PENGARUH *GAME* KUIS BERBASIS *ANDROID* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQH KELAS VIII DI MTS NURUL HUDA SEDATI SIDOARJO

Disusun Oleh:

ATIKA QUTROTUN NADA ROHMATIN
D91216049

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2020

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : **Atika Qutrotun Nada Rohmatin**

NIM : **D91216049**

Jurusan : **Pendidikan Agama Islam (PAI)**

Judul Skripsi : **PENGARUH *GAME* KUIS BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQH KELAS VIII DI MTS NURUL HUDA SEDATI - SIDOARJO**

Dengan Ini Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian yang telah dirujuk sumbernya.

Surabaya, 26 Februari 2020

METERAI TEMPEL
77E3BAHF531172544
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Saya yang menyatakan

Atika Qutrotun Nada Rohmatin
NIM. D91216049

PERSETUJUAN BIMBINGAN SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : **Atika Qutrotun Nada Rohmatin**

NIM : **D91216049**

Judul : **PENGARUH *GAME* KUIS BERBASIS *ANDROID* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQH KELAS VIII DI MTS NURUL HUDA SEDATI - SIDOARJO**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 26 Februari 2020

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. H. Syaifuddin, M.Pd.I	**Dr. Muhammad Fahmi, M.Hum, M.Pd**
NIP. 196911291994031003	**NIP. 197708062014111001**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Atika Qutrotun N.R ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya,

Mengesahkan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. Ali Mas'ud, M. Ag, M. Pd. I

196301231993031002

Penguji I,

Dr. Rubaidi, M. Ag

197106102000031003

Penguji II

Dr. H. Muhammad Thahir, S. Ag, M. Pd

197407251998031001

Penguji III

Dr. Muhammad Fahmi, M. Hum, M. Pd

197708062014111001

Penguji IV

Drs. H. Syarifuddin, M. Pd. I

196911291994031003

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ATIKA QUTROTUN NADA ROHMATIN
NIM : D91216049
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH & KEGURUAN / PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
E-mail address : atika.qutrotun22@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGARUH *GAME* KUIS BERBASIS *ANDROID* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQH KELAS VIII DI MTS NURUL HUDA SEDATI - SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Maret 2020

Penulis

(ATIKA QUTROTUN NADA ROHMATIN)

ABSTRAK

Atika Qutrotun Nada Rohmatin D91216049. Pengaruh *Game* Kuis Berbasis *Android* Terhadap Hasil Beljar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII di MTs. Nurul Huda Sedati. Pembimbing Drs. Syaifuddin, M.Pd.I serta Dr. Muhammad Fahmi, M.Hum, M.Pd.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana penerapan *game* kuis berbasis *android* pada mata pelajaran fiqh di Mts Nurul Huda Sedati Sidoarjo? (2) Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh siswa kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo? (3) Bagaimana pengaruh *game* kuis Berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh Kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo?

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya perkembangan teknlogi di era globalisasi, pendidik dapat melakukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik yaitu dengan memanfaatkan berbagai program yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Salah satu penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan kuis interkatif dikelas menggunakan aplikasi yaitu *Quizizz*. Dari aplikasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Data-Data penelitian ini dihimpun dari peserta didik di MTs. Nurul Huda Seddati – Sidoarjo sebagai Objek Penelitian. Dalam mengumpulkan data menggunakan metode kuisioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Untuk analisisnya menggunakan Teknik presentase dan analisis *Product Moment.*

Berdasarkan hasil yang diperoleh lapangan dan perhitungan menggunakan prosentase dan *product moment* dapat disimpulkan bahwa: (1) penggunaan *game* kuis berbasis *android* yang ada di MTs. Nurul Huda Sedati – Sidoarjo menunjukkan 81,1% dan menunjukkan baik. (2) sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh Kelas VIII bernilai 84,8 Yang berati mendapatkan nilai yang baik sekali. (3) Dari perhitungan dapat diketahui bahwa terdapat bagaimana pengaruh *game* kuis berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada Mata pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Huda Sedati-Sidoarjo, yang mana diperoleh nilai r*xy* = 0,756 kemudian pada tabel "r "*product moment* pada taraf 5% = 0,367, dan 1% = 0, 471. Maka dapat diketahui bahwa nilai rxy lebih besar dari nilai taraf 5% dan 1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh game kuis berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih siswa kelas VIII di MTs. Nurul Huda Sedati-Sidoarjo adalah kuat atau tinggi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM ..... **i**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **ii**
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI ..... **iii**
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI ..... **iv**
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
ABSTRAK ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xvi**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 2
B. Rumusan Masalah 3
C. Tujuan Penelitian 2
D. Kegunaan Penelitian 3
E. Penelitian Terdahulu 2
F. Devinisi Operasional 3
G. Sistematika Pembahasan 3
BAB II Landasan Teori
A. Tinjauan Tentang Game Kuis Berbasis Android **13**
1. Pengertian Media Pembelajaran 13
2. Fungsi Media Pembelajaran 15
3. Macam-Macam Media Pembelajaran 17
4. Pengertian Kuis Interaktif 18
5. *Quizizz* 20
B. Tinjauan Hasil Belajar **21**
1. Pengertian Hasil Belajar 21
2. Jenis Penilaiaan Hasil Belajar 23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Faktor-faktor yang memperngaruhi Hasil Belajar 24
4. Klasifikasi Hasil Belajar 27
C. Mata Pelajaran Fiqh 31
1. Pengertian Mata Pelajaran Fiqh 31
2. Tujuan Mata Pelajaran Fiqh 33
D. Pengaruh *Game* Kuis Berbasis *Android* Terhadap Hasil Belajar Siswa 34
BAB III METODE PENELITIAN 37
A. Jenis dan Rancangan Penelitian 37
B. Variabel, Indikator, dab Instrumen Penelitian 39
C. Populasi dan Sampel 42
D. Jenis dan Sumber Data 44
E. TekniK Pengumpulan Data 47
F. Teknik Pengolaan dan Analisis data 51
G. Hipotesis Statistik 57
BAB IV LAPORAN DAN HASIL PENELITIAN 58
A. Gambaran Umum Objek Penelitian 58
1. Sejarah Berdirinya MTs. Nurul Huda Sedati 58
2. Visi MTs. Nurul Huda Sedati 61
3. Misi MTs. Nurul Huda Sedati 62
4. Tujuan MTs. Nurul Huda Sedati 63
5. Personalia Sekolah 63
B. Pengaruh *Game* Kuis Berbasis *Android* 70
C. Kondisi Hasil Belajar Siswa 73
D. Hasil Penelitian 76
E. Hasil Analisis dan Pengujian Hipoteis 80
BAB V PENUTUP 102
A. Kesimpulan 102
B. Saran 103
DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

3.1 Indikator Angket 40
3.2 Jumlah Populasi 43
3.3 Jumlah Rombongan Belajar 43
3.4 Nama-nama *Responden*.....45
3.5 Interpretasi nilai *prosentase* 52
3.6 Intepretasi *product moment*.....55
4.1 Pendidik dan Tenaga Pendidik MTs. Nurul Huda Sedati 65
4.5 Dokumentasi Hasil Belajar 74
4.6 Rekapitulasi Angket penggunaan *game* kuis berbasis *Android* 76
4.8 Jumlah Posentase penggunaan *game* kuis berbasis *Android* 81
4.21 Hasil Ulangan Harian Siswa Mata Pelajaran Fiqh.....92
4.22 *Korelasi product moment* untuk mengetahui pengaruh *Game* Kuis Berbasis *Android* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Huda Sedati – Sidoarjo 94

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian .
2. Pedoman Wawancara
3. Daftar Nama *Responden*
4. Kuesioner
5. Rekapitulasi Angka Tentang Penggunaan *Game* Kuis Berbasis *Android*
6. Rekapitulasi Angka Tentang Hasil Belajar Siswa
7. Dokumentasi Penelitian
8. Kartu Konsultasi Skripsi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting. Sumber daya manusia yang sesuai dengan kebutuhan pembangunan bangsa harus bisa dimunculkan dengan melahirkan suatu sistem pendidikan yang berkualitas berdasarkan filosofis bangsa. Oleh sebab itu, usaha untuk melahirkan suatu sistem pendidikan nasional yang berkualitas yang sesuai dengan kondisi Negara yaitu berdasarkan Pancasila harus terus dilaksanakan. Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional.[1]

Dalam dunia pendidikan dikenal dengan adanya seorang pendidik. Yang mana pendidiklah dalam hal ini adalah seorang guru yang bertanggung jawab untuk dapat mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peserta didik. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas pengajarannya. Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam pengorganisasian kelas, penggunaan metode

[1] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: GaungPersada Persada Press 2010), 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengajar, strategi pembelajaran, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses pembelajaran.

Saat proses pembelajaran maka tidak lepas dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar di sekolah yang merupakan kegiatan paling *fundamental*. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan antara lain bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik dari proses tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang diraih oleh peserta didik. Serta media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat kualitas pembelajaran menjadi meningkat serta dapat membuat peserta didik merasa tidak jenuh selama belajar.

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika berlangsung dalam kondisi dan situasi yang kondusif, menarik, nyaman, dan menyenangkan. Oleh karena itu, guruditutut untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan peralatan yang lebih ekonomis, dan efesien serta melakukan usaha-usaha inovasi dalam pembelajaran.[2]

Selain itu, Mata Pelajaran Fiqh sebagai harapan setiap orang tua dan lingkungan masyarakat. Melalui Mata Pelajaran ini juga tujuan pendidikan nasional dapat terbentuk. Untuk itu, mata pelaaran fiqh harus dilaksanakan di sekolah-sekolah dengan sebaik-baiknya.

[2] Usman baasyiruddin, *Media Pembelajaran* (Jakarta Selatan: Cutat Pers, 2002), 94.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan hasil dari pengalaman praktik mengajar, banyak siswa yang menganggap mata pelajaran Fiqh membosankan dan kurang menarik. Hal ini ditujukan oleh sikap siswa kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung, rendahnya umpan balik dari siswa dan kurang perhatian siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah adalah *power point*, video pembelajaran, buku teks Fiqih tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh siswa atau kurang praktis. Hal ini merupakan salah satu penyebab proses belajar mengajar kurang efektif sehingga mengundang rasa jenuh dan bosan bagi siswa. Oleh karena itu dalam pembelajaran yang membosankan tersebut harus ada inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan.

Dengan meningkatnya perkembangan teknlogi di era globalisasi, pendidik dapat melakukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran dikelas lebih menarik yaitu dengan memanfaatkan berbagai program yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Salah satu contoh penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran misalnya dengan menggunakan kuis interkatif di kelas menggunakan aplikasi yaitu *Quizizz*.

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media berbasis web ini berisi soal-soal pilihan ganda yang dikerjakan seperti mengerjakan kuis online. Pembelajaran Fiqh dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik. Media pembelajaran *Quizizz* digunakan untuk berlatih mengerjakan soal dengan cara berbeda.

Latihan soal Fiqh dengan menggunakan media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar lebih giat karena pada media *Quizizz* peserta didik dapat berlomba untuk dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dengan *Quizizz* ini memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan media Quizizz guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran yang telah disampaikan dengan cara berbeda dan menarik bagi peserta didik.

