

## **Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Quiziz Pada Materi Peradilan Islam Dan Hikmahnya**

**Nor Fadhila Herniyanti<sup>1</sup>, Dian Nur Hikmah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>PAI, IAIN Palangka Raya, Indonesia

<sup>2</sup>PAI, IAIN Palangka Raya, Indonesia

[1norfadhilaherniyantifadhila@gmail.com](mailto:norfadhilaherniyantifadhila@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media ajar berbasis teknologi, yaitu Quizizz, dalam pembelajaran materi Peradilan Islam dan Hikmahnya di kelas XI MA Darul Amin Palangka Raya. Teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran apabila diterapkan secara tepat. Meskipun mayoritas siswa (58,3%) merasa tidak membutuhkan media berbasis teknologi ini, terdapat 41,7% siswa yang merasa bahwa penggunaan Quizizz dapat mendukung proses belajar mereka. Faktor-faktor yang mempengaruhi ketidaktertarikan siswa antara lain perbedaan gaya belajar, kurangnya familiaritas dengan teknologi, serta keterbatasan akses. Di sisi lain, siswa yang mendukung penggunaan Quizizz menganggapnya sebagai media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta memungkinkan belajar mandiri dan fleksibel. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk mengukur kebutuhan dan persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ajar berbasis teknologi ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka, meskipun implementasinya memerlukan pendekatan yang tepat agar lebih sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa.

**Kata kunci :** Analisis kebutuhan, Media, Quiziz

### **Abstrak**

*This research focuses on the development of technology-based teaching media, namely Quizizz, in learning Islamic Justice material and its wisdom in class XI MA Darul Amin Palangka Raya. Technology has the potential to improve the quality of learning when applied appropriately. Although the majority of students (58.3%) feel that they do not need this technology-based media, there are 41.7% of students who feel that the use of Quizizz can support their learning process. Factors that affect student disinterest include differences in learning styles, lack of familiarity with technology, and limited access. On the other hand, students who support the use of Quizizz consider it an interactive, fun, and flexible learning medium that allows independent and flexible learning. This study uses a quantitative descriptive method to measure students' needs and perceptions of the use of Quizizz. Data collection techniques are carried out through interviews, observations, and documentation. The results of the study show that this technology-based teaching medium can help increase.*

**Keywords:** Need analysis, Media, Quiziz

---

**Diserahkan:** 09-12-2024 **Disetujui:** 09-01-2025. **Dipublikasikan:** 11-01-2025

## **I. Pendahuluan**

Template Dunia Pendidikan diuntungkan dengan adanya kemajuan teknologi. Dengan adanya perkembangan teknologi, perkembangan Pendidikan semakin meningkat dan mendorong banyaknya perubahan karena adanya pembaharuan sistem ( Mahlopi, 2022). Teknologi memberikan nilai yang positif terhadap proses pembelajaran dan memperluas serta mengembangkan peserta didik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang signifikan (Anri, 2020).

Dalam era ini penggunaan teknologi didalam proses pembelajaran sudah banyak ditemui. Pendidikan di era teknologi merupakan proses Pendidikan yang menekankan konsep pembelajaran abad 21 yang mencakup keterampilan, pemecahan masalah serta kreativitas, berpikir kritis dan sistematis (Ade Fricticarani et al, 2023). Dengan adanya teknologi pada Pendidikan diharapkan untuk memberikan Solusi terhadap tantangan terhadap efektivitas pembelajaran di kelas salah satunya yaitu minat belajar peserta didik (Vandan Wiliyanti et al., 2024). Minat belajar peserta didik sangatlah penting, karena dengan adanya minat yang ada pada peserta didik dalam proses pembelajaran tentu akan mempermudah pembelajaran dan fokus peserta didik.

Hal ini akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat dipahami oleh peserta didik (Harianja & Sapri, 2022). Dengan adanya teknologi guru dapat mengkolaborasikan teknologi didalam pembelajaran yaitu menjadi media dan bahan ajar. Media merupakan instrument yang sangat bernilai dalam proses pembelajaran. Media juga memberikan pengaruh terhadap semangat belajar serta motivasi belajar peserta didik untuk ketercapaian tujuan pembelajaran (Hiskia & Harefa, 2023).

