

BAB III

KAJIAN OBYEK PENELITIAN

A. Data Umum

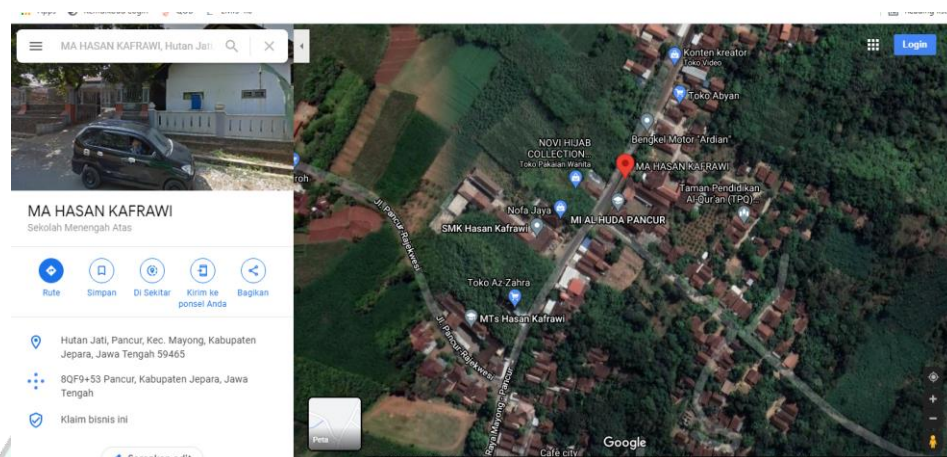
1. Letak geografis MA Hasan Kafrawi

Secara geografis MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara terletak pada -6.677174 garis lintang dan 110.76779 garis bujur tepatnya di pedesaan yang jauh dari pusat kota, yakni ada pada Jalan Raya Mayong-Pancur Km. 08 Desa Pancur Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Jalan tersebut merupakan jalur utama penghubung antara desa pancur dengan pusat pemerintahan di wilayah kecamatan, jarak dari ibukota kecamatan Mayong sekitar ± 8 km. dan jarak dari Ibu Kota Kabupaten ± 25 Km. Adapun batas - batas wilayahnya sebagai berikut:

- a. Sebelah utara : Desa Ragu Klampitan Kecamatan Batealit
- b. Sebelah timur : Desa Bungu Kecamatan Mayong
- c. Sebelah barat : Desa Rajekwesi Kecamatan Mayong
- d. Sebelah selatan : Desa Datar Kecamatan Mayong

Lokasi madrasah jika ditempuh dari Pusat Kota Kecamatan Mayong “Perempatan Mayong” Naik Angkot Jurusan Pancur dengan biaya sekitar Rp. 2.000 s/d Rp. 2.500,- adapun transportasi massal yang umumnya digunakan oleh peserta didik menuju ke madrasah adalah dengan naik angkot/angkudes tersebut atupun mobil khusus antar jemput

dari daerah mereka masing-masing selain itu juga ada yang membawa sepeda dan sepeda motor.¹



Gambar 3.1
Tampilan maps MA Hasan Kafrawi Pancur²

2. Sejarah berdirinya MA Hasan Kafrawi

Madrasah Aliyah Hasan Kafrawi merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat lanjutan menengah atas, yang bercirikan agama dibawah naungan Yayasan Islam Hasan Kafrawi dalam kegiatan operasionalnya mengacu pada kurikulum nasional perpaduan antara kurikulum Depdikbud dan Kementerian Agama, madrasah ini beridiri pada tahun 1993 dengan usia madrasah yang belum begitu lama perkembangannya, dari waktu ke waktu mengalami pasang surut dalam hal kuantitas maupun kualitas.

Untuk sejarah singkatnya MA Hasan Kafrawi berdiri pada tahun 1993 tepatnya tanggal 17 Mei 1993 M, dan baru mendapatkan ijin

¹ Dokumen KTSP MA Hasan Kafrawi Pancur Tahun Pelajaran 2016/2017

² Google Maps, <https://maps.google.co.id/>, online, diakses pada tanggal 10 Mei 2021

penyelenggaraan dari Kementrian Agama Kabupaten Jepara pada tanggal 22 April 1994. Dengan nomor SK: Wk/S.d/PP.006/0005/Ps/94. Setelah diperolehnya ijin resmi tersebut, MA Hasan Kafrawi Sebagai Sekolah Lanjutan Tingkat Atas berorientasi pada Agama Islam yang pertama di desa pancur mulai eksis dan berkembang di kalangan Masyarakat Desa Pancur dan sekitarnya. Bermula dari keresahan tokoh masyarakat dan pemuka agama, dimana lulusan MTs Hasan Kafrawi Pancur banyak yang tidak melanjutkan karena terkendala biaya dan transportasi ke luar daerah untuk melanjutkan ke jenjang lebih tinggi, maka para tokoh masyarakat saat itu berkumpul dan bermusyawarah untuk mendirikan Madrasah Aliyah di Desa Pancur.

Pada awalnya para tokoh sedikit ragu-ragu, karena jumlah peserta didik MTs. Hasan Kafrawi hanya dua kelas dan tenaga pendidik pada saat itu juga terbatas, dengan tekak kuat dari para tokoh yakni, KH. Badawi, K. Masykuri, K. Masyrukan, K. Ismail, H. Maslam, K. Hambali, H. Muzahid, K. Abu Sujak dan H. A. Basyir MA. Mereka bertekad untuk senantiasa mengawal berdirinya Madrasah Aliyah.

Para pendidik/guru yang diamanati untuk mengajar pada saat itu diantaranya adalah Drs. Mas'udi, H.S, Drs. Alifi Cholil, Drs. Muallifin, Drs. Kanif, Hamdi Muhtadi Dan segenap guru MTs Hasan Kafrawi pada saat itu.

Pada awalnya MA Hasan Kafrawi merupakan lembaga satu atap dengan MTs Hasan Kafrawi dalam hal manajemen administrasi dan

keuangan. Namun berkenaan dengan peraturan yang berlaku bahwasannya pengelolaan administrasi lembaga harus terpisah maka dalam jangka waktu yang cukup lama akhirnya MA Hasan Kafrawi bertekad untuk memisahkan diri dari MTs Hasan Kafrawi dan membeli sebidang tanah di pertigaan arah menuju rajekwesi, singkat cerita berdasarkan keputusan dari Yayasan Islam Hasan Kafrawi tanah tersebut beserta gedungnya menjadi pusat pendidikan MTs Hasan Kafrawi dan MA Hasan Kafrawi kembali ke utara yang dulunya gedung tersebut merupakan milik MTs Hasan Kafrawi.