Pemanfatan media android ini dapat digunakan oleh pendidik ataupun peserta didik untuk memudahkan proses belajar mengajar fiqih dan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menrik dan tidak monoton, dan juga melalui media ini akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar dengan hasil belajar yang memuaskan. Oleh karena itu, penulis igin mengadakan penelitian yang berjudul "Pengaruh *Game* Kuis Berbasis *Android* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo" penting dan menarik untuk dilakukan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini ialah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Bagaimana penerapan *game* kuis berbasis *android* pada mata pelajaran fiqh di Mts Nurul Huda Sedati Sidoarjo?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh siswa kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo?
3. Bagaimana pengaruh *game* kuis berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui penerapan *game* kuis berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqh kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh siswa kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo.
3. Untuk mengetahui pengaruh *game* kuis berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh Kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis
   1) Penelitian ini berguna untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Untuk mengetahui Hasil dari penelitian pengaruh *game* kuis berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh Kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan penerapan *game* kuis berbasis *android* dapat meningkatkan hasil Belajar fiqh bagi siswa di MTs. Nurul Huda Sedati Sidoarjo.

b. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah pembelajaran, Sebagai motivasi untuk meningkatkan ketrampilan, memperbaiki dan meningkatkan kualitas isi, masukan, proses dan hasil pembelajaran, Sebagai informasi bagi semua tenaga pendidik mengenai penerapan *game* kuis berbasis *android* saat proses pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Sebagai dasar ilmu pengetahuan yang patut diterapkan dalam pelaksanaan praktik pendidikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik dan memeiliki kualitas mutu pendidikan.

d. Bagi Pembaca

Sebagai sarana untuk menambah wawasan tentang pengaruh *game* kuis berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Bagi Sekolah

Bagi obyek penelitian atau lembaga sekolah, diharapkan dapat menjadi bahan sumbangan pemikiran yakni sebagai bahan masukan dalam menentukan langkah untuk meningkatkan kualitas belajar siswa MTs. Nurul Huda Sedati Sidoarjo.

E. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian sebelumya memang telah dilakukan banyak penelitian mengenai media pembelajaran. Namun, penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu. Dalam penelitian ini lebih di fokuskan pada sebuah pengaruh penilaian media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. Dalam penulusuran peneliti hingga saat ini, peneliti belum menemukan satu pun penelitian yang sama mengenai "Pengaruh *Game* Kuis Berbasis *Android* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII Di Mts Nurul Huda Sedati-Sidoarjo".

1. Penelitian yang dilakukan oleh Miftah Farid Adiwisastra dengan judul," Perancangan *Game* Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran *Drill and Practice* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Kesimpulan dari skripsi didapatkan hasil yaitu hampir seluruh siswa memberikan respon positif mengenai pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran model *drill and practice* dengan *game* kuis interaktif, siswa memberikan penilaian sangat baik terhadap multimedia pembelajaran *game* kuis interaktif dengan persentase penilaian sebesar 91.979%, dan mengalami peningkatan hasil belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama mengunakan kuis interaktif dan menggunakan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa serta menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kuantitatif. Perbedaanya adalah menggunakan *game* kuis interaktif sebagai multimedia pembelajaran *Drill and practice* serta menggunakan aplikasi multimedia, sedangkan penulis mengunakan media kuis interaktif mengunakan aplikasi Quizizz

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Hafidhotul Ilmiyah dan Meini Sondang Sumbawati dengan judul, "Pengaruh Media *Kahoot* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa". Kesimpulan dari skripsi ini didapatkan hasil yaitu hasil pengujian faktor motivasi belajar diperoleh *signifikansi* 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan untuk siswa yang bermotivasi tinggi dan motivasi rendah. Pengujian media *powerpoint* dan *kahoot* didapatkan nilai 0,225 < 0,05 artinya tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan. Sedangkan pengujian interaksi antara motivasi belajar dan media pembelajaran didapatkan 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa ada interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, yaitu memiliki variabel terikat yang sama yaitu hasil belajar siswa dan perbedannya adalah menggunakan aplikasi *Kahoot* sedangkan penulis menggunakan aplikasi *Quizizz*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari beberapa penelitian yang ada di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan merupakan karya yang asli dan belum ada pada penelitian-penelitian sebelumnya. Pembahasan di dalam penelitian ini juga di fokuskan pada sebuah pengaruh *game* kuis terhadap hasil belajar siswa yang menurut penelitian tidak kalah pentingnya.

F. Devinisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama dan agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah-istilah yang ada, maka peneliti perlu memberikan penegasan dan pembahasan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian Terdapat beberapa definisi operasional yang harus difahami agar memudahkan penelitian, diantaranya:

1. Media pembelajaran media pembelajaran adalah segala komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesandari pengirim ke penerima dalam hal ini penyampaian materi bahan ajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran, sehingga sebaiknya guru menggunakan berbagai media yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.
2. *Game* kuis berbasis *Android.* Suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol, dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.[3] Sistem operasi menggunakan ponsel pintar (*Smartphone*) berbasis android yang merupakan sebuah sistem operasi perangkat bergerak yang mampu menjadi perantara, penyampai pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan, atau dalam konteks ini informasi yang disampaikan pendidik kepada peserta didik. Dalam media penilaian interatif tersebut menggunakan aplikasi kuis *game* oline *Quizizz* untuk melakukan penelitian

3. Hasil belajar Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian social, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.[4] Dengan demikian, hasil belajar itu terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku".

   Secara umum bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.yang diperoleh. Dengan demikian, bahwa hasil belajar adalah sebuah pengalaman hasil pekerjaan yang telah dicapai atau yang diperoleh peserta didik dengan usaha setelah melalui kegiatan belajar di sekolah.

[3] Sharon E. Smaldino., dkk, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*,(Jakarta; Fajar Interpratama Offset, 2012), 169.
[4] Rusman,.125.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Mata Pelajaran Fiqih yakni mata pelajaran untuk menanamkan nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah Swt, sebagaimana pedoman mencapai kehidupan bahagia didunia dan akhirat. Selain itu mata pelajaran fiqih memberikan pengetahuan dan pemahaman terhadap syari‟at islam serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran fiqih menuntut peserta didik untuk mampu menganalisis permasalahan yang ada pada saat sekarang disesuaikan dengan dalil-dalil dan dasar hukum yang telah ada. Dengan demikian tujuan mata pelajaran fiqih sangat ideal yaitu membentuk generasi yang memahami dan mengahayati syari‟at islam, selanjutnya pemahaman terhadap syari‟at islam tersebut dijadikan pedoman hidup dan pengalaman ibadah sehari-hari untuk mencapai kesejahteraan baik di dunia maupun di akhirat

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan dalam skripsi ini, penulis memperinci dalam sistematika pembahasan sebagai berikut :

Bab pertama, merupakan pendahuluan yang membahas tentang pokok pikiran dasar yang menjadi landasan bagi pembahasan selanjutnya, pada bab ini terdiri dari: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Definisi operasional. Penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, mendeskripsikan kajian pustaka. Dalam kajian teori ini akan dibahas mengenai: *pertama*, media pembelajaran. *Kedua*, game kuis berbasis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

android. *Ketiga* hasil belajar. Keempat mata pelajaran fiqh, dan kelima tentang pengaruh game kuis berbasis android terhadap hasil belajar siswa

Bab ketiga, memaparkan tentang metode penelitian, yang meliputi Metode Penelitian, Identifikasi Variabel Instrumen Penelitian dan indikator Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pengolaan Data dan Analisis Data, Hipotesis Statistik.

Bab keempat, tentang pembahasan hasil penelitian, berisi tentang deskripsi data hasil penelitian, serta pembahasan yang meliputi gambaran umum objek penelitian, deskripsi data, hasil dan analisis data.

Bab kelima Penutup, berisi tentang kesimpulan hasil penelitian secara keseluruhan, dan kemudian dilanjutkan dengan memberi saran-saran sebagai perbaikan dari segala kekurangan, dan disertai dengan lampiran-lampiran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tengang Game Kuis Berbasis Android

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[5] Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) memberikan pendapat yang berbeda tentang media, yaitu bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatan-peralatannya.[6].

Menurut Gerlach dan Ely media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.[7] Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian

[5] Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), 4.
[6] Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Gravindo Persada, 2011), 6.
[7] Arsyad,…….4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pesan pembelajaran kaitannya dengan model oembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesandari pengirim ke penerima dalam hal ini penyampaian materi bahan ajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran, sehingga sebaiknya guru menggunakan berbagai media yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi proses belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

salah satu upaya untuk mempertinggi interaksi guru siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya.[8] Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis. Dalam hal ini media memperjelas penyampaiaan agar tidak dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model. Sedangkan objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar sehingga dapat mempermudah siswa dalam belajar. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu, konsep yang terlalu luas bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, gambar, dan lain-lain.
c. Penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Sehingga menimbulkan keinginan belajar dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan. Penggunaan media yang tepat memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

[8] Sudjana, *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Memberikan perangsang belajar yang sama. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan meteri pendidikan ditentukan samauntuk setiap siswa. Hal ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:

1) Memberikan perangsang yang sama.
2) Menyamakan pengalaman.
3) Menimbulkan persepsi yang sama.

Fungsi media pembelajaran adalah pembawa infomasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode merupakann prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.[9] Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dan fungsi media pembelajaran adalah sebagai media pembelajaran yang membawa informasi untuk dapat memperjelas penyajian pesan kepada siswa, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang,waktu dan daya indera, media pembelajaran dapat menimbulkan keinginan belajar dan memungkinkan anak didik dapat belajar sendiri sesuai minat dan kemampuannya.

[9] Daryanto, *Media Pembelajaran Tujuannya Sangat Penting dalam Pencapian Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava, 2010), 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Macam Macam Media Pembelajaran

Media cukup banyak ragamnya dari berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu :[10]

a. Media *Visual*. Media *visual* adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan panca indera penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.

b. Media *Audio*, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media aidio ini adalah program kaset suara dan program audio.

c. Media *Audio visual*, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televise pendidikan, video/televise intruksional, dan program slide suara (*sound slide*)

d. Kelompok media penyaji. Media kelompok penyaji ini sebagaimana diungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokan kedalam tujuh jenis, yaitu: (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok

[10] Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 145

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keempat; media audio-visual, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

e. Media objek dan media interaktif berbasis *computer*. Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti, sedangkan media ineraktif berbasis computer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contohnya media interaktif berbasis *computer* adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis computer yang bisa di akses melalui *android*.

4. Pengertian kuis interaktif

Kuis interaktif merupakan gabungan dari dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis. Permainan seperti ini memberikan kesempatan kepada pemain dan semua peserta bahkan penonton untuk upaya kreatif.[11] Pemberian kuis merupakan strategi guru yang diberikan terhadap peserta didik dengan memberikan soal-soal pada proses pembelajaran yang berhubungan

[11] Sari, Putra,dkk *Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometr*i. *Pendidikan Matematika, 2018.* 64.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Dengan memberikan kuis pada pertemuan tertentu, peserta didik diharapkan untuk lebih bersemangat, sungguh-sungguh atau lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pemberian kuis ini diharapkan dapat mendorong peserta didik dalam mempersiapkan diri di rumah untuk belajar sebelum masuk kelas. Dengan pemberian kuis diperoleh balikan atau *feedback.*

Dari pengertian diatas Fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:[12]

a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
b. Merangsang pengembangan daya pikir, dan daya cipta dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. *Gam*e edukasi selain dapat digunakan sebagai sarana pendidikan juga dapat digunakan untuk hiburan.

[12] Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 150.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Quizziz

Quizizz adalah sebuah layanan web online yang sangat modern, berguna, dan menarik untuk membuat kuis interaktif dan survey digunapakai dalam pembelajaran dikelas misalnya untuk penilaian formatif. *Quizizz* halaman web gratis dan terbuka yang memungkinkan kuesioner dalam bentuk pilihan ganda. Dengan ini, guru dapat membuat kuis dikomputer dan peserta didik dapat mengambil bagian didalamnya dengan menyelesaikan soal kuis yang diberikan melalui beberapa perangkat dengan *browser*, termasuk komputer, tablet, ataupun *smartphone*. Setiap kuis yang diberikan memiliki kode sendiri yang diterima oleh peserta didik sebelum kuis dimulai. Setiap peserta didik memiliki urutan pertanyaan yang berbeda-beda dilayar, agar peserta didik tidak dapat menyontek.

