

## BAB IV

### ANALISIS HASIL PENELITIAN

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

Dari hasil wawancara, observasi, angket dan studi literatur diperoleh gambaran bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur bertujuan sebagai alat penunjang kegiatan penilaian hasil belajar peserta didik. Selain itu penggunaan aplikasi *Quizizz* bertujuan sebagai media pembelajaran yang efektif karena mudah diakses dimanapun, kapanpun, dan oleh siapapun, sehingga mampu membangkitkan minat belajar peserta didik.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dalam kelas sangat penting, baik bagi guru ataupun peserta didik agar mereka mampu menyesuaikan dengan kemajuan zaman dan supaya tidak tertinggal. Pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi *Quizizz* sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi bersifat online, yang dapat digunakan semaksimal mungkin untuk mengatasi kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, serta berbagai permasalahan lain yang dihadapi dalam proses pembelajaran, dan tentunya dalam rangka tercapainya sebuah tujuan dalam pembelajaran.<sup>1</sup> Penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk media

---

<sup>1</sup> Sri Mulyati dan Hanif Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 bojonegara". Jurnal of GAUSS, 03, 01 (Mei 2020), h. 72

pembelajaran atau sebagai alat penilaian belajar dapat terus digunakan oleh guru karena memberikan kemudahan dalam penerapannya.<sup>1</sup>

Terdapat tiga tahap dalam penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* di kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur yaitu:

1) Tahap persiapan

Pada tahap ini guru memberikan informasi kepada peserta didik tentang pelaksanaan kuis, ini dilakukan karena sesuai peraturan dari madrasah tentang penggunaan *smartphone* di lingkungan madrasah, sehingga tidak serta merta guru dapat memulai kuis secara tiba-tiba atau mendadak, perlu meminta izin kepada pihak wakil kepala terlebih dahulu ketika ingin menggunakan *handphone/smartphone* untuk pembelajaran.

Guru juga harus mempersiapkan soal-soal yang akan digunakan untuk kuis, soal tersebut bisa bersumber dari pustaka soal yang tersedia di *Quizizz*, mengetik secara manual dari buku paket dan LKS, atau melakukan *copy paste* dari file-file soal berbetuk Microsoft Word yang sebelumnya pernah dibuat. Guru juga mempersiapkan perangkat pembelajaran RPP yang mana didalamnya harus disesuaikan dengan metode dan media yang akan digunakan yakni aplikasi *game Quizizz*.

RPP sendiri merupakan panduan guru di dalam kelas tetapi sifatnya bukan merupakan aturan yang dan harus selalu diikuti. Namun, sebagai bahan evaluasi guru terhadap perencanaan atau pelaksanaan di kelas, guru harus menuliskan catatan khusus bila kegiatan belajar mengajar

---

<sup>1</sup> Bkti Mulatsih, "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19" Jurnal of Ideguru, 05, 01 (Juni 2020), h. 25

tidak berjalan sesuai dengan rencana. Sehingga, guru dapat mengetahui penyebab ketidaksesuaian rencana tertulis dengan pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas.<sup>2</sup>

Baik guru dan peserta didik sendiri pada tahap ini mempersiapkan perangkat, untuk guru mempersiapkan perangkat Laptop/PC yang digunakan sebagai admin, selain itu juga LCD proyektor untuk menampilkan kode dan *live game*. sedangkan untuk peserta didik mempersiapkan perangkat *smartphone* masing-masing dengan memastikan aplikasi sudah terinstal, terisi kuota, *user* dan *password*, serta ketercukupan baterai.

Menurut peneliti pada tahap ini ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki lagi oleh guru dan peserta didik. Guru masih kurang teliti ketika memasukkan soal, ada beberapa kata yang tidak dispasi sehingga peserta didik merasa bingung dalam memahami soal. Selain itu juga ada soal berisi ayat al Qur'an yang harusnya digaris bawah namun tidak muncul garis bawah. Berdasarkan hasil wawancara setelah selesai observasi di kelas, ternyata guru ketika memasukkan soal arab atau ayat al Quran langsung melakukan *copy paste* baik dari Ms. Word maupun internet. Karena *Quizizz* tidak mendukung tipe soal bergaris bawah, seharusnya guru bisa menggunakan teknik *meneksport* soal yang sudah bergaris bawah tersebut dalam bentuk gambar, kemudian baru di masukkan dalam aplikasi *Quizizz*.