Seiring perjalanannya kurang lebih 20 tahun Madrasah Aliyah Hasan Kafrawi sudah melakukan pergantian kepala sebanyak 9 kali.³ Berikut merupakan daftar nama tokoh atau guru yang pernah menduduki jabatan sebagai kepala MA Hasan Kafrawi.⁴

Tabel 3.1
Nama-nama kepala MA Hasan Kafrawi Pancur

No	Nama	Alamat	Periode
1	H . Abdul Basyir, MA.	Tulis Gondosari Gebog Kudus	1993 – 1995
2	Drs. Mualifin	Pancur Mayong Jepara	1995 – 1996
3	Drs. Alifi Cholil	Pancur Mayong Jepara	1996 – 1998
4	Miftahurroqib, M.SI.	Pancur Mayong Jepara	1998 – 2001
5	Miftahurroqib, M.SI.	Pancur Mayong Jepara	2001 – 2004

³ Dokumen KTSP MA Hasan Kafrawi Pancur Tahun Pelajaran 2016/2017.

⁴ Dokumen KTSP MA Hasan Kafrawi Pancur Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Nama	Alamat	Periode
6	H . M. Maslam, S.Ag.	Singorojo Mayong Jepara	2004 – 2007
7	Drs. Mualifin	Pancur Mayong Jepara	2007 – 2011
8	Drs. Mualifin, M.Pd	Pancur Mayong Jepara	2011 – 2013
9	Drs. Kanif	Pancur Mayong Jepara	2013 – Skrg

3. Data Profil MA Hasan Kafrawi

Berikut ini adalah data profil lembaga MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara:

a. Data Umum

Nama Madrasah/ Sekolah : MA Hasan Kafrawi

NSM/ NSS : 131233200019

NPSN : 20362960

Alamat Madrasah/ Sekolah : Jl Raya Mayong-Pancur KM.08

Desa Pancur Kec. Mayong Kab. Jepara

Titik Koordinat Latitude : -6.677174

Longitude : 110,76779

No. Telp./HP : 085225728879

Website Madrasah/ Sekolah : www.ma.yaishk.ac.id

Email Madrasah/ Sekolah : mahasankafrawi@gmail.com

No. SK Pendirian : Wk/s.d/pp.006/0005/OPS/94.

Tgl. SK Pendirian : 22 April 1994

No. SK Ijin Operasional : Wk/s.d/pp.006/0005/OPS/94.

Tgl. SK Ijin Operasional : 22 April 1994
 Status Akreditasi : Terakreditasi B
 No. SK Akreditasi : 165/BAPSM/XI/2017
 Tgl SK Akreditasi : 09 November 2017
 Tgl. Berahir Akreditasi : 09 November 2022
 Kurikulum yang digunakan : 2013 (sesuai KMA 184 Tahun 2019)
 Jurusan : IPA dan IPS

b. Visi dan Misi

Visi : “ **Berakhlakul Karimah, Cerdas dan terampil** ”

Misi :

- Meningkatkan penghayatan dan pengalaman nilai-nilai agama Islam.
- Meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan, keterampilan dan penguasaan teknologi.
- Meningkatkan sumber daya manusia serta sarana prasarana.
- Menumbuhkembangkan sikap dan semangat pengabdian dan *ukhuwah islamiyah*.

c. Struktur Organisasi

Ketua Yayasan : Jamal Luthfi, MM.
 Ketua Komite : H. M. Tahrir Nawawi
 Kepala Madrasah : Drs. Kanif

Waka Kurikulum	: Sirojul Umam, S.Pd.I
Waka Kepesertadidikan	: Samsul Mu'arrifin S.Th.I
Waka Humas	: Agus Sulisyono, S.Pd.
Waka Sarpras	: Drs. Alifi
Bendahara	: Khurin Lailis Sa'adah, S.Ei, S.Pd.
Ka. TU	: Imam Muslim, S.Ag.

d. Kegiatan ekstrakurikuler

OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah).

IPNU – IPPNU Komisariat.

Gerakan pramuka (Ambalan Hasyim Asy'ari-Robiah Al Adawiyah).

PMR (Wira Avicenna).

Rebana Al-Hasaniyah.

LPS (Lembaga Penyiaran Sekolah) Cobra Hasaniyah.

Beladiri (Pencak Silat).⁵

4. Data Sarana dan Prasarana MA Hasan Kafrawi

Dalam menunjang proses belajar mengajar tentunya diperlukan sarana prasarana yang memadai. Berikut tabel sarana prasarana yang dimiliki MA Hasan Kafrawi Pancur.

⁵ Dokumen KTSP MA Hasan Kafrawi Pancur Tahun Pelajaran 2020/2021

Tabel 3.2
Sarana Prasarana MA Hasan Kafrawi Pancur

No	Jenis Ruang	Jml Ruang	Luas m2	Mebelair	Jumlah
1	Kelas	6	432	Meja Peserta didik Bangku peserta didik Rak buku Meja Guru Kursi Guru Rak Sepatu Proyektor	180 180 - 6 6 6 6 6
2	Ruang Guru	1	72	Meja Kursi Almari buku Almari Arsip Komputer Kompore Dispenser Proyektor Laptop	9 10 2 5 3 1 1 1 5
3	Lab Komputer	1	72	Paket komputer Almari	25 1
4	Kamar mandi/WC guru	1	9		
5	Kamar mandi/WC peserta didik	1	9		

7. Sumber Listrik : PLN
8. Sumber Air Bersih : Sumur
9. Jaringan Internet : Baik (Telkom Speedy)
10. Lapangan Volly : Ada
11. Perlengkapan olahraga Volly, Futsal, Badminton dan Silat⁶

5. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan MA Hasan Kafrawi

Pada Tahun Pelajaran 2020/2021, jumlah tenaga pendidik dan kependidikan adalah 23 Orang dengan keterangan 20 guru tetap yayasan, 2 orang guru tidak tetap yayasan dan 1 orang pegawai tidak tetap yayasan.