Layanan ini menawarkan dua mode partisipasi berbeda di *Quizizz*, diantranya dapat menjalankan dengan mode jarak jauh, pada saat peserta didik yang tidak berada di kelas yang sama atau sebaliknya, guru dapat menggunakan dalam mode "*live*" maupun "*Homework*". Untuk mengakses kuis diperlukan kode, kode ini secara otomatis tersedia pada layar guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Tinjauan Hasil Belajar

1. Pngertian Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata 'hasil' dan 'belajar'. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: a) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, b) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah *kognitif, afektif, dan psikomotorik*. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian social, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.[13] Dengan demikian, hasil belajar itu terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.

Secara umum bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.yang diperoleh. Dengan demikian, bahwa hasil belajar adalah sebuah pengalaman hasil pekerjaan yang telah dicapai atau yang diperoleh peserta didik dengan usaha setelah melalui kegiatan belajar di sekolah.

[13] Rusman,.. h.125.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Hal ini kiranya mudah dipahami, karena bila ada yang belajar sudah barang tentu ada yang mengajarnya, dan begitu pula sebaliknya kalau ada yang mengajar tentu ada yang belajar. Dari proses belajar mengajar ini akan diperoleh suatu hasil, yang pada umunya disebut hasil belajar. Tetapi agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik.[14]

Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan. Itu sebabnya, dalam proses belajar, guru harus dapat membimbing dan memfasilitasi siswa supaya siswa dapat melakukan proses tersebut. Proses belajar harus diupayakan secara efektif agar terjadi adanya perubahan tingkah laku siswa yang disebabkan oleh proses tersebut. Jadi, seseorang dapat dikatakan belajar karena adanya indikasi melakukan proses tersebut secara sadar dan menghasilkan perubahan tingkah laku siswa yang diperoleh berdasarkan interaksi dengan lingkungan. Perwujudan perubahan tingkah laku dari hasil belajar adalah adanya peningkatan kemampuan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

[14] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), Cet.2, 19.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perubahan tersebut sebagai perubahan yang disadari, relatif bersifat permanen, kontinu, dan fungsional.[15]

Proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Namun harus diingat, meskipun tujuan pembelajaran itu dirumuskan secara jelas dan baik, belum tentu hasil belajar yang diperoleh mesti optimal. Karena hasil yang baik itu dipengaruhi oleh komponen-komponen yang lain, dan terutama bagaimana aktifitas siswa sebagai subjek belajar.

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Hasil belajar tidak berupa nilai saja, tetapi dapat berupa perubahan perilaku yang menuju pada perubahan positif.

2. Jenis Penilaian Hasil Belajar

Dilihat dari jawaban siswa yang dituntut dalam menjawab atau memecahkan soal yang dihadapinya, maka teshasil belajar dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu Tes lisan (*oral test),* Test tertulis (*written test),* Tes tindakan atau perbuatan (*performance test*).

Penggunaan setiap jenis test tersebut seyogianya disesuaikan dengan kawasan (*domain*) perilaku siswa yang hendak diukur. Misalnya tes tertulis atau tes lisan dapat digunakan untuk melaksanakan kawasan kognitif, sedangkan kawasan psikomotor cocok dan tepat bila diukur

[15] Sri Anitah W,et. al., *Strategi Pembelajaran di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan tes tindakan, dan kawasan afektif biasanya diukur dengan skala penilaian, seperti skala sikap. Dalam tes tertulis dapat digunakan beberapa bentuk butir soal, yaitu:

a) Tes bentuk uraian (*essay test*), yang terdiri dari tes uraian bebas dan terikat
b) Tes bentuk objektif (*objective test*), yang terdiri atas butir soal benar-salah (*true-false*), pilihan berganda (*multiple choice*), isian (*completion*), jawaban singkat (*short answer*), dan menjodohkan (*matching*). Setiap bentuk butir soal tersebut, khususnya yang objektif, masih dapat disusun berbagai versi lagi.[16]

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Usaha dan keberhasilan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut dapat bersumber pada dirinya atau di luar dirinya atau lingkungannya. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Nana Syaodih Sukmadinata sebagai berikut:[17]

a. Faktor-faktor dalam diri individu

Banyak faktor yang ada dalam diri individu yang mempengaruhi usaha dan keberhasilan belajarnya. Faktor- aktor tersebut menyangkut aspek jasmaniah maupun rohaniah dari individu.

1) Aspek jasmaniah mencakup kondisi dan kesehatan jasmani dari individu.

[16] Mudjiono, *Tes Hasil Belajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 29
[17] Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan, cet.-5*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 162.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Aspek psikis atau rohaniah menyangkut kondisi kesehatan psikis, kemampuan-kemampuan intelektual, social, psikomotor serta kondisi afektif dan konatif dari individu.
3) Kondisi inteletual juga berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Kondisi intelektual ini menyangkut tingkat kecerdasan, bakat-bakat, baik bakat sekolah mapupun bakat pekerjaan. Juga termasuk kondisi intelektual adalah penguasaan siswa akan pengetahuan atau pelajaran-pelajarannya yang lalu.
4) Kondisi sosial menyangkut hubungan siswa dengan orang lain, baik gurunya, temannya, orang tuanya maupun orang-orang yang lainnya. Keberhasilan belajar seseorang juga dipengaruhi oleh keterampilan-keterampilan yang dimilikinya, seperti keterampilan membaca, berdiskusi, memecahkan masalah, mengerjakan tugas-tugas.

b. Faktor-faktor lingkungan

Keberhasilan belajar juga sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar diri siswa. Baik faktor fisik maupun sosi psikologis yang berada pada lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

1) Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan, memberikan landasan dasar bagi proses belajar pada lingkungan sekolah dan masyarakat. Faktor-faktor fisik dan social psikologis yang ada dalam keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan belajar anak. Termasuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

faktor fisik dan lingkungan keluarga adalah: keadaan rumah dan ruangan tempat belajar, sarana dan prasarana belajar yang ada, suasana dalam rumah apakah tenang atau banyak kegaduhan, juga suasanalingkungan di sekitar rumah.

2) Lingkungan sekolah juga memegang peranan penting bagi perkembangan belajar para siswanya. Lingkungan ini meliputi lingkungan fisik sekolah seperti lingkungan kampus, sarana dan prasarana belajar yang ada, sumber-sumber belajar, media belajar dsb, lingkungan social yang menyangkut hubungan siswa dengan teman-temannya, guru-gurunya serta staf sekolah yang lain. Lingkungan sekolah juga menyangkut lingkungan akademis yaitu suasana pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar, berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan sebagainya.

3) Lingkungan masyarakat dimana siswa atau individu berada juga berpengaruh terhadap semangat dan aktivitas belajarnya. Lingkungan masyarakat dimana warganya memiliki latar belakang pendidikan yang cukup, terdapat lembaga-lembaga pendidikan dan sumber-sumber belajar di dalamnya akan memberikan pengaruh positif terhadap semangat dan perkembangan belajar generasi mudanya.

Dengan demikian, faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar adalah prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor *internal* maupun dari luar diri (faktor *eksternal*) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu para siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.[18]

4. Klasifikasi Hasil Belajar

Perumusan aspek-aspek kemampuan yang menggambarkan *output* peserta didik yang dihasilkan dari proses pesmbelajaran dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi *Bloom*. *Bloom* menanamkan cara mengklasifikasi itu *dengan "The taxonomy of education objectives"*. Aspek-Aspek Hasil belajar Menurut Benjamin S. Bloom dan kawan-kawannya dalam buku ada tiga Aspek (domain) hasil belajar, yaitu:[19]

a. Aspek *Kognitif*

Aspek kognitif adalah Aspek yang mencakup kegiatan mental (Otak). Dalam aspek kognitif ada enam aspek proses berfikir antara lain:

1) Pengetahuan (*Knowledge*), meliputi menyebutkan, menampilkan dan menjelaskan.
2) Pemahaman (*Comprehension*), meliputi yaitu: menjelaskan, mengurutkan dan memberi contoh.

[18] Abu Ahmadi dan Widodo Supriyanto, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1991), 130.
[19] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 55

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Penerapan (*aplication*), meliputi menerapkan, menyerasikan.
4) Analisis (*analysis*), yaitu pada taraf mampu memahami proses dan cara kerjanya suatu proses.
5) Sintesis (*synthesis*), yaitu mampu menyatukan dari berbagai unsur menjadi satu.
6) Evaluasi (evaluation), yaitu mampu menjawab pertanyaan guru

2) Aspek *Afektif*

Aspek *afektif* adalah aspek yang berkaitan dengan sikap/emosi penghormatan (kepatuhan) terdapat nilai atau norma. Dalam aspek *Afektif* terdiri dari lima jenis perilaku:[20]

a. Penerimaan (*receiving/attending*), memperhatikan, menyimak dan mendengarkan.
b. Penanggapan (*responding*), yaitu dengan mengajukan pertanyaan, dan menjawab pertanyaan.
c. Penilaian (valuing), yaitu dengan ditandai penerimaan terhadap nilai yang diperoleh.
d. Pengorganisasian (*organizing*), yaitu dengan memilah-milah nilai yang diperoleh, dan menjadikan motivasi untuk menjadi lebih baik.
e. Karakteristik (*characterization*), yaitu dengan terbentuknya karakter seseorang.

[20] Gulo, W, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2002), 66.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Aspek *Psikomotorik*

Aspek psikomotorik adalah aspek berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Simpson membagi aspek ini menjadi tujuh perilaku atau kemampuan *psikomotorik*, yaitu:[21]

a. Perseps, mencakup kemampuan memilah (mendeskripsikan) suatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
b. Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian Gerakan.
c. Gerakan terbimbing, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan susuai contoh, atau gerakan peniruan.
d. Gerakan terbiasa, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
e. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat.
f. Penyesuaian gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku.

[21] Samino dan Saring Marsudi, *Layanan Bimbingan Belajar Pedoman Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik* (Sukoharjo: Faizuz Media, 2015), 52

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. Kreativitas, yang mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerik yang baru atas dasar prakasa sendiri.

Hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai peserta didik. Dalam mencapai keberhasilan dalam belajar ketiga aspek tersebut tidak bisa dipisahkan karena ketiganya saling berkaitan karena hasil belajar tidak mencakup salah satu aspek saja melainkan ketiga aspek tersebut

C. Mata Pelajaran Fiqh

1. Pengertiaan Mata Pelajaran Fiqih

Dalam pengertian pelajaran fiqih berasal dari dua pergertian yaitu mata pelajaran dan fiqih. Mata pelajaran dalam bahasa Indonesia diartikan dengan pelajaran yang harus diajarkan, dipelajari untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan.[22] Dan kata yang kedua adalah Fiqih. Pengertian fiqih secara etimologi berarti paham yang mendalam.

Menurut bahasa "Fiqih" berasal dari faqiha-yafqahu-fiqhan yang berarti mengerti atau faham.[23] Fikih menurut bahasa artinya pengetahuan, pemahaman dan kecakapan tentang sesuatu biasanya tentang ilmu agama (Islam) karena kemuliaannya. Menurut istilah, fikih mempunyai dua pengertian yaitu: yang pertama, fikih ialah pengetahuan (mengetahui) hukum-hukum syara tentang perbuatan beserta dalil-

[22] Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Balai Pustaka, cet 11, 2002), 722.
[23] A. Syafi"i Karim, *Fiqih-Ushul Fiqih,* (Bandung: Pustaka Setia, 2008), 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalilnya. Yang kedua, fikih ialah kumpulan (kondifikasi) hukum-hukum perbuatan yang disyari‟atkan dalam Islam.[24]

Fiqih secara istilah adalah pengetahuan tentang hukum-hukum syara‟ yang praktis, yang diambil dari dalil-dalilnya secara terinci, atau dengan kata lain, ilmu Fiqih adalah kompilasi hukum-hukum syara‟ yang bersifat praktis yang diambil dari dalil-dalilnya secara terinci.[25]

Mata pelajaran Fiqih merupakan mata pelajaran yang di gunakan untuk mengetahui tentang ketentuan-ketentuan syariat Islam. Materi yang sifatnya memberikan bimbingan terhadap siswa agar dapat memahami dan menghayati dan mengamalkan pelaksanaan syariat Islam tersebut, yang kemudian menjadi dasar pandangan dalam kehidupannya, keluarga dan masyarakat lingkungannya.