---

<sup>2</sup> Juniriang Zendrato, "Tingkat Penerapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Di Kelas Suatu Studi Kasus Di Sma Dian Harapan Jakarta", Jurnal Scholaria, 6, 2, (Mei 2016), h. 70

Kekurangan yang peneliti lihat dari segi peserta didik adalah kurangnya perhatian terhadap daya tahan baterai perangkat *smartphone*. Ketika peserta didik mengetahui bahwa baterainya lemah atau sudah *drop*, harusnya mempersiapkan terminal listrik sebagai sarana untuk mengisi daya baterai supaya ketika pelaksanaan kuis tidak terjadi perangkat mati secara tiba-tiba dan harus memulai kuis dari awal (*login*).

## 2) Tahap Pelaksanaan

Tahap ini adalah tahap inti dari penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* di kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur. berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas XI IPA, aplikasi *Quizizz* diterapkan pada kegiatan inti pembelajaran dan digunakan sebagai alat penilaian dan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran itu dilakukan oleh guru untuk mengukur sampai sejauh mana tingkat pemahaman dan penguasaan yang dilakukan oleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran setelah sebelumnya dilaksanakan penilaian.<sup>3</sup>

Ada dua mode yang tersedia di aplikasi *game Quizizz* yaitu **Putar Langsung** atau **Jadikan PR**. Guru dapat menyelenggarakan kuis menggunakan salah satu dari mode tersebut dan peserta didik di kelas dapat bergabung dengan kuis dari perangkat apa pun, diantaranya laptop,

---

<sup>3</sup> Dr. Haryanto, M.Pd, *Evaluasi Pembelajaran (Konsep Dan Manajemen)*, (Yogyakarta: UNY Press, 2020), Cet. 1, ISBN : 978-602-498-148-8, h, 66.

tablet, atau ponsel.<sup>4</sup> Diantara dua mode tersebut sama-sama digunakan dalam pembelajaran Fiqih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur.

Adapun langkah-langkah menyelenggarakan (*host*) kuis menggunakan mode langsung di dalam kelas yaitu:

- a. Hubungkan komputer/laptop yang digunakan sebagai admin ke jaringan internet. Untuk memudahkan menampilkan kode dan papan skor bisa dihubungkan juga ke LCD Proyektor.
- b. *Login* akun guru/admin terlebih dahulu. Setelah masuk ke akun, cari kuis didaftar kuis yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu, klik tombol **Main Langsung**. Atur dan sesuaikan pengaturan kuis dengan memilih ketiga pilihan yaitu tim, klasik dan ujian. Jika kuis bersifat individual pilih saja klasik. Kemudian lanjutkan ke pengaturan tambahan termasuk pengacakan soal dan jawaban, menunjukkan papan peringkat, waktu/mundur, memperlihatkan meme dan pertanyaan penembusan untuk menebus jawaban yang salah atau remedi. Klik lanjutkan untuk mengakhiri pengaturan dapatkan alamat situs permainan dan 6 digit kode permainan.
- c. Hubungkan perangkat *smartphone* peserta didik ke jaringan internet. Setelah terhubung ada dua pilihan cara bergabung, jika peserta didik menggunakan aplikasi maka bisa langsung pilih *Join Game* dan memasukkan nama peserta didik dan 6 digit kode. Namun jika peserta didik tidak memiliki aplikasi maka bisa melalui *browser* dengan

---

<sup>4</sup> Quizizz, “*Bagaimana Menyelenggarakan (Host) Sebuah Kuis*”, <https://quizizz.zendesk.com/hc/id-id/articles/203616992-Bagaimana-Menyelenggarakan-Host-Sebuah-Kuis>, Online diakses pada tanggal 27 Juni 2021.

memasukkan alamat *joinmyquizizz.com* kemudian masukkan nama peserta didik dan 6 digit kode.