Dalam pengangkatan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan tentunya melalui verifikasi kriteria-kriteria tertentu. Karena MA Hasan Kafrawi secara garis besar merupakan Pendidikan Keterampilan Agama Islam dan pendidikan pesantren maka secara kriteria tenaga pendidik disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki baik yang lulusan sarjana dibidangnya ataupun lulusan pendidikan pesantren.⁷ Berikut daftar pendidik dan tenaga kependidikan MA Hasan Kafrawi Pancur.⁸

Tabel 3.3

Daftar PTK MA Hasan Kafrawi Pancur

No	Nama	Jabatan	Status	TMT
1	H. M. Tahrir Nawawi	Ketua Komite/Guru Tahassus Tafsir	GTY	1 Juli 1994
2	Drs. KANIF	Kepala Madrasah/Guru Geografi	GTY	1 Juli 1994

⁶ Dokumen KTSP MA Hasan Kafrawi Pancur Tahun Pelajaran 2020/2021

⁷ Drs. Kanif, Kepala MA Hasan Kafrawi Pancur, Wawancara Pribadi, Jepara, 3 Mei 2021.

⁸ Dokumen KTSP MA Hasan Kafrawi Pancur Tahun Pelajaran 2020/2021

No	Nama	Jabatan	Status	TMT
3	Drs. ALIFI	Waka. Sarpras/Guru Sosiologi	GTY	1 Juli 1994
4	Miftahurroqib, M.S.I.	Guru Tahassus Tafsir	GTY	1 Juli 2000
5	H. M. Maslam, S.Ag.	Guru Bahasa Jawa	GTY	1 Juli 2005
6	Hamdi Muhtadi	Guru Tahassus Nahwu, Shorof	GTY	1 Juli 1994
7	Suhadi, S.Pd.	Guru Bahasa Inggris	GTT	1 Juli 2005
8	Samsul Mu'arrifin, S.Th.I.	Waka. Kepeserta didikan/Guru Al Qur'an Hadits	GTY	1 Juli 2010
9	Zainul Arifin, Al Hafidz	Guru Tahassus Q. Kitab	GTY	1 Juli 2010
10	Eko Makruf, S.Ag.	Guru Akidah Akhlak	GTY	1 Juli 2007
11	Muhammad Nuril Asror, S.Sy.	Guru Fikih	GTY	1 Juli 2009
12	Agus Sulistyono, S.Pd.	Waka. Humas/Guru PPKn	GTY	1 Juli 2007
13	Sirojul Umam, S.Pd.I.	Waka. Kurikulum/Guru Bahasa Arab	GTY	1 Juli 2014
14	Kholidah, S.Ag.	Guru SKI	GTY	1 Juli 2007
15	Khurin Lailis Sa'adah, S.Pd.	Guru Ekonomi	GTY	1 Juli 2007
16	Atik Fitriya Nurul Fajari, M.Pd.	Guru Matematika	GTY	1 Juli 2010
17	Hidayah, S.Pd.	Guru Bahasa Indonesia	GTY	1 Juli 2017
18	M. Thoha Manshur, S.Pd.I	Staff TU/Guru Penjasorkes	GTY	1 Juli 2015
19	Izzatul Mabruroh, S.Pd.	Guru Biologi	GTY	1 Juli 2017
20	Dwi Fitriani Sulistyaningrum S.Pd	Guru Fisika, Kimia	GTY	1 Juli 2018
21	Imam Muslim, S.Ag.	Ka. TU/Guru Sejarah	GTY	1 Juli 2018
22	M. Asroful Arif, S.Pd	Guru Matematika	GTT	1 Juli 2020
23	Rohibul Mawahib	Penjaga Sekolah	PTT	1 Juli 2017

6. Data Peserta didik MA Hasan Kafrawi

Pada tahun pelajaran 2020/2021 peserta didik di MA Hasan Kafrawi berjumlah 174 orang. Peserta didik ini terbagi kedalam 6 rombel dengan 2 Jurusan yang berbeda, yaitu jurusan IPA dan IPS. Setiap kelas terdapat masing-masing 1 rombel jurusan IPA dan 1 rombel jurusan IPS.

Penempatan peserta didik berdasarkan jurusan sesuai dengan pilihan minat peserta didik sendiri saat pendaftaran peserta didik baru, dengan tetap melalui tes potensi akademik dan penjurusan sehingga peserta didik benar-benar mantap dan sesuai dengan jurusan yang dipilih.⁹

Berikut adalah rekapitulasi jumlah peserta didik di MA Hasan Kafrawi Pancur Tahun Pelajaran 2020/2021.¹⁰

Tabel 3.4
Rekapitulasi peserta didik MA Hasan Kafrawi berdasarkan jenis kelamin

Jml Peserta didik	Jumlah Peserta didik Menurut Kelas					
	Kelas 10		Kelas 11		Kelas 12	
	L	P	L	P	L	P
174	26	34	31	35	25	23

⁹ Dokumen KTSP MA Hasan Kafrawi Pancur Tahun Pelajaran 2020/2021

¹⁰ Dokumen Emis MA Hasan Kafrawi TP. 2020/2021 Semester Genap

Tabel 3.5

Rekapitulasi peserta didik MA Hasan Kafrawi berdasarkan Jurusan

Jml Peserta didik	Jumlah Peserta didik Menurut Jurusan					
	Kelas 10		Kelas 11		Kelas 12	
	IPA	IPS	IPA	IPS	IPA	IPS
174	26	34	32	34	20	28

B. Data Khusus

1. Penerapan Aplikasi *Quizizz* Berbasis *Smartphone* Pada Mata Pelajaran Fikih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara.

Data yang disajikan pada bagian ini berupa data hasil observasi, data hasil wawancara dengan guru Fikih, waka kurikulum dan hasil angket peserta didik kelas XI IPA.

Jenis wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur. Narasumber yang berhasil diwawancarai secara intensif yaitu bapak Muhammad Nuril Asror, S.Sy., selaku guru pengampu mata pelajaran Fikih MA Hasan Kafrawi Pancur, dilaksanakan pada hari Minggu, 2 Mei 2021, kemudian narasumber ke 2 bapak Sirojul Umam, S.Pd.I., selaku waka kurikulum MA Hasan Kafrawi Pancur, yang dilaksanakan pada hari Rabu 5 Mei 2021.

Data yang tidak terungkap melalui wawancara, dilengkapi dengan data hasil observasi langsung secara partisipatif/berperan serta yang dilakukan rentang waktu pada bulan April sampai dengan Mei 2021.