Mata pelajaran fiqih di Madarasah Tsanawiyah merupakan pembelajaran yang diarahkan untuk mengantarkan pesertadidik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikankan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara kaaffah (sempurna).

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa mata pelajaran Fiqih adalah mata pelajaran yang membahas tentang ketentuan-ketentuan hukum Islam yang digunakan guru dalam memberikan bimbingan terhadap siswa agar dihayati dan diamalkan untuk dijadikan bekal dalam

[24] Saifudin Zuhri, *Ushul Fiqih, (*Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 9.
[25] Abdul Wahab Khallaf, *Ilmu Ushul Fiqh*, (Semarang: Dina Utama, 1994), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memahami danmelaksanakan hukum-hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tujuan Mata Pelajaran Fiqh

Kegunaan mempelajari ilmu fikih sama pentingnya dengan kegunaan mempelajari ushul fikih dan kaidah fikih. Selanjutnya kegunaan mempelajari ilmu fikih, bisa dirumuskan sebagi berikut:

a) Mempelajari ilmu fikih berguna dalam memberi pemahaman tentang berbagai aturan secara mendalam.

b) Mempelajari ilmu fikih berguna sebagai patokan untuk bersikap dalam menjalani hidup dan kehidupan. Dengan mengetahui ilmu fikih, kita akan tahu mana perbuatan-perbuatan yang wajib, sunah, mubah, makruh, dan haram, mana perbuatan-perbuatan yang sah dan mana yang batal. Singkatnya, dengan mengetahui dan memahami ilmu fikih kita berusaha untuk bersikap dan bertingkah laku menuju kepada yang diridhoi Allah SWT., karena tujuan akhir ilmu fikih adalah untuk mencapai keridhoan Allah dengan melaksanakan syari‟at-Nya.[26]

Selanjutnya fungsi mata pelajaran fiqh diantaranya adalah:

b) Menyiapkan Pengetahuan tentang ajaran Islam dalam aspek hukum, baik berupa ajaran ibadah maupun muamalah sebagai pedoman kehidupan untuk mencapai hidup di dunia dan akhirat.

[26] A. Djazuli, *Ilmu Fikih*.(Jakarta: Kencana 2005), 30-31.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Meningkatkan Pengetahuan dan kemampuan mengamalkan ajaran Islam yang di peroleh pada jenjang pendidikan dasar untuk dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

d) Menyesuiakan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dalam rangka mensyukuri nikmat Allah dengan cara mengelola dan memanfaatkan lingkungan untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari.

e) Menanamkan sikap dan nilai keteladanan terhadap perkembangan syariat Islam.

f) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan siswa kepada Allah SWT yang telah ditanamkan sejak pendidikan dasar dan pendidikan ditingkat keluarga agar dapat memperbaikan kesalahan kelemahan dan kekurangan serta mampu menangkal hal-hal negatif dari ngkat siswa atau budaya lain yang dapat membahayakan perkembangan dirinya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

D. Pengaruh *Game* Kuis Berbasis *Android* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai media pembelajaran yang membawa informasi untuk dapat memperjelas penyajian pesan kepada siswa, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, media pembelajaran dapat menimbulkan keinginan belajar dan memungkinkan anak didik dapat belajar sendiri sesuai minat dan kemampuannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa adalah Kuis interaktif merupakan gabungan dari dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis. Permainan seperti ini memberikan kesempatan kepada pemain dan semua peserta bahkan penonton untuk upaya kreatif. Pemberian kuis merupakan strategi guru yang diberikan terhadap peserta didik dengan memberikan soal-soal pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Dengan memberikan kuis pada pertemuan tertentu, peserta didik diharapkan untuk lebih bersemangat, sungguh-sungguh atau lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Proses pembelajaran yang bmenyenangkan dan penggunaan media belajar yang sesuai akan membuat siswa lebih berantusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akan dicapai hasil belajar yang maksimal. Dalam dunia pendidikan hasil belajar bigunakan untuk mengetahui seberapa besar daya serap pengetahuan siswa setelah proses pembelajaran berlangsung dan biasanya diwujudkan dalam bentuk taraf angka/nilai. Sedangkanbhasil belajar itu sendiri dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor internal meliputi kondisi jasmani dan rohani siswa seperti minat, motivasi dan kondisi tubuh. Faktor-faktor eksternal adalah faktor yang datangnya dari luar diri siswa seperti faktor keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Dari beberapa faktor yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempengaruhi hasil belajar tersebut diharapkan siswa tetap bisa mencapai hasil yang maksimal.

Dengan adanya penggunaan game kuis berbasis android yang dapat diterapkan dengan baik dan benar sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian halnya dengan siswa siswi yang telah memperoleh mata pelajaran fikih yang terwujud dalam bentuk penilaian dengan mengguakan game kuis berbasis android yang telah diperolehnya dan diharapkan terus meningkat dan maksimal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif. adapun yang dimaksuddengan penelitian kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hinnga pembuatan disain penelitiannya.[27] Definisi lain menyebutkan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitianakan lebih baik bila disertai dengan gambar, table, grafik, atau tampilan lainnya.[28]

Penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan dan menjelaskan hasil penelitian secara deskriptif. Hal ini agar penulis dapat memperoleh data yang lengkap dan gambaran mengenai keadaan yang sebenarnya dari objek yang diteliti, yaitu pengaruh game kuis berbasis android terhadaap hasil belajar siswa kelas VIII di MTs. Nurul Huda Sedati – Sidoarjo.

[27] Rachmat Trijino, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2015), 17.
[28] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 228

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah rencana dan struktur penelitian yang disusun sedemikian rupa sehingga kita dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian.[29] Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditetapkan, maka pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Alasannya adalah dalam melaksanan tindakan kepada objek penelitian, maka diutamakan penjelasan secara mendetail tentang media pembelajaran yang dijadikan alat untuk mengukur hasil belajar siswa. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, adalah:

a) Merumuskan masalah penelitian dan menentukan tujuan survei. Peneliti menentukan sebuah judul yang sesuai dengan masalah yang hendak dibahas, yakni "Pengaruh *Game* Kuis Berbasis *Android* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTs. Nurul Huda Sedati - Sidoarjo".
b) Penulis melakukan observasi lapangan untuk mendapatkan data yang subyektif mengenai objek penelitian.
c) Menentukan konsep dan menggali kepustakaan mengenai "Pengaruh *Game* Kuis Berbasis *Android* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTs. Nurul Huda Sedati - Sidoarjo".

[29] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), jilid1,148.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Pengumpulan data, tahap ini berisi tentang metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti yang terbagi dalam beberapa tahap, yakni:

1) Menentukan sumber data, dalam hal ini adalah kepala sekolah, guru bidang studi, dan siswa MTs. Nurul Huda Sedati
2) Mengumpulkan data, dalam pengumpulan data di sini menggunakan metode observasi, angket dan dokumentasi.
3) Analisis dan penyajian data.
4) Kesimpulan

B. Veriabel, Indikator, dan Instrumen Penelitian

1. Identifikasi Variabel

Variabel penelitian merupakan suatu atribut yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.[30] Menindaklanjuti dari masalah penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dengan mudah dapat diidentifikasi variabel-variabel penelitiannya. Yang dapat dirinci sebagai berikut:

a. Independen Variabel atau variabel bebas disebut variabel (X) yaitu game kuis berbasis android.
b. Dependen variabel atau variabel Terikat disebut dengan variabel (Y), yaitu hasil belajar siswa.

[30] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 60.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Indikator

Indikator merupakan variabel yang mengindikasikan atau menunjukkan suatu kecenderungan situasi, yang dapat dipergunakan untuk mengukur perubahan. Untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti, maka diperlukan wawasan yang luas danmendalam tentang variabel yang diteliti, dan teori-teori yang mendukungnya. Adapun indikator dari variabel tersebut adalah:

Tabel 3.1

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Soal
Game Kuis Berbasis Android (Variabel Bebas)	Kemudahan Penggunaan	Mengetahui kemudahan dan keefektifan siswa dalam menggunakan game kuis berbasis android	2,3
	Kebergunaan dalam proses pembelajaran	Media game kuis berbasis Android dapat membantu terlaksananya proses pembelajaran	5,6,7,11,13
	Motivasi dalam mengikuti pembelajaran	Mengetahui keseiapan siswa dalam pembelarajan menggunakan game kuis berbasis android	7,8,9,10
	Respon peserta didik	Mengetahui respon pesertaa didik dalam menggunakan game kuis berbasis android	1,12,14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil belajar siswa (Variabel terikat)	Hasil belajar siswa saat menggunakan game kuis berbasis android	Hasil ulangan harian mata pelajaran Fiqh siswa kelas 8.5	-

Pada variabel ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa data hasil angket dan observasi kepada peserta didik mengenai pengaruh Game Kuis terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh Kelas VIII di MTs. Nurul Huda Sedati. Hal tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana mengenai pengaruh Game Kuis terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh Kelas VIII.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya baik.[31] Seorang peneliti harus menggunakan instrumen yang tepat agar data yang diperoleh valid dan dapat dipertanggungjawabkan hasilnya. Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut:

a. Pedoman Wawancara
b. Pedoman Lembar Observasi
c. Angket

[31] Sanapiah Faisal, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), 151.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner / angket. Kuisioner atau angket adalah suatu teknik atau cara memahami individu dengan mengadakan komunikasi tertulis, yaitu dengan memberikan daftar pertanyaan yang harus dijawab taau dikerjakan oleh responden secara tertulis.[32]

Pemberian skor pada setiap item pertanyaan dalam kuisioner / angket adalah sebagai berikut:

a. Jawaban A, skornya adalah 3
b. Jawaban B, skornya adalah 2
c. Jawaban C, skornya adalah 1

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek itu.[33]

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa/siswi MTs. Nurul Huda Sedati, yang berjumlah 554 siswa. Sedangkan populasi

[32] Susilo Rahardjo dan Gudnanto, *Pemahaman Individu: Teknik Nontes*, (Jakarta: Kencana 2013), cet Ke-1, 95.
[33] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 80.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terjangkau adalah siswa/siswi kelas 8 yang berjumlah 189 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2

NO	KELAS	JUMLAH
1.	VII	152
2.	VIII	189
3.	IX	213
Jumlah		**554**

Sedangkan dalam populasi kelompok belajar kelas di MTs. Nurul Huda Sedati dapat dilihat pada tabel Berikut:

Tabel 3.3

KELAS	JUMLAH KELAS
Kelas VII	5 Kelas
Kelas VIII	6 Kelas
Kelas IX	7 Kelas

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili.[34]

Dari pengertian tersebut, maka dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah 30 siswa dari populasi sebanyak 189 siswa kelas 8. Karena populasi lebih dari 100, jadi sampel yang akan diambil adalah 17% dari jumlah seluruh siswa kelas delapan ynang berjumlah 189, dengan rincian 189 x 17% = 30 siswa.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data
   a. Kuantitatif:
      1) Hasil Angket
      2) Jumlah siswa
      3) Dikumentasi Hasil Belajar
   b. Data Kualitatif
      1) Data Hasil wawancara dengan siswa maupun guru disekolah.
      2) Data pengamatan interaksi siswa selama disekolah.
2. Sumber Data