- d. Pada mode *live game* admin harus mengklik “mulai game” untuk memulai permainan dan setidaknya memerlukan satu pemain untuk memulainya. Pada mode ini tidak perlu menunggu sampai semua orang bergabung untuk memulai permainan, karena pemain dapat bergabung bahkan setelah permainan dimulai.
- e. Setelah pemain selesai atau waktu yang ditentukan habis maka admin harus mengklik “selesai game” dan pemain yang belum menyelesaikan permainanpun tidak bisa melanjutkan permainan karena telah dihentikan aksesnya.

Pada tahap ini peneliti melihat penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada kelas XI IPA MA Hasan Kafrawi menghabiskan banyak waktu. Dimana durasi jadwal mata pelajaran Fiqih kelas XI yang seharusnya 2 x 45 menit menjadi hampir 3 x 45 menit, sehingga peserta didik tidak memiliki kesempatan beristirahat karena jam istirahat masih digunakan menyelesaikan kuis. Dalam hal ini kemampuan dan pengalaman guru dalam mengelola waktu sangat dibutuhkan ketika mengajar dan melakukan Manajemen Kelas.<sup>5</sup>

Faktor penghambat manajemen pengelolaan kelas yang sering terjadi diantaranya karena tipe kepemimpinan guru yang otoriter, format belajar mengajar yang tidak bervariasi (monoton), pengelolaan waktu

---

<sup>5</sup> Alfian Erwinsyah, “Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Efektifitas Proses Belajar Mengajar”, TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 5, 2, (Agustus, 2017), h. 94

yang kurang efisien, kepribadian guru yang tidak baik, pengetahuan guru yang kurang, serta pemahaman guru tentang peserta didik juga kurang.<sup>6</sup>

### 3) Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi yang dimaksud adalah evaluasi berkaitan dengan penerapan aplikasi *Quizizz* bukan tentang materi pelajaran. Untuk kegiatan belajar mengajar yang lebih baik lagi guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kendala dan hal-hal yang dirasakan selama menggunakan media pembelajaran.

Evaluasi merupakan bagian penting dalam rangka mengembangkan media pembelajaran. Evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Karena banyak guru beranggapan ketika mengembangkan media pembelajaran pastilah seratus persen baik.<sup>7</sup> Evaluasi dapat dilakukan melalui beberapa cara, seperti diskusi kelas dan kelompok wawancara perorangan, observasi mengenai sikap peserta didik, dan evaluasi media yang telah tersedia atau telah digunakan.<sup>8</sup>

Secara umum penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* lebih efektif dan efisien ketika memiliki durasi waktu pelaksanaannya yang panjang. Ketika hanya terdapat 2 jam pelajaran atau 2x45 menit guru dapat memisahkan antara penyampaian materi pelajaran dengan penilaian

---

<sup>6</sup> *Ibid*, h. 102

<sup>7</sup> Bambang Warsita, "Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas", *Jurnal Teknodik*, 17, 4, (Desember, 2013), h. 439-441

<sup>8</sup> Nur Silvia Nabila, "Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI di MTs Darut Taqwa Gresik", *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 16, 2, (September, 2020), h. 154

serta evaluasi menggunakan media *Quizizz*. Sebagai contoh ketika minggu ini adalah waktu penyampaian materi maka jangan dirangkap dengan melaksanakan *game Quizizz*, namun dilaksanakan sendiri pada minggu depannya.

Pilihan lain adalah dengan memilih mode **Pekerjaan Rumah** pada aplikasi *Quizizz*, karena guru dan peserta didik memiliki rentang waktu yang lama dalam menggunakan media tersebut. Waktunya dapat diatur sesuai kesepakatan sehingga peserta didik tidak terburu-buru dalam menyelesaikan kuis. Selain itu guru juga dapat memantau dan memastikan bahwa peserta didik benar-benar mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan dan tidak dikerjakan di sekolah.

