrawi Pancur dan wawancara kepada waka kesiswaan dilakukan pada tanggal 5 Mei 2021 di kantor MA Hasan Kafrawi Pancur.

Indikator wawancara yang dilakukan kepada guru yaitu, perangkat pembelajaran yang digunakan, alasan dan tujuan menerapkan media aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone*, awal mula menerapkan aplikasi *Quizizz*, persiapan sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz*, langkah-langkah dalam penerapan aplikasi *Quizizz* di kelas, fitur-fitur aplikasi *Quizizz*, faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan aplikasi *Quizizz*, kelebihan dan kekurangan aplikasi *Quizizz* serta respon peserta didik saat menggunakan aplikasi *Quizizz*.

³⁰ *Ibid*, h. 138-140

Indikator wawancara yang dilakukan kepada waka kesiswaan yaitu, kurikulum PAI yang digunakan oleh madrasah, presentase guru yang memanfaatkan IT, hasil belajar peserta didik di bidang PAI, tata tertib peserta didik terkait penggunaan *smartphone* di Madrasah, langkah lembaga dalam meningkatkan kompetensi guru, faktor yang menghambat pengembangan kompetensi guru, serta laporan peserta didik terkait dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru fikih.

c. Angket (*Kuisisioner*)

Angket atau kuesioner adalah seperangkat pernyataan-pertanyaan tertulis yang disampaikan kepada responden penelitian untuk diisi atau dijawab olehnya tanpa intervensi dari penulis atau pihak lain sebagai bahan pengumpulan data.³¹ Dalam penelitian ini, penulis menggunakan angket kombinasi antara terbuka dan tertutup. Peneliti sudah menyediakan jawabannya namun responden masih bisa menuliskan jawabannya sendiri apabila jawabannya tidak ada dalam pilihan yang telah disediakan atau butuh penjelasan.

Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti tentang pribadinya, atau hal-hal lain yang ia ketahui terkait penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih, serta apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata

³¹ Sugiyono. *Op. Cit*, h. 142

pelajaran Fikih. Sasaran yang akan diberikan angket adalah peserta didik kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara. Penyebaran angket dilakukan pada tanggal 3 Mei 2021 di kelas XI IPA MA Hasan Kafrawi Pancur dan wawancara kepada waka kesiswaan dilakukan pada tanggal 5 Mei 2021 di kantor MA Hasan Kafrawi Pancur.

Indikator dalam metode angket ini adalah konfirmasi kepemilikan *smartphone* peserta didik, minat peserta didik terhadap mata pelajaran Fikih, fungsi digunakannya aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Fikih di kelas XI, hasil yang ditampilkan dari penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone*, yang disukai dari aplikasi *Quizizz* serta kendala yang dirasakan saat menggunakan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone*.

d. Dokumentasi

Dokumentasi, yaitu suatu metode dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, notulen rapat, leger nilai, agenda, buku, surat kabar, majalah, prasasti, dan lain sebagainya. Objek yang diamati pada metode dokumentasi bukanlah benda hidup tetapi benda mati, sehingga peneliti memegang *checklist* untuk mencari variabel yang sudah ditentukan. Untuk mencatat hal-hal yang bersifat bebas atau belum ditentukan dalam daftar variabel peneliti dapat menggunakan kalimat bebas.³²

³² Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Op. Cit.*, h. 66

Dokumen yang dibutuhkan oleh penulis antara lain mengenai data-data profil, visi dan misi, sejarah singkat, data guru dan siswa MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara. Serta RPP yang digunakan saat pembelajaran fikih dengan menggunakan media aplikasi *Quizizz* di kelas XI.

5. Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori-kategori tertentu, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, kemudian dilanjutkan membuat simpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun pembaca.³³

Teknik Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada teknik analisis yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap yaitu.³⁴

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Menurut Patilima reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan yang ditemukan di lapangan. Melalui reduksi data, data kualitatif disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam yakni

³³ Hardani dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020), Cet. 1, ISBN: 978-623-7066-33-0, h. 162

³⁴ *Ibid*, h. 163-172

dengan cara melalui seleksi yang ketat. Melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan lain sebagainya.