   Yang dimaksud sumber data pada penelitian ini adalah subyek darimana diperoleh. Dalam penulisan skripsi ini menggunakan sumber data:

[34] Ibid., h. 81.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Data Primer

Data primer adalah data informasi yang didapatkan tangan pertama dari sumbernya secara langsung.[35] Dalam skripsi ini data utamanya adalah siswa kelas 8.5 di MTs. Nurul Huda Sedati-Sidoarjo. Adapun data responden adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4

Nama Resppnden

No	NIS	Nama
1	6956	Arif Rochman Hakim
2	6984	Arsandy Marcha Dinata Putra
3	6985	Ashari Ramadhani
4	6889	Atho' Ramzy Firmansya
5	6862	M. Surya Romadloni Al Azdi
6	6930	Moch. Defras Ardhani Putra
7	6990	Moch. Hafiz Zulkarami
8	6931	Moch. Rizky Ramadani
9	6959	Mochammad David Al Farizi
10	7022	Moh. Ali Imron
11	6932	Much. Amri Safaatullah
12	6863	Muhammad Alfin Masykur
13	6997	Rifqi Afandy

[35] Edi Riadi, *Metode Statistika Parametrik dan Non Parametrik*, (Tangerang: Pustaka Mandiri, 2014), 29

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

14	6937	Rio Putra Ardiansyah
15	7054	Sofyan Ahmad
16	7029	Syahrul Lutfi
17	7001	Halima Puspita Sari
18	6902	Hawa Eka Safitri
19	6973	Imro'atul Mufidah
20	6941	Itsna Afifah
21	6878	Nabila Huwaidah Wibowo Mukti
22	7039	Nabila Maya Ameliia Putri
23	6906	Nafisah Dwi Auliya
24	6979	Putri Alfina Nafisatuz Zuhriyah
25	7009	Putri Nadiatul Ummah
26	6908	Rahajeng Anggita Pratiwi
27	6909	Ramadhani Putri Nur Fadilah Fatah
28	6910	Rataya Saqina Kanahaya
29	6883	Suci Nur Azizah
30		M. Aqil Fathir

b. Data Sekunder

Pada penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah data hasil wawancara dengan beberapa guru dan siswa. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh game kuis berbasis android terhadap hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar siswa, peneliti melakukan wawancara dengan berbagai pihak diantaranya

1) Ulfatun Ni'mah S. Ag (Guru Mata Pelajaran Fiqh)
2) Imam Abdul Rahman, S.Pd. I, M.Pd. (Waka Kurikulum)
3) Syahru Lutfi (Siswa)

E. Teknik Pengumpulan Data

Agar dalam penelitian ini diperoleh data yang benar dan dapat dipertanggungjawabkan, maka penulis memilih beberapa teknik pengumpulan data yang relevan dengan permasalahan yang ada. Adapun teknik yang digunakan adalah:

1. Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu.[36] Metode ini digunakan untuk

a) mengumpulkan data dan informasi mengenai suatu fenomena, baik berupa peristiwa maupun tindakan, baik dalam situasi yang sesungguhnya maupun dalam situasi buatan,
b) Untuk mengukur perilaku kelas (baik perilaku guru maupun perilaku peserta didik), interaksi antara peserta didik dan guru, dan faktor-

[36] Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2011), Jilid 3,153.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

faktor yang dapat diamatilainnya, terutama kecakapan sosial (*social skills*).[37]

Metode ini digunakan untuk menggali data penunjang tentang hasil belajar melalui *game* kuis berbasis *android* pada mata pelajaran fiqih siswa kelas VIII MTs. Nurul Huda Sedati Sidoarjo.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah "Metode pengumpulan data dari dokumen-dokumen seperti pengumpulan data guru dari dokumen riwayat hidup mereka atau data murid dari buku induk dan sebagainya" dilakukan dengan meneliti bahan dokumentasi yang ada dan mempunyai relevansi dengan tujuan penelitian.[38]

Data ini digunakan untuk memperoleh data sekunder tentang latar belakang penelitian yang meliputi:

a. Sejarah singkat sekolah.
b. Keadaan guru.
c. Keadaan siswa.
d. Hasil belajar siswa

3. Angket

Angket atau Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dafam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.[39] Dalam

[37] Ibid., 153
[38] Anas Sudijono, *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2006), 30.
[39] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (jakarta: cv graha) 124.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperoleh keterangan yang berkisar pada masalah yang ingin dipecahkan itu, maka secara umum isi dari kuesioner dapat berupa: Pertanyaan tentang fakta, Pertanyaan tentang pendapat dan Pertanyaan tentang persepsi diri.

Sumber data yang termasuk adalah semua responden siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini, jenis angket langsung artinya responden menjawab dari beberapa pertanyaan yang tertulis dan telah diberi alternatif jawaban untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari sumber data.

Metode angket diberikan pada peserta didik digunakan untuk mencari informasi data tentang pelaksanaan penggunaan *game* kuis berbasis *android*[40]

4. Wawancara

Interview atau Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan pada peneliti.[41] Atau suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi yang berkenaan dengan tanggapan pendapat, perasaan, harapan-harapan, atau mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada responden.

[40] Ibid., 87.
[41] Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 64

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam penelitian ini teknik wawancara akan digunakan untuk menanyakan seputar penerapan *game* kuis berbasis *android* di MTs Nurul Huda Sedati. Wawancara disini akan dilakukan kepada siswi, serta dewan guru sebagai objek penelitian sebagai pencocokan kepada hasil angket yang didapat.

F. Teknik Pengolaan Data dan Analisis Data

Untuk mengolah data-data yang telah terkumpul dalam penulisan penelitian ini, penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Editing*

   Dalam menganalisa data, yang pertama kali adalah *editing*. Pada tahap ini dilakukan pengecekan terhadap pengisian angket. Setiap angket diteliti satu persatu mengenai kelengkapan, kejelasan dan kebenaran pengisian angket tersebut agar terhindar dari kesalahan dalam mendapatkan informasi sehingga dapat diperoleh data yang akurat.

2. *Skoring*

   Tahap selanjutnya adalah memberikan skor terhadap butir-butir pertanyaan yang terdapat dalam angket. Pemberian skor pada setiap item pertanyaan dalam kuisioner / angket adalah sebagai berikut:

   a. Jawaban a, skornya adalah 3
   b. Jawaban b, skornya adalah 2
   c. Jawaban c skornya adalah 1

3. *Tabulating*

   Tabulating yaitu mentabulasikan data jawaban yang telah diberikan ke dalam bentuk tabel.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian, maka langkah selanjutnya yang ditempuh adalah menganalisis data yang diperoleh. Analisis data yang merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh *responden* terkumpul. Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 1, digunakan analisis kuantitatif dari data yang diperoleh dari angket yang dibagikan kepada siswa.

   $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

   Keterangan:

   P: Tingkat presentase

   F: Frekuensi dari hasil jawaban

   N: Jumlah responden

   Untuk mengetahui tingkat prosentasedari hasil perhitungan rumus itu, harus dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai *prosentase* berikut:

Tabel 3.4

Interpretasi dari nilai prosentase

Prosentase	**Interpretasi**
0% -40%	Sangat kurang baik
40% -55%	Kurang baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

56% -75%	Cukup
76% -100%	Baik

2. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 2 tentang keadaan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqh diketahui dengan memakai rumus:

   $M = \frac{\Sigma X}{N}$

   Keterangan:

   M= Rata-rata yang dicari

   Σx = Jumlah dari skor-skor yang ada

   N = Jumlah Siswa

   Adapun untuk mengetahui rentangan hasil belajar siswa, penulis berpedoman pada kriteria sendiri yaitu:

   1) Nilai 80 – 100: nilai baik sekali
   2) Nilai 70 – 79: nilai baik
   3) Nilai 60 – 69: nilai cukup
   4) Nilai 0 – 59: nilai kurang

3. Untuk mengetahui apakah ada korelasi atau tidak antara *game* kuis berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh, penulis menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson* untuk menguji hipotesis dua variable. Penggunaan rumus itu untuk mencari koefisien korelasi antara dua variabel yakni variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun indikator dari kedua variabel tersebut adalah:

a. Variabel bebas (X) adalah *game* kuis berbasis *android*.
b. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas VIII

Sedangkan untuk mengetahui tingkat pengaruh hasil belajar pendidikan agama Islam terhadap perilaku keberagamaan anak, penulis menggunakan rumus "r" product moment sebagai berikut:

$$rxy = \frac{\mathrm{N.\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}}{\sqrt{[(\mathrm{N.\Sigma x^{2)} - (\Sigma x)^2}] - [(\mathrm{N.\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2}]}}$$

Keterangan

Rxy : Angka indeks korelasi "r" *product moment*

N : *Number of Cases*

Σxy : Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

Σx : Jumlah seluruh X

Σy : Jumlah seluruh Y

x^2 : Kuadrat dari X

y^2 : Kuadrat dari Y

Untuk mengetahui besar kecilnya efektivitasnya, maka nilai rxy dikonsultasikan atau diinterpretasikan menurut ukuran sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.5

Tabel interpretasi *product moment*

Besarnya "r" product moment (rxy)	**Interpretasi**
0,00-0,199	Antara variabel X dan Y memang terdapat keefektivitasnya, akan tetapi keefektivitasnya itu sangat kurang , keefektivitasnya ini diabaikan atau dianggap tidak ada keefektivitasnya antara variabel X dan Y.
0.20-0,399	Antara variabel X dan Y terdapat keefektivitasnya yang lemah dan kurang.
0,40-0,599	Antara variabel X dan Y terdapat kecukupan tingkat efektivitasnya.
0,60-0,799	Antara variabel X dan Y menunjukkan adanya tingkat efektivitas yang tinggi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

0,80-1,000	Antara variabel X dan Y menunjukkan keefektivitasnya yang sangat tinggi.[42]

Pada dasarnya nilai rxy dapat bervariasi dari -1 melalui 0 sampai +1 di mana:

rxy = +1, terdapat korelasi positif

rxy = 0, tidak ada korelasi

rxy = -1, terdapat korelasi negatif

Selanjutnya dilakukan interprestasi terhadap rxy yaitu:

Df = N – nr

Keterangan:

Df: Derajat bebas

N: *Number of Cases*

nr: Banyaknya variabel yang dikorelasikan.

Setelah itu hasilnya dicocokan dengan tabel nilai koefisien korelasi "r" *product moment*, baik pada taraf 1% dan 5% kemudian dibuat kesimpulan apakah terdapat korelasi positif yang *signifikan* atau tidak.

[42] Anas Sudjana, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 1987), 193

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Hipotesis Statistik

Merumuskan (membuat) hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil atau hipotesis nol (H_o). Hipotesis alternatif (H_a) dirumuskan sebagai berikut: "Ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y."

Dan Hipotesis nihil atau hipotesis nol (H_o) dirumuskan sebagai berikut: "Tidak ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y."

Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh antara kedua variabel tersebut penulis merumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

Ha: Ada pengaruh antara *game* kuis berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa.

Ho: Tidak ada pengaruh antara *game* kuis berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa.

Jika r_{hitung} lebih besar daripada rtabel, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Begitupula sebaliknya, jika r_{hitung} lebih kecil daripada rtabel, maka H_o diterima dan H_a ditolak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

LAPORAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MTs. Nurul Huda Sedati

Sesuai dengan perkembangan zaman, para tokoh agama NU (Nahdlotul Ulama') yang ada di Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo khususnya di Desa Kalanganyar bersama masyarakat sekitar berkeinginan mendirikan sekolah yang punya ciri khasagama Islam yaitu yang mana sekarang disebut dengan Madrasah.

Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Sedati Sidoarjo, telah mengalami beberapa perubahan dan perkembangannya. MTs Nurul Huda ini dirintis oleh para tokoh agama Nahdlotul Ulama', yang dipelopori oleh KH. Faqih Abdullah. Pada tahun 1962 Madrasah ini didirikan dengan nama Madrasah Tsanawiyah Ma'arif yang bertempat di Desa Sedati Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo. Kemudian pada tahun 1969 sekolah tersebut berubah nama menjadi SMP Islam yang bertempat di Desa Buncitan Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo. Sedangkan pada tahun 1971 Madrasah tersebut berpindah dan bertempat di Desa Kalanganyar dan berubah nama menjadi MTs Sunan Ampel. Kemudian mengalami perubahan lagi menjadi MTs Bahrul Huda, dan akhirnya mengalami perubahan lagi menjadi MTs Nurul Huda sampai sekarang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

MTs Nurul Huda Kalanganyar terletak di Desa Kalanganyar Kecamatan Sedati Sidoarjo. Lokasinya berada di tepi jalan raya Kalanganyar No.53. MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo didirikan pada tahun 1971 oleh tokoh –tokoh masyarakat Islam seluruh kecamatan Sedati yang tergabung dalam PERGUNU (Persatuan Guru Nahdatul Ulama') sekecamatan Sedati Sidoarjo.

Pada waktu itu jumlah peserta didik sebayak 60 peserta didik dengan 10 guru tak terkecuali kepala madrasah. Sebagai pelopor dan perintis berdirinya MTstersebut adalah PERGUNU sebagai berikut:

a) Abd. Rosyid (mantan kepala sekolah 1971-1979 dan 1983-1989)
b) Drs. Hamzah Ma'shum
c) H. Akhson Hadi BA (mantan Kepala Sekolah 1979-1983)
d) Abu Khoiri BA
e) M. Irfan Badlli SH
f) Sugianto Bsc. Dll

MTs Nurul Huda dalam sejarahnya bertempat satu atap dengan MI Nurul Huda, adapun pelaksanaan pendidikan MTs Nurul Huda disiang hari. Pada tahun 1976 nama Madrasah diubah: MTs Nurul Huda hingga sekarang, sebelumnya nama Madrasah Tsanawiyah bersebut adalah Madrasah Asyafi'iyah. Bersamaan Tahun tersebut (1976), dibentuklah Yayasan yang bernama Yayasan Pendidikan Islam Nurul Huda / YPI Nurul Huda yang terdiri dari RA/TK, MI Banad-Banin, MTs, dan MA Nurul Huda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Beberapa tahun kemudian pengurus Yayasan sekolah membangun gedung MTs Nurul Huda pada waktu itu juga satu atap dengan MA Nurul Huda pada tahun 1980-1999, namun MTs Nurul Huda sudah masuk pagi. Tepatnya tahun 2000 MTsNurul Huda berpisah gedung atas usaha kepala sekolah sebagai agen perubahan berkerjasama dengan wali murid, komite, stikehorlders, masyarakat dan tokoh masyarakat.

Pada tahun 2006-2007 kepala sekolah, komite dan pengurus Yayasan MTs Nurul Huda bergabung mitra kerja dengan DBe 3, yaitu salah satu LSM dari Amerika yang membantu dalam bidang metode pembelajaran, menejemen pendidikan sekolah, dan pelatihan lainnya. Kerjasama ini sangat menunjang perkembangan pendidikan baik sarana-prasarana, keunggulan prestasi peserta didik, serta peningkatan mutu profesiomalisme guru khususnya dalam metode pengajaran.

Hingga tepat pada tahun 1999 MTs Nurul Huda Kalanganyar Terakreditasi "A" hingga bertahansampai sekarang, hal ini tidak luput dari peran Bapak H. Misbahuddin selaku kepala sekolah yang mampu mengerakan semua sistem dan elemen sekolah. Dalam perkembangan mulai tahun 1979 sampai sekarang, madrasah telah mengalami pergantian pimpinan sebagai Kepala Madrasah yaitu:

a) Abd. Rosyid (1971-1979dan 1983-1989)
b) H. Akhson Hadi BA (1979-1983)
c) H. Hasan Bisri 1989-1999

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Drs. H. Misbahuddin MM (1999-2015)

Kemudian, pada tahun 2015 ini terjadi pergantian kepala sekolah Bapak H. Misbahuddin MM selaku kepala sekolah digantikan oleh Bapak M.Muhibbuddin A, S.HI, M.Pd.I tepatnya di bulan November pada tanggal 31 Oktober 2015 yang dipilih oleh para pejabat dan dewan guru-guru di MTs Nurul Huda Sedati.

2. Visi MTs. Nurul Huda Sedati

Visi merupakan gambaran madrasah yang dicita-citakan dimasa datang. Visi merupakan rumusan umum mengenai keadaan yang diinginkan dimasa yang akan datang. Visi harus berorientasi pada tujuan pendidikan dasar tujuan pendidikan nasional. Dengan pedoman diatas, visi MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo adalah:

"Terciptanya peserta didik yang Unggul, Trampil, Sopan, Beriman, Cendekia"

(ULTRASONIC)

Indikator ketercapaian visi tersebut diatas adalah sebagai berikut:

a) Terwujudnya peserta didik sebagai insan kreatif, inovatif dan memiliki penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi.
b) Meningkatnya semangat berbangsa dan bernegara melalui peningkatan kegiatan-kegiatan cinta tanah air dan bangsa, disiplin dan bertanggung jawab sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Terwujudnya peserta didik berakhlak mulia dan berkepribadian dalam pergaulan.

d) Terwujudnya seluruh warga madrasah sebagai insan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

e) Meningkatnya keimanan dan ketaqwaan seluruh warga madrasah melalui pelaksanaan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

f) Meningkatnya pengetahuan, ketrampilan dan kreatifitas peserta didik dalam mengembangkan keunggulan lokal sebagai salah satu bekal dalam hidup mandiri dimasyarakat.

3. Misi MTs. Nurul Huda Sedati

Misi MTs Nurul Huda adalah merupakan tindakan strategis yang akan dilaksanakan untuk mencapai visi madrasah. Misi MTs. Nurul Huda adalah:

a) Mewujudkan pendidik dan tenga kependiikan yang rindang profesional

b) Mewujudkan lulusan yang unggl dalam bidang akademik dan non-Akademik

c) Mendorong tumbuh dan berkembagnya kreativitas siswa

d) Mewujudkan pengamalan nilai agama dalam kehiduan sehari-hari

e) Membudayakan sopan dalam berperilaku

f) Mewujudkan lngkungan hidu yang BERSERI (Bersih, Sehat, Rindang dan Indah)

g) Mengoptimalkan pengelolaan lingkungan hidup denagn metode 3R

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(Reduce, Relise, Recycel) (Mengurangi, Guna ulang, Mendaur ulang.

4. Tujuan MTs Nurul Huda Sedati

a) Meningkatkan kualitas di bidang akademik dengan mengoptimalkan pembelajaran

b) Meningkatkan keterampilan siswa

c) Mengusahakan selalu sopan dalam bertindak

d) Beriman, selalu meningkatkan ibadah kepada Allah SWT

e) Meningkatkan daya piker siswa

5. Personalia Sekolah

a. Identitas Sekolah/ Madrasah

Nama Sekolah/Madrasah : MTs. Nurul Huda Sedati

Alamat Sekolah/Madrasah : Jl. Raya Kalanganyar Barat 53 Sedati Sidoarjo

Status Sekolah/Madrasah : Swasta

Status Akreditasi : A

Waktu Belajar

1) Masuk : Jam 07:00

2) Keluar : Jam 15:30

3) Istirahat : Jam 08:50-09:20 dan 12:00-12:50

b. Keadaan Bangunan dan Ruangan

Bangunan : 2 Unit

Keadaan Bangunan : Permanen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lokasi : Strategis

Keadaan Ruangan

1) Ruang Belajar : 20 buah
2) Ruang Kantor : 4 buah
3) Ruang Perpustakaan : 1 buah
4) Ruang Laboraturium : 1 buah
5) Gudang : 3 buah
6) Kantin : 1 buah
7) WC : 17 buah
8) Ruang Penjaa : 4 buah
9) Ruang Tartib : 1 buah
10) Ruang BTQ : 1 buah
11) Ruang Multimedia : 2 buah
12) Ruang Meeting Room : 1 buah
13) Gudang Sound System : 1 buah
14) Dapur : 1 buah
15) Gazebo : 1 buah
16) Ruang Taman : 1 buah
17) Green House : 1 buah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Pendidik dan Tenaga Pendidik

Tabel 4.1

Pendidik dan tenaga pendidik MTs Nurul Huda Sedati[43]

No	Nama	Jk	Jabatan	Mapel	Alamat
1.	M. Muhibbuddin Ath, S.H.I, M.Pd.I.	L	Kepala Madrasah	Fiqih	Kalanganyar
2.	Drs. Misbahuddin, MM.	L	Guru	Qurdist-Aqidah	Kalanganyar
3.	Dra. Hj. Lilik Nasuhah	P	Walas 9.7	Qurdist-Aqidah	Tambak Cemandi
4.	Dra. Mafruchah	P	Guru	Qurdist-Aqidah	Kalanganyar
5.	Hj. R. Ummah, S.Pd.I.	P	Guru	SKI/Aswaja	Pepe
6.	H. M. Irfan Fadlly, S.H.	L	Guru	SKI/Aswaja	Tambak Cemandi
7.	H. Syamsul M, S.Ag, M.Pd.I.	L	Guru	SKI/Aswaja	Kalanganyar
8.	Luluk Kurnia, S.S.	P	Walas 7.1	Bahasa Arab	Kalanganyar
9.	Imam Abdul Rahman, S.Pd.I, M.Pd.	L	PKM Kurikulum	Bahasa Arab	Kalanganyar
10.	H. A. Luthfi	L	Koord. Keagamaan	Fiqih/BMK	Gemurung
11.	Ulfatun Ni'mah, S.Ag.	P	Walas 8.5	Fiqih	Kalanganyar
12.	Lilik Maimunah, S.Ag.	P	Walas 9.1	B.Indonesia	Kwangsan
13.	Drs. H. Kantoro A.	L	Guru	B.Indonesia	Pepe
14.	Khoirul Bariyah, S.Pd.	P	Guru	B.Indonesia	Kalanganyar
15.	Eka Maulida, S.Pd.	P	Walas 7.5 & Koord UKS	B.Indonesia	Sedati Gede

[43] *Dokumentasi Data MTs. Nurul Huda Sedati*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

16.	Hamdani Halim, S.Pd.	L	Pembinan OSIS-1	B.Indonesia	Damarsi
17.	Drs. Sugijanto	L	Guru	Matematika	Kalanganyar
18.	Eny Susilowaty, S.Pd.	P	PKM Humasy	Matematika	Kalanganyar
19.	Heny Setyawati, S.Pd.	P	Walas 9.3	Matematika	Candramas Pepe
20.	Rizqiyah Irsyadah, S.Pd.	P	Walas 8.3	Matematika	Garaha Pesona A 104
21.	Durrotul Wachdah, S.Pd.	P	Bendahara BOS	Matematika	Kalanganyar
22.	Qudsiyatus Zahroh, S.Pd.	P	Walas 7.2	Matematika	Pepe
23.	Hj. Mauhibah, S.Psi, M.Si.	P	Walas 7.3	B. Inggris	Pepe
24.	Siti Ms'ulah, S.Pd.	P	Walas 9.4	B. Inggris	Cemandi
25.	Lailil Hariati, S.Pd.	P	Walas 7.4	B. Inggris	Cemandi
26.	Syihabbuddin, S.S.	L	Kepala Perpustakaan	B. Inggris	Buncitan
27.	Drs. H. M. Syuaib M, S.Pd, M. Pd.	L	Guru	B. Inggris	Kalanganyar
28.	Anik Mufidah, S.Si.	P	Walas 9.5 & Kepala Lab. IPA	IPA	Kalanganyar
29.	M. Iksan, S.Sos.	L	Guru	IPA	Pepe
30.	Warsidi Adjis, S.Pd.	L	Guru	IPA	Mojokerto
31.	Naily Iktafa Ni'am, S.Si.	P	Walas 9.2	IPA	Kalanganyar
32.	Aidatul Fitriyah, S.Pd.	P	Asisten Lab. IPA	IPA	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