Sedangkan untuk memperkuat substansi data hasil wawancara dan observasi, maka dilakukanlah penelusuran terhadap dokumen arsip-arsip madrasah yang ada. Semua data hasil penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Menurut bapak M. Nuril Asror, S.Sy selaku guru pengampu mata pelajaran Fiqih, salah satu cara untuk membuat peserta didik termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran adalah dengan menggunakan media yang menarik serta menyenangkan. Hampir setiap beliau mengajar selalu menggunakan media pembelajaran, selain untuk memudahkan dalam memahami materi juga dalam rangka mengondisikan kelas supaya tetap *have fun*.¹¹

Menurut beliau sebagai seorang pendidik sudah seharusnya mampu berinovasi dalam kegiatan pembelajaran, apalagi di era digital seperti saat ini, guru harus mampu menghadirkan teknologi informasi dan komunikasi kedalam kelas.¹² Akhirnya beliau menemukan *platform* yang menarik yaitu *game* kuis interaktif berbasis online bernama *Quizizz* pada tahun pelajaran 2018/2019, kemudian mulai diterapkan dalam pembelajaran Fiqih.¹³

Beliau menyampaikan *Quizizz* ini sangat cocok digunakan untuk media pembelajaran Fiqih, karena guru bisa membuat evaluasi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan. Melalui *Quizizz* menjadi lebih mudah membuat variasi soal dan kuis. Variasi soal tersebut

¹¹ Lihat Transkrip Wawancara, (IA-2)

¹² Lihat Transkrip Wawancara, (IA-4)

¹³ Lihat Transkrip Wawancara, (IA-5)

bisa berupa teks baik latin maupun arab, kemudian gambar-gambar tentang materi yang yang diajarkan, bahkan video demonstrasi tentang tata cara pelaksanaan ibadah dan muamalah dalam pembelajaran Fikih.¹⁴ Selain itu variasi soal bisa berupa bentuk kuis yang diinginkan, apakah pilihan ganda atau bentuk kuisisioner yang dikemas dalam bentuk *game*. *Game* tersebut bisa dikerjakan secara individu ataupun tim, bisa dikerjakan secara *live* di dalam kelas ataupun dalam bentuk *homework* secara daring dari rumah masing-masing peserta didik.

Beliau menjelaskan pula bahwa selain membuat soal secara mandiri di *Quizizz*, juga terdapat beberapa soal atau *game* yang sudah tersedia, yang dapat digunakan secara gratis oleh siapapun. Sehingga banyak memberi manfaat terutama dalam hal untuk menambah referensi soal.¹⁵

Bapak Muhammad Nuril Asror kembali menjelaskan dalam penerapan pembelajaran Fikih menggunakan aplikasi *game Quizizz* di kelas XI MA Hasan Kafrawi, menggunakan perangkat PC/laptop dan *smartphone*. Dimana PC/laptop tersebut dipakai guru sebagai admin dan peserta didik mengerjakan menggunakan *smartphone*. Pemilihan penggunaan *smartphone* bagi peserta didik karena ada keterbatasan jumlah PC/laptop di laboratorium komputer yang tentunya setiap hari sudah digunakan praktik untuk mata pelajaran TIK. Selain itu setiap peserta didik juga sudah memiliki *smartphone* sehingga lebih mudah

¹⁴ Lihat Transkrip Wawancara, (IA-12)

¹⁵ Lihat Transkrip Wawancara, (IA-9)

dalam menyiapkan perangkatnya, serta tetap bisa kondusif dikerjakan di kelas tanpa berpindah-pindah ruangan ke laboratorium komputer, dan tentunya bisa dikerjakan di rumah masing-masing peserta didik.¹⁶

Beliau menambahkan sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *game Quizizz* pada mata pelajaran Fiqih, seminggu sebelumnya peserta didik akan diberikan informasi untuk membawa *smartphone* dan tentunya sebelum itu sudah mendapatkan ijin dari wakil kepala bagian kesiswaan. Karena dalam aturan madrasah peserta didik tidak boleh membawa atau menggunakan ponsel dilingkungan madrasah kecuali untuk kegiatan pembelajaran dan harus melalui ijin dari bagian kesiswaan. Kemudian peserta didik dipastikan bahwa sudah mengunduh aplikasi *Quizizz* di *Play Store* ataupun *App Store*.¹⁷

Langkah selanjutnya beliau menyiapkan soal/kuis yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Untuk pembuatan soal dan kuis pada mata pelajaran Fiqih di kelas XI disesuaikan dengan KD yang diajarkan, untuk sumber soal berasal dari buku paket, LKS dan referensi soal yang sudah tersedia di aplikasi *Quizizz*. Kemudian ketika pelaksanaannya di dalam kelas beliau meminta para peserta didik untuk *login* menggunakan akun *Quizizz* masing-masing, diwajibkan menuliskan nama lengkapnya,

¹⁶ Lihat Transkrip Wawancara, (IA-8)

¹⁷ Lihat Transkrip Wawancara, (IA-6)

kemudian memasukkan kode kuis dan mengerjakan sesuai petunjuk dan hasilnya di tayangkan melalui LCD Proyektor.¹⁸

Bapak Muhammad Nuril Asror menyampaikan penerapan aplikasi *game Quizizz* pada mata pelajaran Fikih tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terkait materi yang telah disampaikan dan dipelajari. Setelah mengerjakan *Quizizz* akan terlihat mana soal yang paling terjawab benar dan salah, sehingga beliau akan menganalisis dan melakukan tindak lanjut dengan cara melakukan pendalaman pada materi-materi tertentu yang masih belum dipahami oleh mayoritas peserta didik.¹⁹

Beliau menambahkan *Quizizz* juga digunakan sebagai penilaian harian, meskipun hasil yang ditampilkan berupa skor, namun bisa disiasati dengan teknik penilaian berdasarkan jawaban yang benar dan yang salah setiap pertanyaan. Selain untuk penilaian harian secara langsung, bisa juga melalui pekerjaan rumah. Melalui mode ini guru bisa memantau dan mengontrol kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik, karena dengan mengatur hari, tanggal dan jam saat *game* bisa dikerjakan, meminimalisir budaya menyontek dan mengerjakan PR di madrasah.²⁰

Menurut Bapak Sirojul Umam, S.Pd.I, selaku wakil kepala bidang kurikulum, dengan diterapkannya kurikulum 2013 menjadi tuntutan tersendiri terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di madrasah,

¹⁸ Lihat Transkrip Wawancara, (IA-7)

¹⁹ Lihat Transkrip Wawancara, (IA-10)