Pengembangan media pembelajaran di era teknologi ini juga mengalami banyak perubahan. Pemanfaat teknologi ini merupakan salah satu alternatif guru untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran dikelas (Hariyanto & Faridi, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran dapat memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi lebih jauh dan interaktif serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Rudini & Saputra, 2022).

Media dan bahan ajar berbasis teknologi dalam pendidikan merupakan aspek penting yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dalam konteks pendidikan agama Islam di Indonesia, khususnya di tingkat Madrasah Aliyah (MA) seperti MA Darul Amin Palangka Raya, penggunaan media ajar berbasis teknologi yang inovatif seperti Quiziz menjadi sangat relevan. Media berbasis teknologi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, termasuk mengenai Peradilan Islam Dan Hikmahnya Dikelas 11 MA Darul Amin Palangka Raya. Dengan demikian, pengembangan media ajar yang interaktif dan menarik seperti Quiziz dapat

menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman mengenai Peradilan Islam Dan Hikmahnya Dikelas 11 MA Darul Amin PalangkaRaya.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Ajar Quizizz yang dapat digunakan dalam pembelajaran materi Peradilan Islam Dan Hikmahnya Dikelas 11 MA Darul Amin Palangka Raya. Diharapkan, melalui pengembangan media ajar ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dapat menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam.

## **II. METODE PENELITIAN**

Kegiatan penelitian dilakukan di kelas 11 MA Darul Amin PalangkaRaya. Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif Kuantitatif penelitian Deskriptif Kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan apa yang ingin kita ketahui. Metode deskriptif kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan karakteristik suatu fenomena atau populasi dengan menggunakan data yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik. Metode ini biasanya melibatkan pengumpulan data dalam bentuk angka, seperti survei atau kuesioner, yang kemudian dianalisis untuk memberikan gambaran tentang situasi atau kondisi yang sedang diteliti secara statistik. Metode ini biasanya melibatkan pengumpulan data dalam bentuk angka, seperti survei atau kuesioner, yang kemudian dianalisis untuk memberikan gambaran tentang situasi atau kondisi yang sedang diteliti.

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan deskriptif kuantitatif akan digunakan untuk: menggambarkan kebutuhan media pembelajaran berbasis Quizizz di kelas 11 MA. Mengukur tingkat kebutuhan atau keinginan siswa dan guru terhadap penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Menganalisis persepsi tentang efektivitas penggunaan Quizizz dalam memahami materi Peradilan Islam dan Hikmahnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Fiqih dan juga Siswa kelas IX. Adapun observasi dilakukan di kelas IX pada saat jam pelajaran Fiqih. Sementara dokumentasi dilakukan pada saat proses penelitian dari awal hingga akhir.

## **III. Hasil dan Pembahasan**

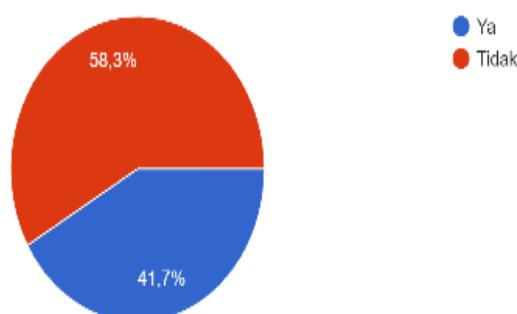
Quizizz merupakan salah satu dari banyak teknologi yang dimanfaatkan untuk pembelajaran (Muhtadin et al., 2020) Quizizz merupakan web tool untuk membuat atau menghasilkan sebuah permainan kuis interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Quizizz bisa digunakan sebagai penilaian formatif dikelas (Sugian, 2020). Penggunaan quizizz merupakan salah satu bentuk inovasi guru dalam pemanfaatan teknologi sesuai dengan karakteristik peserta didik di era society 5.0 (Kurniawan & Huda 2020) Beberapa riset menyatakan bahwa efektivitas quizizz ini sangatlah besar, seperti

penelitian sebelumnya yang dinyatakan oleh (Al Mawaddah et al., 2021) bahwa Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, selain itu Quizizz juga membuat peserta didik tertarik pada materi yang akan diajarkan.