Menurut Sungkono dalam penggunaan media supaya lebih efektif, efisien dan berjalan secara sistematis maka harus melalui tiga langkah yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian dan tindak lanjut/evaluasi. Tahap persiapan berisi membuat rencana pembelajarannya menyiapkan kebutuhan media dan sarana lainnya. Tahap penyajian adalah proses pembelajaran berlangsung sedangkan tindak lanjut memantapkan pemahaman peserta didik dan mengevaluasi media yang digunakan.<sup>9</sup>

Jadi analisa peneliti tentang penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* yang dilakukan guru mata pelajaran Fiqih di MA Hasan Kafrawi Pancur sudah sesuai dengan teori yang disampaikan Sungkono meskipun terdapat beberapa kekurangan seperti halnya pemanfaatan

---

<sup>9</sup> Sungkono, "Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses pembelajaran", 1, 4, (Mei, 2010), h. 78-79



waktu pembelajaran serta pemilihan mode kuis yang lebih tepat, namun secara umum proses penerapan media berjalan secara sistematis.

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

Teknologi merupakan salah satu media pendukung sebagai sarana menyampaikan serta mengembangkan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi pastinya akan menemukan problematika didalamnya, karena terdapat hal-hal yang mendukung dan menghambat dalam penerapannya.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, angket dan studi literatur diperoleh gambaran bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fikih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat sebagai berikut:

**1. Faktor Pendukung Penerapan Aplikasi *Quizizz* Berbasis *Smartphone* Pada Mata Pelajaran Fikih kelas XI MA Hasan Kafrawi**

**a. Faktor internal**

- 1) Tidak memerlukan konsumsi kuota internet yang banyak. Setelah peneliti melakukan pengecekan secara pribadi, dengan memainkan kuis di aplikasi *Quizizz* bersistem operasi iOS serta jumlah 20 soal

---

<sup>10</sup> Erwin Sawitri. Dkk., “Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi”. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, (03 Mei, 2019), h. 208-209

dengan waktu pengerjaan 20 menit, konsumsi kuota ternyata kurang dari 20 mega byte.

- 2) Tipe soal bervariasi, bisa diacak dan mudah dalam memasukkannya. Tipe soal yang tersedia adalah pilihan ganda, centang pilihan yang tepat, uraian singkat, uraian panjang, dan survei. Pengacakan bisa berupa soal ataupun opsi jawaban pilihan ganda. Sedangkan teknik memasukkan soal bisa mengambil dari perpustakaan soal yang tersedia di aplikasi, ataupun memasukkan soal yang telah dibuat sendiri.
- 3) Adanya kompetisi dalam aplikasi *Quizizz*. Karena *Quizizz* merupakan *platform game education* maka didalamnya mengandung unsur kompetisi. Menurut Alirsyad yang dikutip oleh morhan, pembelajaran kompetitif dapat menciptakan iklim pembelajaran berbasis persaingan antar individu peserta didik/kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Adapun keunggulannya yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>11</sup>
- 4) Pendaftaran akun gratis. Secara umum pendaftaran di aplikasi *Quizizz* gratis dengan segala fitur yang diberikan. Untuk mendapatkan fitur yang lebih lengkap bisa melakukan *upgrade* ke versi super premium dan berbayar.
- 5) 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*

---

<sup>11</sup> Morhan, "Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pkn Dengan Menggunakan Model Kompetisi Pada Kelas V", Artikel Penelitian, FKIP universitas Tanjungpura Pontianak, (2013), h. 4-5

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*, *analisis 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

**b. Faktor eksternal**

- 1) Tersedianya perangkat *smartphone* setiap peserta didik. *Smartphone* merupakan perangkat utama yang harus dimiliki peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran dengan *Quizizz* dan dari total 30 peserta didik kelas XI IPA semuanya memiliki perangkat *smartphone*.
- 2) Peserta didik telah memiliki kemampuan mengoperasikan perangkat *smartphone* dengan baik. Pada saat ini *smartphone* sudah menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang baik untuk berkomunikasi ataupun membantu mempermudah aktifitas sehari-hari. Sehingga ketika terdapat kegiatan pembelajaran menggunakan *smartphone* peserta didik telah siap, berbeda halnya dengan komputer karena belum tentu setiap peserta didik mempunyai PC/laptop maka gurupun harus mengajari secara khusus cara pengoperasiannya.
- 3) Terdapat fasilitas laboratorium komputer di madrasah. Meskipun fungsi utama lab. Komputer digunakan untuk pembelajaran TIK, dan kegiatan Ujian, namun dalam keadaan tertentu dapat difungsikan

untuk pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*. Misalnya ketika menggunakan mode tim dengan layar komputer yang lebar memudahkan untuk dilihat setiap tim yang bisa terdiri dari 2-4 orang.