²⁰ M. Nuril Asror, S.Sy, Guru pengampu mata pelajaran Fikih MA Hasan Kafrawi Pancur, Wawancara Pribadi, Jepara, 2 Mei 2021, Lihat Transkrip Wawancara, (IA-11)

terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Madrasah selalu menekankan kepada setiap guru untuk tidak lagi menggunakan cara-cara klasikal dalam mengajar materi PAI, sehingga minat peserta didik dalam belajar akan berkurang. Guru juga dituntut mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada, sehingga aspek kemanfaatan teknologi tersebut dapat terserap secara maksimal dari pada *kemadharatannya*.²¹ Madrasah juga selalu melakukan supervisi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran, dan apa yang dilakukan oleh bapak Muhammad Nuril Asror juga diketahui dan diapresiasi penuh oleh pihak madrasah supaya menjadi media percontohan bagi bapak/ibu guru yang lain.²²

Dari hasil angket yang diisi 30 peserta didik, semuanya menjawab jika memiliki *smartphone* dan tidak kesulitan dalam mengoperasikannya. 25 peserta didik menjawab jika mereka menyukai mata pelajaran fikih. Seperti yang diungkapkan salah satu peserta didik bernama Andreana Fajar Faida bahwa mata pelajaran favoritnya adalah Fikih, karena gurunya selalu memiliki inovasi agar kelas tidak membosankan. Sedangkan 5 peserta didik mengatakan tidak menyukai tanpa memberikan alasan.²³

²¹ Lihat Transkrip Wawancara, (ID-8)

²² Sirojul Umam, S.Pd.I, Waka Kurikulum MA Hasan Kafrawi Pancur, Wawancara Pribadi, Jepara, 5 Mei 2021. Lihat Transkrip Wawancara, (ID-6)

²³ Hasil angket peserta didik kelas XI IPA MA Hasan Kafrawi Pancur, 3 Mei 2021

Dalam pembelajaran Fikih, *Quizizz* digunakan untuk kegiatan *post test* dan pekerjaan rumah. Setelah materi sebelumnya dijelaskan oleh guru, maka akan diuji pemahaman menggunakan aplikasi *Quizizz*.²⁴

Sesuai apa yang diungkapkan oleh peserta didik bernama Anif Firdaus yang paling disukai dari *game Quizizz* tersebut adalah saat mode *live game*. Pada mode *live game* nama seluruh peserta akan ditampilkan pada layar papan skor *realtime* melalui LCD proyektor. Pada mode tersebut ada sistem rangking yang mampu memotivasinya untuk menjawab dengan benar dan teliti. Adanya hitungan mundur ketika akan memulai *game* juga mampu memberikan efek yang luar biasa, yaitu efek panik namun tertantang seperti mengikuti kuis-kuis di televisi. Sedangkan menurut peserta didik bernama Maya Sulistyana ketika bermain *Quizizz* peserta didik juga harus berkonsentrasi secara penuh selain berpacu dengan waktu, kadang kala ketika ada peserta didik lain yang menjawab benar ataupun salah mereka akan histeris karena melihat namanya di papan skor naik ataupun merosot.²⁵

Setelah selesai pelaksanaan *game*, guru menampilkan hasil dari permainan tersebut berupa peringkat, skor, bagan presentase jawaban dan file *spreadsheet* microsoft excel.²⁶

Pada hasil observasi pelaksanaan pembelajaran Fikih, dilaksanakan di kelas XI IPA, karena adanya pandemi covid-19 sistem pembelajaran luring (tatap muka) kelas XI dibagi dua, untuk jurusan IPS

²⁴ Lihat Transkrip Wawancara, (IB-5)

²⁵ Hasil angket peserta didik kelas XI IPA MA Hasan Kafrawi Pancur, 3 Mei 2021

²⁶ Hasil angket peserta didik kelas XI IPA MA Hasan Kafrawi Pancur, 3 Mei 2021

dilaksanakan bulan April dan jurusan IPA dilaksanakan bulan Mei. Berdasarkan hasil observasi diperoleh hasil bahwa langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan aplikasi *smartphone* berbantu *game Quizizz* adalah sebagai berikut :

Kegiatan pendahuluan diawali dengan guru meminta peserta didik untuk berdo'a dengan berkata,

“Sebelum pembelajaran hari ini kita mulai, mari membaca surotul Fatihah, semoga di berikan berkah dan kemanfaatan, Al fatihah !”.

Kemudian peserta didik bersama-sama membaca surat al Fatihah sebelum belajar. Selanjutnya guru memeriksa kehadiran peserta didik dengan memanggilnya satu persatu, sesekali guru mengeluarkan *joke-joke* ringan untuk membuat suasana menjadi cair. Kemudian guru melakukan apersepsi terkait materi pertemuan sebelumnya, dan menyampaikan bahwa materi selanjutnya adalah mengulang materi bab pernikahan, tidak lupa guru juga menyampaikan bahwa setelah pembelajaran materi nanti akan dilaksanakan tes menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Pada penjelasan penggunaan aplikasi *Quizizz* guru menekankan kembali tentang langkah-langkah pengoperasannya dengan berkata,

“Meskipun pelaksanaan kuis/tes dengan Quizizz ini sudah sering kita lakukan, tapi saya ingatkan kembali mohon diperika kembali HP-nya, pastikan batrenya cukup, oh ya karena wifi madrasah sedang mainstance atau diperbaiki maka kuis kali ini pake quota geh !. Bagi yang temennya tidak ada kuota, dibagi sinyalnya pake hotspot, biar sama-sama bisa mengerjakan. Pastikan juga nanti saat login pake akun yang biasanya yang teregister dengan email masing-masing biar bapak ngeceknnya gampang”.

Setelah itu guru melanjutkan dengan menjelaskan tujuan dari pembelajaran terutama kenapa perlu mengulang kembali bab pernikahan.

Pada pembelajaran Fikih di Kelas XI peserta didik tampak termotivasi dan bersemangat, ini terlihat dari ekspresi dan tingkat kefokusannya dari peserta didik saat mendengarkan penjelasan dari guru, selain itu tampak dari bagaimana peserta didik bersemangat berebut menjawab dan mengajukan pertanyaan saat guru memberikan pertanyaan atau instruksi lainnya.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi pernikahan dalam Islam menggunakan media *slide* power point, kemudian meminta peserta didik untuk mengamati beberapa gambar tentang pernikahan. Termasuk didalamnya ada syarat-syarat dan rukun pernikahan. Guru juga memberikan contoh untuk membaca dalil-dalil tentang pernikahan dan diikuti oleh peserta didik. Selanjutnya guru mendemonstrasikan untuk proses *ijab* dan *qabul* kemudian meminta beberapa peserta didik untuk mencoba ikut mendemonstrasikan di depan kelas.