Dengan adanya pernyataan di atas menyatakan bahwa Quizizz salah satu media berbasis teknologi yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini untuk mengungkap efektivitas penggunaan Quizizz ini pada mata Pelajaran fiqh materi peradilan Islam. Media pembelajaran interaktif mata pelajaran fiqh pada materi peradilan islam dan hikmahnya yang meliputi dua kompetensi dasar membuat perencanaan media quizizz untuk peserta didik kelas XI di MA Darul Amin Palangka Raya. Untuk mengukur efektivitas penggunaan Quizizz pada mata Pelajaran Fiqih maka digunakan angket sebagai tolak ukurnya. Angket atau kuesioner adalah sebuah pernyataan data yang digunakan untuk memperoleh informasi untuk laporan tertentu (Muliana et al., 2021).

Pada proses penyebaran angket untuk menganalisis penggunaan Quizizz pada mata Pelajaran Fiqih di MA Darul Amin Palangkaraya mendapatkan hasil dengan paparan berikut:

Tabel 1. Hasil Data Angket Siswa



Pembahasan Berdasarkan penelitian deskriptif kuantitatif mengenai Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Quizizz pada Materi Peradilan Islam dan Hikmahnya di Kelas 11 MA Palangka Raya, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa 58,3% siswa menyatakan bahwa mereka tidak membutuhkan media pembelajaran Quizizz. Dan 41,7% siswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran Quizizz untuk mendukung proses belajar mereka.

Mayoritas siswa, yaitu 58,3%, menyatakan bahwa mereka tidak merasa memerlukan media pembelajaran Quizizz. Terdapat beberapa kemungkinan penyebab mengapa mereka tidak membutuhkan media pembelajaran ini Preferensi Belajar yang Berbeda.

Setiap peserta didik memiliki keunikan belajar masing, masing mulai dari segi gaya belajar, cara memahami serta motivasi belajar mereka (Fitriyah & Bisri, 2023). Gaya belajar merupakan metode proses penyerapan informasi peserta didik secara individual dalam memahami materi pembelajaran. Peserta didik memiliki gaya belajar yang memerlukan pendekatan masing-masing setiap Individu. Setiap Individu memiliki preferensi yang berbeda dalam menganalisis informasi dan belajar (Riana et al., 2023). setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditorial, dan kinestetik. Bagi siswa yang memiliki gaya belajar auditorial atau kinestetik, mungkin mereka merasa lebih nyaman dengan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah atau diskusi kelas dibandingkan dengan menggunakan media interaktif berbasis kuis seperti Quizizz. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi tidak selalu cocok untuk semua siswa karena adanya perbedaan gaya belajar dan preferensi belajar.

Selain itu penyebabnya adalah kurangnya *Familiaritas* dengan teknologi Siswa yang tidak terbiasa dengan teknologi atau aplikasi pembelajaran digital cenderung mengalami kesulitan dalam mengoperasikan alat-alat seperti Quizizz. Pengalaman setiap peserta didik merupakan salah satu sumber belajar yang utama untuk mengembangkan pembelajaran yang kontekstual (Mulyatno, 2022). Oleh karena itulah pengalaman belajar peserta didik inilah yang menjadi penghambat familiaritas peserta didik terhadap perkembangan teknologi. Siswa yang tidak terbiasa dengan penggunaan teknologi di kelas mungkin merasa bahwa media tersebut tidak sesuai dengan gaya belajar mereka, sehingga lebih memilih metode yang sudah mereka kenal.

Faktor penyebab lainnya yaitu akses terhadap teknologi. Seperti kurangan sumber daya dan fasilitas. Adapun akses teknologi juga bisa didapatkan dikarenakan kurangnya adaptasi peserta didik dan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi. Di daerah tertentu, siswa mungkin mengalami keterbatasan dalam hal akses internet atau perangkat digital, sehingga penggunaan Quizizz menjadi kurang praktis bagi mereka (Kurniawan, 2021). Sementara itu, 41,7% siswa merasa bahwa media pembelajaran Quizizz dibutuhkan untuk mendukung proses belajar mereka. Beberapa alasan di balik preferensi mereka terhadap media ini meliputi Interaktif dan Menyenangkan: Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis kuis yang memanfaatkan gamifikasi, yang menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif.

Dari pernyataan diatas dapat ditelaah bahwa angket data yang disampaikan mendapat hasil dan pendapat peserta dalam penggunaan Quizizz tidak diperlukan dari 58,3% factor penyebabnya yaitu dikarenakan adanya gaya belajar yang berbeda dan pengalaman belajar yang kurang beradaptasi. Namun 41,7% peserta didik menyatakan bahwa quizizz ini juga diperlukan dalam proses pembelajaran karena menyenangkan dan mudah dipahami.