- 4) Terdapat fasilitas LCD Proyektor di setiap kelas. Fungsi proyektor ini sangatlah penting, selain menampilkan kode permainan, proyektor juga digunakan untuk melihat *live* papan peringkat, untuk membangkitkan minat dan semangat berkompetisi.
- 5) Terjangkaunya jaringan seluler dan tersedianya jaringan wifi. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis online, sehingga dalam pelaksanaannya pasti membutuhkan jaringan internet.

Jadi menurut analisa peneliti bahwa faktor pendukung dalam rangka penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* yang dilakukan guru mata pelajaran Fiqih di MA Hasan Kafrawi Pancur sangatlah kompleks sehingga mendukung dalam proses pembelajaran, memudahkan dalam penerapannya, serta murah secara biaya.

## **2. Faktor Penghambat Penerapan Aplikasi *Quizizz* Berbasis *Smartphone* Pada Mata Pelajaran Fiqih kelas XI MA Hasan Kafrawi**

### **a. Faktor internal**

- 1) Aplikasi ini dapat membuka dua akun disatu perangkat. Ketika perangkat *smartphone* terinstal aplikasi *Quizizz* dapat membuka akun di aplikasi dan melalui browser. Bahkan ketika browser tersebut berbeda juga dapat membuka akun yang lainnya misalnya di google

Chrome, UC Browser, dan Opera mini, dapat membuka akun secara bersamaan.

- 2) Skor berbentuk poin ratusan sampai ribuan bukan rentang angka 0-100 seperti nilai ketika tes/ulangan. Dalam penilaian di aplikasi *Quizizz* tidak hanya dihitung melalui jawaban yang benar namun juga kecepatan penyelesaiannya. Sehingga guru perlu melakukan konversi nilai atau menggunakan teknik lainnya ketika melakukan penilaian.
- 3) Fitur-fitur tambahan hanya tersedia ketika *upgrade* ke versi super premium. Fitur super premium ini merupakan versi berbayar dan kelebihan yang ditawarkan diantaranya: *upgrade* pembelajaran asinkron, membuka tugas yang kadaluwarsa, menyematkan video dari youtube, merekam, mengedit dan menggunggah rekaman audio, bebas iklan dan batasan 500 peserta.<sup>12</sup>

#### **b. Faktor eksternal**

- 1) Adanya gangguan jaringan. Gangguan jaringan terjadi ketika beberapa peserta didik menggunakan operator seluler yang tidak menjangkau sampai lokasi madrasah. Diantara jaringan seluler yang mampu menjangkau lingkungan madrasah adalah Telkomsel, XL Axiata, Axis dan Smartfren. Jaringan wifi madrasah juga kurang stabil karena wilayah madrasah belum dilewati jaringan kabel seperti Indihome. Peneliti melakukan *test bandwidth* wifi madrasah melalui situs <https://www.speedtest.net/id>, kecepatan download diantara 5-10 Mb

<sup>12</sup> Quizizz Zendesk, What Is Quizizz Super?, <https://quizizz.zendesk.com/hc/en-us/articles/360049010411-What-is-Quizizz-Super->, Online, Diakses pada tanggal 3 Juli 2021.

dan kecepatan upload 9-15 Mb.<sup>13</sup> Ketika wifi berada pada kecepatan maksimalpun dan dibagi dengan jumlah peserta didik maka kurang memadai.

- 2) Spesifikasi perangkat *smartphone* yang kurang memadai. Seperti memori internal yang sudah penuh atau kapasitas RAM yang kecil maka akan mengganggu proses *login* dan perpindahan soal menjadi lambat, selain itu juga kesulitan *submit* jawaban.