33.	Hj. Jari Fadjariah, S.Pd.	P	Guru	IPA	Tambak Cemandi
34.	Fardatut Azkiyah, S.Si, M.Pd.	P	Guru	IPA	Tambak Cemandi
35.	Dian Suryani RA, S.S.M.Pd.	P	Walas 8.2	IPS/PKn	Kalanganyar
36.	Anis Budiman, S.HI.M.Pd.I	L	PKM Sarpras	IPS/PKn	Cemandi
37.	Mihmidatul Farchan, S.E.I.	P	Walas 8.6 & Pembina OSIS-2	IPS/PKn /SKI/Aswaja	Kalanganyar
38.	Syaikullah Kh. S.Pd, M.Pd.I.	L	Guru	IPS/PKn	Cemandi
39.	Drs. Hamim Akbar	L	Guru	IPS/PKn	Tambak Oso
40.	Fatkhur Rohman, S.Pd.	L	PKM Kesiswaan	Penjaskes	Ambeng Ambeng
41.	Teguh Basuki, M.Pd.	L	Walas 8.4 & Koord. Tata Tertib	Penjaskes	Kwangsan
42.	Dewi Istianah, S.Pd.	P	Walas 8.1	Prakarya/Seni Budaya	Sawo Tratap
43.	Heru Sujanto, S.Pd.	L	Guru	Prakarya/Seni Budaya	Buncitan
44.	Suparmi, S.Pd.	P	Walas 9.6	Bhs. Jawa	Siwalan Panji
45.	K. Abd. Rochim	L	Guru	BMK	Cemandi
46.	M. Hilmi Masruri	L	Kepala Lab. Multimedia	TIK	Kalanganyar
47.	Dedik Kurniawan	L	Guru	TIK	Kalanganyar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

48.	Andi Alfian Burhanuddin	L	Asisteen Lab. Mutimedia	TIK	Kalanganyar
49.	Fitriya Millatul Khusna, S.Psi.	P	Koord. BK-2	BK	Sedati Gede
50.	Dzulkifli, M.Psi.	L	Koord. BK-1	BK	Kalanganyar
51.	Achmad Syafi'an, S.Pd.	L	Kepala TU	BTQ	
52.	M. Hasan Bisri	L	Bendahara Madrasah		
53.	Sulaiman Ghoni	L	Staf Administrasi-1		
54.	Abdul Halim	L	Staf Kantor-1		
55.	Rizqo Lindayani, S.Pd.	P	Staf Bag. Resepsionis		
56.	M. Alfatchur Rohim	L	Staf Administrasi-2		
57.	Suhartatik	P	Staf Kantor-2		
58.	Rigo Muspianto	L	Office Boy-1		
59.	M. Fathoni	L	Office Boy-2		

Tabel 4.2

Jumlah Keterangan guru

LAKI-LAKI	31
PEREMPUAN	28
JUMLAH	59

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Keadaan Siswa Tahun Pelajaran 2018/2019

Tabel 4.3

Jumlah siswa di MTs. Nurul Huda Sedati

NO	KELAS	JUMLAH
1.	VII	152
2.	VIII	189
3.	IX	213
	Jumlah	**554**

e. Jumlah Rombongan Belajar

Tabel 4.4

Jumlah kelas Belajar MTs. Nurul Huda Sedati

Kelas VII	5	(Lima)	Rombongan Belajar
Kelas VIII	6	(Enam)	Rombongan Belajar
Kelas IX	7	(Tujuh)	Rombongan Belajar

B. Pengaruh Game Kuis Berbasis Android di MTs. Nuru Huda

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game* kuis berbasis *android* di MTs. Nurul Huda Sedati – Sidoarjo. Peneliti melakukan observasi dengan penyebaran angket tentang penggunaan gam kuis berbasis android, serta menggunakan Teknik wawancara terhadap beberapa guru dan siswa. Dari hasil wawancara dengan pihak sekolah dipaparkan dalam bentuk deskriptif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penerapan game kuis berbasis Android di MTs Nurul Huda Sedati ini di latar belakangi dengan perkembangan teknologi yang pesat. Hal tersebut menjadi landasan bahwa peserta didik di Lembaga Pendidikan MTs. Nurul Huda Sedati ini sudah siap untuk memasuki era globalisasi. Siswa – siswi di Madrasah tidak boleh menghindari arus dari era globalisasi. Dari hal tersebut dimanfaatkan sekolah untuk mengembangkan pembelajaran melalui IPTEK. Jadi, hasil dari perkembangan IPTEK saat ini diharapkan mampu untuk mengolah peserta didik menjadi generasi yang dapat memanfaatkan ponsel dengan baik.[44]

Pemanfaatan ponsel pada peserta didik MTs Nurul Huda Sedati terjadi Pada saat Penilaian harian. Tujuan dilaksanakannya ulangan harian berbasis *android* adalah untuk berlatih dalam persiapan Penilaian Tengah Semester. Dengan berlatihnya penilaian harian berbasis *android* tersebut diharapkan peserta didik mampu memanfaatkan ponselnya dengan baik serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam penilaian tengah semester.

Pelaksanaan dalam proses pembelajaran dilakukan pada saat penilaian harian di Mts Nurul Huda Sedati yang menggunakan aplikasi *Quizziz*. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi untuk membuat permainan interaktif yang bias di sangkut pautkan pada mata pelajaran yang diampu. Kelebihan dalam menggunakannya adalah peserta didik dapat mengetahui ranking

[44] Imam Abdul Rahman, S.Pd.I, M.Pd, (wakil kepala Madrasah bidang Kurikulum), MTs. Nurul Huda Sedati, Wawancara Pribadi 30 Januari 2020, pukul 11.00.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang mereka peroleh dari keseluruhan peserta didik yang mengerja kansoalt ersebut. Selain itu mereka juga mengetahui *prosentase* jawaban yang betul dan yang salah dari pekerjaannya. Dalam uji coba ulangan harian dilaksanakan secara digital, hanya dilaksanakan selama dua jam pelajaran dan dapat langsung mengetahui hasil kerja atau peringkat yang diperoleh oleh peserta didik.

Selain itu, manfaat yang dapat dirasakan adalah dapat meminimalisir terjadinya budaya contek mencontek antar peserta didik. Selain itu dapat meminimalisisr waktu dalam penulisan soal atau pembagian soal dalam pembelajaran.[45] Pada saat penilaianharian yang berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* mempunyai beberapa kelemahan diantaranya kecepatan internet, Jika koneksi internet lemah maka akan menghambat pekerjaan peserta didik untuk mengisi soal yang dikerjakan.

Selain itu, Kendala pada penilaian harian yang paling utama dihadapi adalah tidak banyak guru yang mampu mengoperasikan teknologi dengan baik. Meskipun pembelajaran sudah melibatkan teknologi yang bertujuan agar peserta didik mampu memahami secara detail apa yang disampaikan oleh dewan guru.

Kendala yang begitu berarti menurut narasumber yang lain adalah ketika seorang peserta didik berada dalam tingkat perekonomian menengah kebawah. Dengan adanya tuntutan seperti ini bagi mereka mau tidak mau

[45] Ulfatun Ni'mah S. Ag (Guru Mata Pelajaran Fiqh), MTs. Nurul Huda Sedati, Wawancara Pribadi 30 Januari 2020, Pukul 12.00.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mereka akan meminta jatah ponselnya sendiri kepada orang tua karena mereka gengsi atau tidak percaya diri dengan teman-temannya. Hal inilah yang menjadikan wali murid merasakeberatan dengan adanya program penilaian harian dan PTS berbasis *android* ini.

Dari problematika tersebut upaya agar kendala tersebut dapat terselesaikan dengan baik pada penilaian harian memerlukan jaringan koneksi internet yang sangatkuat. Ketika peserta didik tidak memiliki kuota internet dapat menyambungkan ke jaringan wifi yang ada di sekolah. Selain itu, penggunaan android sebagai media di kalangan peserta didik, banyak peserta didik yang berpendapat bahwa dengan adanya program ulangan harian dan PTS berbasis android dapat mengubah pola pikir mereka menjadi lebih maju kedepannya. Baik dalam segi keilmuan maupun finansial. Mereka berharap kedepannya harus terus dilaksanakan karena dapat menghemat waktu, sehingga dapat mengerjakan soal-soal dengan tenang tanpa adanya sikap tergesa-gesa menunggu soal dibagikan. Serta merasa tidak terganggu dengan teman yang ada disekelilingnya karena budaya menyontek telah berkurang. Jadi peserta didik bisa lebih fokus untuk mengerjakan soal karena kondisi ruang yang tenang.[46]

C. Kondisi Hasil Belajar Siswa di MTs. Nurul Huda

Untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas VIII papa mata pelajaran Fiqh. Dalam skripsi ini peneliti menggunakan Teknik

[46] Syahrul Lutfi, (Siswa kelas 8.5), MTs. Nurul Huda Sedati, Wawancara Pribadi 30 Januari 2020, Pukul 13.00.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dokumentasi. Hasil belajar siswa kelas VIII diperoleh dari ulangan harian mata pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Huda Sedati – Sidoarjo. Hasil belajar tersebut diantaranya adalah:

Tabel 4.5

Dokumentasi Hasil Belajar Siswa (Ulangan Harian) Fiqh

No	NIS	Nama	NILAI
1	6956	Arif Rochman Hakim	95
2	6984	Arsandy Marcha Dinata Putra	100
3	6985	Ashari Ramadhani	80
4	6889	Atho' Ramzy Firmansya	80
5	6862	M. Surya Romadloni Al Azdi	80
6	6930	Moch. Defras Ardhani Putra	85
7	6990	Moch. Hafiz Zulkarami	60
8	6931	Moch. Rizky Ramadani	60
9	6959	Mochammad David Al Farizi	80
10	7022	Moh. Ali Imron	85
11	6932	Much. Amri Safaatullah	100
12	6863	Muhammad Alfin Masykur	90
13	6997	Rifqi Afandy	90
14	6937	Rio Putra Ardiansyah	80
15	7054	Sofyan Ahmad	95
16	7029	Syahrul Lutfi	100

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

17	7001	Halima Puspita Sari	80
18	6902	Hawa Eka Safitri	85
19	6973	Imro'atul Mufidah	80
20	6941	Itsna Afifah	85
21	6878	Nabila Huwaidah Wibowo Mukti	95
22	7039	Nabila Maya Ameliia Putri	85
23	6906	Nafisah Dwi Auliya	80
24	6979	Putri Alfina Nafisatuz Zuhriyah	80
25	7009	Putri Nadiatul Ummah	80
26	6908	Rahajeng Anggita Pratiwi	95
27	6909	Ramadhani Putri Nur Fadilah Fatah	80
28	6910	Rataya Saqina Kanahaya	80
39	6883	Suci Nur Azizah	90
30		M. Aqil Fathir	90
Jumlah			2545

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Hasil Penelitian

1. Tabulasi Angket Game Kuis Berbasis Android

Tabel 4.6

Rekapitulasi angket tentang game kuis berbasis Android

Responden	No soal														Total Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	41
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	39
4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	38
5	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	39
6	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	39
7	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	35
8	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	2	3	3	2	36
9	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	38
10	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	36
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
12	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	40
13	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40
14	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	38
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	41
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