#### **IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat di simpulkan bahwa penelitian ini untuk menganalisis media pembelajaran Quizizz menghasilkan suatu produk berupa media pengembangan interaktif yang berbentuk Quizizz untuk peserta didik kelas 11 MA Darul Amin Palangka Raya pada Mata Pelajaran Fiqih materi Peradilan Islam dan Hikmahnya. Dan hasil penelitian ini mengatakan bahwa Sebagian besar siswa (58,3%) tidak membutuhkan media pembelajaran Quizizz, yang mungkin disebabkan oleh preferensi belajar tradisional, keterbatasan akses teknologi, atau kurangnya pengalaman dalam menggunakan aplikasi pembelajaran digital. Sebagian kecil siswa (41,7%) merasa membutuhkan media pembelajaran Quizizz karena merasa bahwa media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, mendukung belajar mandiri, dan menawarkan fleksibilitas dalam belajar.

#### **V. DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Hariyanto, and Faridi Faridi. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis IT." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 5 (2024): 138–49. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.533>.
- Amri, Muhtadin, 1, and Yus Arija Shobri. "PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI KONSOLIDASI BANK SYARIAH DI IAIN PONOROGO." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan* 13, no. 301 (2020).
- Fitriyah, Fitriyah, and Moh Bisri. "Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Keragaman Dan Keunikan Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 9, no. 2 (2023): 67–73. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p67-73>.
- Fricticarani, Ade, Amalia Hayati, Ramdani R, Irva Hoirunisa, and Gina Mutiara Rosdalina. "Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 4, no. 1 (2023): 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>.
- Harianja, May Muna, and Sapri Sapri. "Implementasi Dan Manfaat Ice Breaking Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 1324–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>.
- I Jro Riana, Luh Made Dwi Wedayanthi, and Kadek Dwi Pebriyanti. "Analisis Gaya Belajar Siswa SMK Dalam Belajar Bahasa Inggris." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 4 (2023): 288–300. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i4.1941>.
- Kurniawan, Arief. "Analisis Tingkat Kesiapan Guru Dalam Mengimplementasikan Teknologi Pembelajaran Berbasis Internet Di Sekolah Menengah Kejuruan." *Journal on Education* 03, no. 04 (2021): 684–92.
- Kurniawan, Chabib Dwi, and Moch. Misbahul Huda. "PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI LATIHAN SOAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD Ket. Artikel." *Pena Karakter* 1, no. 01 (2020): 37–41.
- Mahlopi. "Supervisi Pendidikan Era Teknologi 5.0." *Adiba: Journal of Education* 2, no. 1 (2022): 133–41.

- Mawaddah, Ashimatul Wardah Al, M Thamrin Hidayat, Siti M Amin, and Sri Hartatik. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3109–16. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>.
- Muliana, Muliana, Sri Wahyuni, and Erwing Erwing. "Optimalisasi Fungsi Laboratorium IPAMelalui Kegiatan Praktikum Di SMP Negeri 4 Sinjai Timur Kabupaten Sinjai." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 5, no. 3 (2021): 387–93. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2182>.
- Mulyatno, Carolus Borromeus. "Pengalaman Para Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Setelah Berakhirnya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 7997–7805. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3594>.
- Ndraha, Hiskia, and Agnes Renostini Harefa. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 5328–39.
- Noor, Sugian. "Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin." *Jurnal Pendidikan Hayati* 6, no. 1 (2020): 1–7.
- Rudini, Moh., and Ady Saputra. "Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Masa Pandemi Covid-19." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 2 (2022): 841. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.841-852.2022>.
- Saputra, Anri. "Pendidikan Dan Teknologi: Tantangan Dan Kesempatan." *Indonesian Journal of Islamic Educational Management* 3, no. 1 (2020): 21–33.
- Wiliyanti, Vandan, Lilik Swasta Angga Buana, Haryati, Ni Gusti Ayu Lia Rusmayani, Komang Ayu Krisna Dewi, and Frinda Novita. "Analisis Penggunaan Media Berbasis Dalam Meningkatkan Belajar Mahasiswa." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 3 (2024): 6790–97. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.