Jadi menurut analisa peneliti bahwa faktor penghambat yang dialami saat penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* yang dilakukan guru mata pelajaran Fiqih di MA Hasan Kafrawi Pancur dan paling berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran adalah faktor eksternal. Ketika terdapat gangguan jaringan, dan perangkat yang digunakan tidak memadai maka proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* tidak bisa dilaksanakan atau dilanjutkan.

### **3. Upaya Untuk Mengatasi Hambatan Penerapan Aplikasi *Quizizz* Berbasis *Smartphone* Pada Mata Pelajaran Fiqih kelas XI MA Hasan Kafrawi**

Untuk mengatasi hambatan-hambatan yang terjadi dalam menerapkan media pembelajaran berbasis TIK, diperlukan langkah-langkah penyelesaian yang sekaligus berfungsi sebagai prasyarat keberhasilan penerapan media pembelajaran. Dalam hal ini perlu adanya

---

<sup>13</sup> Speedtest Ookla, <https://www.speedtest.net/id>, Online, Diakses pada tanggal 3 Mei 2021.

kemauan dan dukungan dari semua pihak, diantaranya kepala madrasah, guru, dan peserta didik untuk menerapkan pembelajaran dengan dukungan teknologi informasi dan komunikasi tersebut.<sup>14</sup>

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran Fiqih kelas XI MA Hasan Kafrawi Pancur yaitu:

- a) Guru melakukan bimbingan terhadap peserta didik secara langsung. Ketika terdapat kendala di kelas guru akan memberikan bimbingan secara langsung kepada peserta didik yang mengalami kesulitan. Tidak jarang guru juga membiarkan peserta didik untuk mencoba menemukan solusi terhadap masalahnya, agar terbangun jiwa kemandirian dalam menghadapi masalah. Namun ketika memang sudah terlalu lama dan tidak terpecahkan, maka guru akan turun tangan membimbing peserta didik.
- b) Untuk hambatan pada pembukaan dua akun disatu perangkat maka guru memastikan bahwa peserta didik menggunakan akun yang sudah *login* dengan alamat email masing-masing, agar tidak ada nama yang ganda.
- c) Untuk skor pada *Quizizz* guru akan melakukan konversi untuk menghasilkan nilai antara 0-100. Selain itu guru juga menilai berdasarkan kebenaran jumlah soal yang terjawab benar dan mengabaikan skor yang ditampilkan oleh *Quizizz*.

---

<sup>14</sup> Amin Akbar dan Nia Noviani, "Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia", Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang, (3 Mei 2019), h. 24

- d) Madrasah selalu berupaya untuk melengkapi sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi. Seperti halnya menambah perangkat komputer, perangkat multimedia dan memperkuat serta memperluas jaringan wifi. Meskipun belum terlewati jaringan kabel namun madrasah sudah pernah mengajukan kepada PT. Telkom agar daerah sekitar madrasah bisa dilalui kabel internet, namun belum ada respon. Peran jaringan internet sangatlah penting terutama wifi di madrasah agar peserta didik tidak terbebani dengan kuota seluler.
- e) Madrasah menerapkan bimbingan konseling TIK. Pada awal penerapan kurikulum 2013 terdapat penghapusan mata pelajaran TIK. Penghapusan tersebut bisa menjadikan peserta didik tidak terbiasa berpikir kreatif sehingga tidak siap menyambut era digital. Sehingga madrasah menyikapinya dengan menerapkan bimbingan dan konseling TIK bagi peserta didik yang mengalami kesulitan. Madrasah memanfaatkan guru yang kompeten dan tersertifikasi dibidang TIK untuk menjadi pembimbing/pengampu.

Motivasi belajar peserta didik akan terbangun manakala memiliki ketertarikan terhadap apa yang di sampaikan oleh guru. Kunci untuk membangun dan memupuk kreatifitas terletak ditangan guru sebagai fasilitator dan motivator dalam kelas dengan strategi yang dilakukan.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif (memberdayakan dan Mengubah Jalan hidup Peserta didik)*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), Cet IV, h. 132-133



Jadi menurut analisa peneliti bahwa dengan adanya upaya yang dilakukan baik guru maupun pihak madrasah dalam rangka mengatasi hambatan penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* di MA Hasan Kafrawi Pancur akan memperkecil kemungkinan terkendalanya proses pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