Pada kegiatan ini guru juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum jelas atau menyampaikan fenomena-fenomena yang mereka temui di masyarakat terkait pernikahan. Peserta didik secara antusias menyampaikan temuan-temuan mereka terkait pernikahan di masyarakat salah satunya dengan bertanya,

“Pak, sering kali kita melihat tentang proses “nalen”/tunangan, seperti apa yang njenengan jelaskan tadi bahwa tunangan dalam

islam disebut Khitbah, namun yang sering terjadi setelah di khitbah seolah olah hubungannya sudah seperti menikah dan tanpa batasan, sebenarnya posisi antara khitbah dan menikah itu seperti apa sih pak ?."

Setelah menampung beberapa pertanyaan, guru menjawab secara bergantian dan beberapa peserta didik juga menanggapi terkait jawaban dari guru. Ketika guru memastikan tidak ada pertanyaan lagi, kegiatan dilanjutkan dengan penilaian menggunakan aplikasi *Quizizz*, guru kembali memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menyiapkan perangkat *smartphone*, sedangkan guru mempersiapkan laptop yang akan digunakan sebagai admin. Guru juga menyampaikan bahwa mode kuis adalah *live game* dan bersifat individu. Setelah selesai mengatur kuis guru menampilkan kode kuis, kemudian guru berkeliling kelas memastikan peserta didik dapat *login* dan namanya masuk di aplikasi yang ditampilkan melalui layar proyektor.

Pada saat guru memastikan peserta didik *login*, peneliti melihat ada beberapa kendala, diantaranya perangkat *smartphone* peserta didik yang spesifikasinya rendah dan ruangan penyimpanan hampir penuh, *loading* saat *login* berjalan lama sehingga menghambat jalannya kuis, karena memakan banyak waktu. Kendala lain yang ditemui adalah ketika peserta didik yang menggunakan operator selain telkomsel dan indosat akan kesulitan mendapatkan sinyal, peserta didik berinisiatif berpindah tempat duduk di posisi yang memungkinkan mendapatkan sinyal, dan hal tersebut mengakibatkan kondisi kelas kurang kondusif.

Pada awal kuis berlangsung, peserta didik nampak fokus dan serius, ini terlihat dari suasana kelas yang hening hanya terdengar musik dari akun admin *Quizizz* guru, namun ketika pertengahan, peserta didik mulai heboh ketika melihat di layar peringkatnya saling kejar-kejaran antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya. Ketika jawaban yang dipilih peserta didik salah dan peringkatnya turun, peserta didik berteriak spontan, menjadikan pelaksanaan kuis semakin seru karena unsur kompetisinya sangat terlihat. Pada pertengahan kuis juga terlihat beberapa kendala dimana ada dua peserta didik yang *logout* sendiri karena gangguan pada jaringan perangkat *smartphonenya*. Kemudian guru sesegera mungkin mengecek dan membantu untuk mengatasi kendala tersebut, pada akhirnya peserta didik harus *login* kembali dan mengulangi mengerjakan kuis dari awal.

Setelah selesai melaksanakan kuis, guru mengakhiri *live game Quizizz* melalui akun guru/admin, kemudian menampilkan statistik hasil mengerjakan peserta didik, didalamnya terdapat jawaban benar dan salah masing-masing peserta didik, presentase jawaban yang banyak terjawab benar dan banyak terjawab salah. Guru menyampaikan untuk soal-soal yang rata-rata peserta didik salah dalam menjawab, akan diulas dalam pertemuan selanjutnya dengan melakukan pendalaman materi.

Pada kegiatan penutup guru menyimpulkan pembelajaran bersama-sama dengan peserta didik, guru menguatkan pada materi-materi tertentu

dengan mengulang-ulangnya. Guru memastikan kembali pemahaman peserta didik dengan mengatakan,

“Anak-anak, apakah untuk materi hari ini sudah paham semua?, atau masih ada yang ditanyakan?, atau tentang metode dan cara mengajar bapak yang menyebabkan kalian bingung, silahkan disampaikan”.

Ketika pertanyaan tersebut dilontarkan, tidak ada peserta didik yang bertanya ataupun menyampaikan, guru melanjutkan dengan memberikan pekerjaan rumah, uji kompetensi pada buku paket, dan menutup pelajaran dengan membaca *hamdalah* bersama-sama.²⁷

Dari hasil pengumpulan data yang peneliti lakukan melalui wawancara, observasi dan studi literatur dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Hasan Kafrawi dilakukan melalui tiga tahapan yaitu:

- a. Tahap persiapan, yakni tahap dimana antara guru dan peserta didik menyiapkan segala kebutuhan dalam rangka menerapkan aplikasi *smartphone* berbantu *game Quizizz* termasuk dari segi ijin penggunaan perangkat *smartphone*, soal-soal dan perangkat pendukung lainnya.
- b. Tahap pelaksanaan, yaitu tahap proses penerapan aplikasi *smartphone* berbantu *game Quizizz* baik dilaksanakan secara *live* di dalam kelas ataupun dengan mode lainnya seperti pekerjaan rumah.

²⁷ Observasi di kelas XI IPA MA Hasan Kafrawi Pancur, Jepara, 3 Mei 2021. Lihat transkrip observasi.

- c. Tahap evaluasi, yaitu tahap penaksiran atau penilaian terhadap proses penerapan aplikasi *smartphone* berbantu *game Quizizz* yang dilakukan guru dan peserta didik sehingga dalam penerapan kedepannya bisa lebih baik dan meminimalisir hambatan.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Aplikasi *Quizizz* Berbasis *Smartphone* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara

Menurut bapak Muhammad Nuril Asror, S.Sy. untuk faktor pendukung dalam penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.²⁸

Diantara faktor internal yang mendukung penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* yaitu:

- a. Tidak memerlukan kuota internet yang banyak

Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* guru dan peserta didik tidak terbebani dalam pengeluaran kuota internet, karena konsumsi data dari aplikasi *Quizizz* tidaklah terlalu banyak.