Dalam hal ini peneliti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu sehingga akan memberikan gambaran yang jelas mengenai Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Dalam penelitian kualitatif, bentuk penyajian datanya bisa berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowcard* dan sejenisnya. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Dalam hal ini peneliti menyajikan data yang diperoleh dari lokasi penelitian serta deskripsi tentang proses penerapan proses Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara.

c. Penarikan Simpulan dan Verifikasi

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang dikemukakan diawal masih bersifat sementara, dan akan berubah

bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang bisa mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal telah didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dalam hal ini peneliti menarik kesimpulan dari data yang diperoleh peneliti dari obyek penelitian yaitu Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Pada Mata Pelajaran Fikih di MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara.

6. Pengecekan Keabsahan Data

Lincoln dan Guba mengemukakan untuk memperoleh pengakuan terhadap hasil penelitian, terletak pada keabsahan data penelitian yang telah dikumpulkan.³⁵ Untuk memperoleh keabsahan data, dalam hal ini peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Artinya peneliti memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data tersebut untuk pengecekan dan perbandingan. Dalam teknik ini terdapat tiga macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode pengumpulan data dan teori.

³⁵ Sri Wahyuningsih, *Op. Cit*, h. 100

Triangulasi sumber adalah teknik menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Metode triangulasi dengan sumber data ini dapat dicapai dengan cara:³⁶

- a. Membandingkan pendapat informan yang dikatakan di depan umum dan yang dikatakan secara pribadi.
- b. Membandingkan keadaan dan persepsi dari berbagai sumber, seperti dari guru, waka kurikulum, peserta didik dan kepala madrasah.

Adapun uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dengan cara membandingkan data dari berbagai sumber terkait Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Pada Mata Pelajaran Fikih di MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara.

7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan skripsi yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

BAB I : Pada bab ini dipaparkan tentang pendahuluan, yang berisi latar belakang, penegasan istilah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penelitian terdahulu, metode penelitian serta sistematika pembahasan.

BAB II : Pada bab ini berisi kajian teori, yang terdiri dari 1). Tinjauan tentang belajar dan pembelajaran yang meliputi: Pengertian belajar dan pembelajaran, tujuan belajar dan pembelajaran, strategi belajar

³⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Cet. 22, h. 273-274

dan pembelajaran, media pembelajaran. 1) Tinjauan tentang aplikasi *Quizizz* yang meliputi: Pengertian *Quizizz*, langkah-langkah penggunaan *Quizizz*, kelebihan dan kekurangan *Quizizz*. 2) Tentang *smartphone* meliputi: pengertian *smartphone*, sejarah *smartphone*. 4). Mata pelajaran Fikih meliputi: Pengertian mata pelajaran Fikih, tujuan mata pelajaran Fikih, ruang lingkup mata pelajaran Fikih. Kajian penelitian yang relevan, pertanyaan penelitian.

BAB III : Pada bab ini berisi kajian obyek penelitian yang terdiri dari 1). Data umum meliputi: Letak geografis MA Hasan Kafrawi, sejarah berdirinya MA Hasan Kafrawi, data profil MA Hasan Kafrawi, data sarana prasarana MA Hasan Kafrawi, data pendidik dan tenaga kependidikan MA Hasan Kafrawi. 2). Data Khusus meliputi: penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara serta faktor pendukung dan penghambat penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara. 3) Upaya untuk mengatasi hambatan penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih kelas XI MA Hasan Kafrawi.

BAB IV : Pada bab ini berisi analisis hasil penelitian. Yang terdiri dari 1). Analisis penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara 2). Analisis faktor pendukung dan penghambat penerapan aplikasi *Quizizz*

berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fiqih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara.

BAB V : Pada bab ini berisi simpulan hasil penelitian, saran-saran penulis dan penutup.