- b. Kemudahan dalam membuat dan memasukkan soal

Dalam prosesnya aplikasi ini sangat disenangi oleh guru yang menggunakannya, karena mudahnya memasukkan soal yang telah mereka buat sebelumnya, ataupun mengakses soal yang sudah tersedia. Dengan menggunakan aplikasi ini guru tinggal *mengcopy*

²⁸ M. Nuril Asror, S.Sy, *Op. Cit.*

paste arsip yang telah dibuat sebelumnya, tanpa perlu mengetik ulang, sehingga para guru tidak dua kali kerja dan menghabiskan waktu.

c. Soal yang bervariasi dan bisa diacak

Dengan menggunakan aplikasi *game Quizizz*, guru dapat menentukan jenis penilaian yang dilakukan apakah penilaian pilihan ganda, kotak centang, isi bagian yang kosong, pemilihan, terbuka berakhir, serta meluncur. Selain itu untuk penilaian berbentuk *multiple choice* guru dapat mengacak nomor soal dan opsi jawaban sehingga meminimalisir kemungkinan menyontek.

d. Adanya kompetisi dalam aplikasi *Quizizz*

Karena *Quizizz* merupakan *platform game* maka didalamnya mengandung unsur kompetisi dalam mengerjakan tugas, dan itu merupakan salah satu faktor pendukung penggunaan aplikasi ini, setelah mengerjakan kuis peserta didik akan mengetahui nilainya dan teman-temannya, serta peringkat nilainya dengan teman-teman yang lain.

Sedangkan faktor eksternal yang mendukung penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* yaitu:

a. Tersedianya perangkat *smartphone* setiap peserta didik.

Manakala kuis dilaksanakan di madrasah ataupun dikerjakan di rumah dapat dilaksanakan dengan lancar karena tercukupinya perangkat untuk melaksanakan *game*.

- b. Peserta didik telah memiliki kemampuan mengoperasikan perangkat *smartphone* dengan baik.

Karena *smartphone* merupakan salah satu perangkat yang selalu digunakan dalam aktifitas sehari-hari, maka guru tidak mengalami kesulitan dalam memberikan instruksi untuk mengunduh, *login*, memasukkan kode atau instruksi lain terkait penggunaan *Quizizz*.

- c. Tersedianya fasilitas laboratorium komputer

Ketika peserta didik tidak memungkinkan untuk membawa *smartphone* ke dalam kelas, atau diadakan kuis mendadak maka dapat dilaksanakan menggunakan PC/laptop di laboratorium komputer madrasah.

- d. Tersedianya fasilitas LCD Proyektor, dan pengeras suara

Untuk menunjang pelaksanaan kuis secara maksimal, tentunya membutuhkan LCD Proyektor untuk menampilkan papan skor dan rangking supaya terlihat secara jelas oleh guru dan peserta didik, dan pengeras suara supaya terdengar jelas seluruh ruangan.

- e. Tersedianya jaringan wifi

Quizizz merupakan aplikasi *game* interaktif berbasis online, sehingga dalam pelaksanaannya pasti membutuhkan jaringan internet, dengan tersedianya wifi madrasah dengan *bandwith* yang baik menjadi faktor yang paling mendukung.²⁹

²⁹ Lihat Transkrip Wawancara, (IIA-1)

Sedangkan menurut beliau, faktor yang menghambat dalam penerapan aplikasi *game Quizizz* juga terdapat faktor internal dan eksternal.³⁰ Yang termasuk faktor internal penghambat penerapan aplikasi *game Quizizz* yaitu:

- a. Aplikasi ini dapat membuka dua akun sekaligus diwaktu yang sama

Dikarenakan mudahnya mengakses aplikasi ini, guru mendapatkan sebuah kendala yaitu dapat diaksesnya aplikasi ini melalui dua akun sekaligus, apabila ada peserta didik yang mau melakukan kecurangan ketika mengerjakan soal, dia bisa dengan mudah langsung membuka dua akun sekaligus untuk mendapatkan jawaban yang benar dan mendapat nilai yang bagus.

- b. Peringkat peserta didik yang naik turun dengan mudah

Dalam penilaian di aplikasi *Quizizz* tidak hanya dihitung melalui jawaban yang benar namun juga kecepatan penyelesaiannya. Apabila ada nilai yang bagus namun waktu mengerjakannya lama, maka posisi peringkatnya akan lebih mudah berubah apabila ada nilai sama dengan waktu pengerjaan yang lebih cepat.

- c. Sulit untuk mengetahui siapa yang mengakses kuis

Dalam proses penerapannya, aplikasi ini memiliki kekurangan dalam mengetahui siapa yang mengakses *link* dan kode yang telah diberikan, dikarenakan guru tidak mengetahui wajah pengakses.

³⁰ *Ibid*

Biasanya guru mensiasati dengan email peserta didik, saat login peserta didik harus menggunakan akun yang sudah terdaftar menggunakan emailnya masing-masing dengan foto profil asli dari peserta didik.

d. Tidak dapat menampilkan video dalam versi *free*

Untuk fasilitas fitur video hanya tersedia dalam versi beta (berbayar), sehingga ketika guru dan peserta didik menggunakan akun yang versi *free* (gratis) maka tidak bisa menampilkan video.

Kemudian faktor eksternal penghambat dalam penerapan aplikasi *game Quizizz* adalah adanya gangguan jaringan. Ketika terjadi gangguan pada jaringan, maka aplikasi tidak akan bisa berjalan, sehingga baik guru ataupun peserta didik akan berpindah tempat untuk mencari sinyal yang bagus. Ketika *Quizizz* dilaksanakan di madrasah, maka guru ataupun peserta didik menggunakan fasilitas jaringan wifi madrasah, namun jika dilaksanakan sebagai pekerjaan rumah atau dalam rangka daring, maka menggunakan kuota masing-masing.³¹

Sedangkan hambatan-hambatan yang dirasakan peserta didik dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* diantaranya adalah:

a. Kesulitan *submit* jawaban.

Sesuai yang diungkapkan Laili Muyassaroh, Ketika terjadi gangguan pada jaringan maka tidak bisa *submit* jawaban, biasanya menunggu sinyal kembali bagus atau berpindah tempat, setelah

³¹ Lihat Transkrip Wawancara, (IIA-2)

normal baru lanjut mengerjakan. Namun, jika masa pencarian sinyal terlalu lama, menyebabkan tidak dapat melanjutkan lagi, dan harus memulainya *login* dari awal.

b. Tergesa-gesa dalam menentukan jawaban

Sesuai yang diungkapkan Andreana Fajar Faida karena ada sistem ranking yang muncul setelah memilih jawaban membuat daya saing semakin ketat, mengakibatkan dorongan untuk asal pilih jawaban saja, apalagi jika soal dalam nomor tersebut terlalu panjang atau berupa cerita.

c. Spesifikasi perangkat *smartphone* kurang memadai

Sesuai yang diungkapkan Ahmad Akif Maula karena spesifikasi *smartphonenya* kurang memadai jadi mengganggu proses login dan perpindahan soal menjadi *lelet*/lambat, karena memori internal yang sudah penuh atau kapasitas RAM hanya 1 Gb.³²

Bapak Muhammad Nuril Asror juga menambahkan, sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz* beliau juga telah menggunakan aplikasi berbasis online dan jaringan yang lain, seperti *E-Learning Madrasah*, *google form*, dan penilaian *beesmart* yang berbasis *Virtual Hardisk* (VHD). Namun diantara aplikasi-aplikasi tersebut ada sisi keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi *Quizizz* yaitu:³³

a. Tampilan *Quizizz* lebih menarik

³² Lihat Transkrip Wawancara, (IIB-3)

³³ M. Nuril Asror, S.Sy, *Op. Cit.*

Dibanding dengan aplikasi yang pernah dicoba dan diterapkan, penampilan *Quizizz* terlihat lebih menarik, hal itu membuat peserta didik tidak jenuh, di dalamnya terdapat karakter meme berbeda yang muncul setelah selesai memutuskan jawaban, mampu membuat peserta didik terhibur meski jawaban mereka salah. Selain itu juga adanya musik yang mengiringi selama pembelajaran berlangsung, adanya *reward* saat dapat menjawab benar beberapa soal, dan adanya hitung mundur ketika memulai pengerjaan soalpun menjadi hal yang sangat menarik karena ada kepanikan, ketegangan namun menciptakan suasana tertantang dalam menyelesaikan *game*.

- b. Pilihan soal lebih lengkap dan mudah dipantau melalui *smartphone*.

Jika dalam aplikasi-aplikasi sebelumnya hanya bisa menampilkan soal berupa pilihan ganda dan essay, *Quizizz* menawarkan berbagai pilihan jenis soal yang beragam. Guru lebih mudah mentukan jenis soal mana yang akan digunakan. Selain itu guru dapat memantau secara online melalui berbagai perangkat yang ada tanpa harus berpusat satu alat, dengan catatan selama jaringan internet tersedia. Dengan kemudahan ini guru dapat memantau kapanpun dimanapun kegiatan penilaian hasil belajar yang dilakukan dengan *Quizizz*.

- c. Hasil kuis terekap dalam bentuk *spreadsheet* dengan analisis yang lengkap.

Analisis hasil belajar pada *Quizizz* tersedia lengkap dalam file *spreadsheet* (Ms. Excel). Analisis hasil belajar tersedia dalam dua *sheet*, *sheet* pertama berisi *question* atau daftar pertanyaan, *class level* atau analisis peserta didik yang menjawab benar atau salah ataupun yang terlewat sesuai dengan nomor *question*, *player level* dengan analisis jawaban benar dan salah. Pada *sheet* kedua terdapat analisis *players*, *analysis score*, *accuracy* atau ketepatan atau nilai yang diperoleh peserta didik dalam menjawab benar yang dinyatakan dalam bentuk persen, analisis dimulainya *game* oleh peserta didik, dan analisis terhadap perangkat yang digunakan untuk mengerjakan.

d. Peserta didik dapat mengetahui antar teman yang login.

Setiap peserta didik yang berhasil login ke dalam aplikasi *game Quizizz*, namanya akan tercantum dalam daftar peserta yang *join*. dan ini dapat diketahui oleh peserta didik yang lain sehingga mereka dapat saling memantau satu sama lain.

e. Mengakomodir gaya belajar.

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar dan daya serap yang berbeda-beda dalam menerima materi pembelajaran, ada yang mudah menyerap dengan mendengarkan, melalui visualisasi, mempraktekkan atau melakukan secara langsung. Aplikasi *Quizizz* ini menyediakan berbagai kebutuhan belajar tersebut, dalam *Quizizz*

guru dapat menampilkan video, gambar, rekaman suara, dan atau hanya ringkasan materi.³⁴

Dari hasil pengumpulan data yang peneliti lakukan melalui wawancara, observasi, angket dan studi literatur dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fiqih di MA Hasan Kafrawi muncul dari dua segi, yaitu segi internal dan eksternal.

Faktor pendukung dari segi internal yaitu faktor yang timbul dari dalam aplikasi *Quizizz* atau *smartphone* sendiri, seperti tidak membutuhkan kuota yang banyak, mudah memasukkan soal, bentuk soal bervariasi bahkan bisa diacak, dan aplikasi tersebut mengandung unsur kompetisi didalamnya. Sedangkan faktor dari segi eksternal yaitu faktor yang timbul dari luar aplikasi *Quizizz* atau *smartphone* seperti kemampuan peserta didik yang mempunyai *smartphone* dan mampu mengoperasikannya dengan baik, kemudian didukung juga fasilitas sarana prasarana dari madrasah.

Keunggulan aplikasi *game Quizizz* yang disampaikan oleh guru juga termasuk bagian dari faktor pendukung, seperti tampilan yang menarik dan hasil kuis terekap dalam bentuk *spreadsheet* dengan analisis yang lengkap.

Kemudian faktor penghambat dari segi internal yaitu aplikasi dapat membuka dua akun di aplikasi tipe apk dan browser, penentuan peringkat

³⁴ Lihat Transkrip Wawancara, (IIA-4)

tidak berdasarkan nilai, untuk memasukkan video harus *upgrade* ke berbayar dan ada tambahan kendala yang dirasakan peserta didik yaitu kesulitan *submit* jawaban ketika gangguan jaringan. Faktor penghambat dari segi eksternal yaitu adanya gangguan jaringan pada perangkat dan ketika perangkat yang digunakan kurang memadai. Sedangkan menurut peserta didik, faktor penghambat dari segi eksternal yaitu sikap tergesa-gesa ketika mengerjakan.

Dari hasil wawancara dan observasi peneliti juga menemukan ada upaya-upaya yang dilakukan ketika dalam penerapan aplikasi *smartphone* mengalami hambatan seperti guru membimbing peserta didik secara langsung, mengkonversi nilai supaya lebih mudah, madrasah berusaha melengkapi dan memperbaiki sarana prasarana yang ada.