17	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	38
18	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	37
19	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	36
20	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	39
21	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40
22	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
23	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40
24	3	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	38
25	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	38
26	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	40
27	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
28	3	3	3	1	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	37
29	3	1	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	37
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	41
Jumlah															**1169**

Pedoman angket yang disebarkan kepada responden berisi tentang soal variable X "Penggunaan *Game* Kuis Berbasis *Android*". Soal-soal angket untu nilai variable X terdapat 14 Butir soal dan disediakan 3 alternatif jawaban yang masing-maasing mempunyai bobot yang berbeda dengan skor sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Jawaban a, skornya adalah 3

b) Jawaban b, skornya adalah 2

c) Jawaban c skornya adalah 1

2. Dokumentasi Hasil Belajar Siswa

Data yang disajikan disini adalah tentang variable Y yaitu "Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Huda Sedati -Sidoarjo" yang diperoleh dari nilai hasil ulangan harian dalam bentukbentuk angka. Untuk lebih konkritnya data tersebut, penulis sajikan dalam table berikut:

Tabel 4.7

Dokumentasi Hasil Belajar Siswa (Ulangan Harian) Fiqh

No	NIS	Nama	NILAI
1	6956	Arif Rochman Hakim	95
2	6984	Arsandy Marcha Dinata Putra	100
3	6985	Ashari Ramadhani	80
4	6889	Atho' Ramzy Firmansya	80
5	6862	M. Surya Romadloni Al Azdi	80
6	6930	Moch. Defras Ardhani Putra	85
7	6990	Moch. Hafiz Zulkarami	60
8	6931	Moch. Rizky Ramadani	60
9	6959	Mochammad David Al Farizi	80
10	7022	Moh. Ali Imron	85

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

11	6932	Much. Amri Safaatullah	100
12	6863	Muhammad Alfin Masykur	90
13	6997	Rifqi Afandy	90
14	6937	Rio Putra Ardiansyah	80
15	7054	Sofyan Ahmad	95
16	7029	Syahrul Lutfi	100
17	7001	Halima Puspita Sari	80
18	6902	Hawa Eka Safitri	85
19	6973	Imro'atul Mufidah	80
20	6941	Itsna Afifah	85
21	6878	Nabila Huwaidah Wibowo Mukti	95
22	7039	Nabila Maya Ameliia Putri	85
23	6906	Nafisah Dwi Auliya	80
24	6979	Putri Alfina Nafisatuz Zuhriyah	80
25	7009	Putri Nadiatul Ummah	80
26	6908	Rahajeng Anggita Pratiwi	95
27	6909	Ramadhani Putri Nur Fadilah Fatah	80
28	6910	Rataya Saqina Kanahaya	80
39	6883	Suci Nur Azizah	90
30		M. Aqil Fathir	90
Jumlah			2545

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Hasil Analisis dan Pengujian Hipotesis

1. Pengaruh Game Kuis Berbasis Androind di MTs. Nurul Huda Sedati

Untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 digunakan teknik analisis data kuantitatif dari data yang diperoleh dari angket, setelah jawaban angket diperoleh dari responden, maka langkah selanjutnya adalah memprosentasekan setiap item soal dengan rumus sebagai berikut:

$$\mathbf{P = \frac{F}{N} \times 100\%}$$

Keterangan:

P = Angka *Prosentase*

F = Frekuensi yang dicari

N = *Number of case* (jumlah responden)

Agar lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8

Prosentase Tentang Penerapan media *Quizizz* dapat menghilangkan rasa bosan saat proses kegiatan belajar mengajar.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P	%
1	YA		25	83.3	%
	KADANG	30	4	13	%
	TIDAK		1	3.3	%
			30	100	%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan penerapan game *quizziz* dapat menghilangkan raasa bosan saat kegiatan pembelajaran, terbukti dari 30 responden, sebanyak 25 responden (83,3%) menjawab Ya, 4 responden (13%) menjawab Kadang-kadang, dan 1 responden (3,3%) menjawab Tidak. Sehingga dapat di simpulkan game Quizziz untuk menghilangkan rasa bosan tergolong baik.

Tabel 4.9

Prosentase tentang penerapan media pembelajaran *Quizizz* merupakan media yang efektif dalam pembelajaran.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P	%
2	YA		26	86.7	%
	KADANG	30	3	10	%
	TIDAK		1	3.3	%
			30	100	%

Data diatas menggambarkan bahwa 30 responden ada 86,7% Ya, kemudian 10% memilih jawaban kadang-kadang, dilanjutkan dengan pilihan jawaban jarang sebanyak 3,3% serta jawaban tidak. Hal ini menunjukkan bahwa *prosentase* penerapan game *Quizizz* tergolong baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.10

Prosentase tentang penggunaan *Quizizz* dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P	%
3	YA		25	83.3	%
	KADANG	30	5	16.7	%
	TIDAK		0	0.0	%
			30	100	%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan dari 30 responden, sebanyak 20 responden (83,3%) menjawab Ya, 5 *responden* (16,7%) menjawab Kadang-kadang, 0 responden (0%) menjawab Tidak. Hal ini menunjukkan bahwa prosentase penggunaan *Quizizz* yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran tergolong baik.

Tabel 4.11

Prosentase tentang media pembelajaran *Quizizz* dapat memberikan ilmu pengetahuan melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P	%
4	YA		24	80.0	%
	KADANG	30	5	16.7	%
	TIDAK		1	3.3	%
			30	100	%

Dari Tabel diatas dapat diketahui responden yang mengatakan Ya 80,0 %, kadang kadang 16,7%, dan tidak sebesar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3,3%. Hal itu menunjukan bahwa media *game* pembelajaran *Quizziz* memberikan ilmu pengetahuan melalui proses pembelajaran sambil belajar tergolong baik.

Tabel 4.12

Prosentase tentang *Quizizz* dapat merangsang pengembangan daya pikir dalam mengerjakan soal.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P	%
5	YA		21	70.0	%
	KADANG	30	8	26.7	%
	TIDAK		1	3.3	%
			30	100	%

Dari Tabel diatas dapat diketahui responden yang mengatakan Ya 70%, kadang kadang 26,7%, dan tidak sebesar 3,3%. Hal itu menunjukan bahwa media game pembelajaran *Quizziz* dapat merangsang daya piker siswa dalam mengerjakan soal tergolong baik.

Tabel 4.13

Prosentase tentang Quizizz dapat menciptakan bermain yang menarik.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P	%
6	YA		22	73.3	%
	KADANG	30	7	23.3	%
	TIDAK		1	3.3	%
			30	100	%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari Tabel diatas dapat diketahui responden yang mengatakan Ya 73,3%, kadang kadang 23,3%, dan tidak sebesar 3,3%. Hal itu menunjukan bahwa media *game* pembelajaran *Quizziz* dapat menciptakan kuis yang menarik untuk pembelajaran tergolong baik.

Tabel 4.14

Prosentase tentang *Quizizz* dapat Meningkatkan kualitas pembelajaran.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P	%
7	YA		22	73.3	%
	KADANG	30	6	20.0	%
	TIDAK		2	6.7	%
			30	100	%

Dari Tabel diatas dapat diketahui responden yang mengatakan Ya 73,3%, kadang kadang 20%, dan tidak sebesar 6,7%. Hal itu menunjukan bahwa media game pembelajaran *Quizziz* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tergolong baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.15

Prosentase tentang penerapan media pembelajaran *Quizizz* dapat membuat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P	%
8	YA	30	23	76.7	%
	KADANG		4	13.3	%
	TIDAK		3	10.0	%
			30	100	%

Dari Tabel diatas dapat diketahui responden yang mengatakan Ya 76,7%, kadang kadang 13,3%, dan tidak sebesar 10%. Hal itu menunjukan bahwa media game pembelajaran *Quizziz* dapat membuat lebih semangat dalam mengikuti pembelajran tergolong baik.

Table 4.16

Prosentase tentang penerapan media pembelajaran *Quizizz* dapat membangkitkan minat belajar dalam proses belajar mengajar.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P	%
9	YA	30	26	86.7	%
	KADANG		4	13.3	%
	TIDAK		0	0.0	%
			30	100	%

Dari Tabel diatas dapat diketahui responden yang mengatakan Ya 86,7%, kadang kadang 13,3%, dan tidak sebesar 0%. Hal itu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunjukan bahwa media game pembelajaran *Quizziz* dapat membangkitkan minat belajar siswa tergolong baik.

Tabel 4.17

Prosentase tentang penerapan media pembelajaran *Quizizz* dapat membangkitkan motivasi belajar semakin meningkat.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P	%
10	YA		24	80.0	%
	KADANG	30	5	16.7	%
	TIDAK		1	3.3	%
			30	100	%

Dari Tabel diatas dapat diketahui responden yang mengatakan Ya 80%, kadang kadang 16,7%, dan tidak sebesar 3,3%. Hal itu menunjukan bahwa media kuis *Quizizz* dapat membangkitkan motivasi belajar semakin meningkat tergolong baik.

Tabel 4.18

Prosentase tentang penguunaan media pembelajaran *Quizizz* lebih mempersingkat waktu dalam proses pembelajaran.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P	%
11	YA		25	83.3	%
	KADANG	30	5	16.7	%
	TIDAK		0	0.0	%
			30	100	%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari Tabel diatas dapat diketahui responden yang mengatakan Ya 83,3%, kadang kadang 16,7%, dan tidak sebesar 0%. Hal itu menunjukan bahwa penggunaan media kuis menggunakan *Quizizz* lebih mempersingkat waktu dalam proses pembelajran tergolong baik.

Tabel 4.19

Prosentase tentang penerapan media pembelajaran *Quizizz* membuat sunguh-sungguh untuk menjawab pertanyaan.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P	%
12	YA	30	26	86.7	%
	KADANG		4	13.3	%
	TIDAK		0	0.0	%
			30	100	%

Dari Tabel diatas dapat diketahui responden yang mengatakan Ya 86,7%, kadang kadang 13,3%, dan tidak sebesar 0%. Hal itu menunjukan bahwa penggunaan media kuis *Quizizz* membuat siswa bersungguh sungguh untuk menjawab pertanyaan tergolong baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.20

Prosentase tentang perasaan merasa lebih berkosentrasi jika mata pelajaran Fiqh menggunakan media *Quizizz*.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P	%
13	YA		27	90.0	%
	KADANG	30	2	6.7	%
	TIDAK		1	3.3	%
			30	100	%

Dari Tabel diatas dapat diketahui responden yang mengatakan Ya 90%, kadang kadang 6,7%, dan tidak sebesar 0%. Hal itu menunjukan bahwa penggunaan media kuis *Quizizz* siswa lebih berkosentrasi tergolong baik.

Tabel 4.21

Prosentase saat mata pelajaran fiqh menggunakan game *Quizizz* di rumah siswa lebih mempersiapkan diri untuk belajar sebelum proses pembelajaran.

No	Alternatif Jawaban	N	F	P	%
14	YA		25	83.3	%
	KADANG	30	5	16.7	%
	TIDAK		0	0.0	%
			30	100	%

Dari Tabel diatas dapat diketahui responden yang mengatakan 83,3%, kadang kadang 83,3%, dan tidak sebesar 0%. Hal itu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunjukan bahwa penggunaan media kuis *Quizizz* siswa lebih mempersiapkan diri di rumah sebelim proses pembelajaran tergolong baik

Setelah prosentase diperoleh selanjutnya angka-angka tersebut diintrepetasikaan menurut kualifikasi nilai prosentase yang berpedoman pada kriteria yang diajukan oleh Suharsini, Yakni:

76% -100% = Baik

56% -75% = Cukup

40% -55%= Kurang

0 % -40 %= Sangat Kurang

Adapun rumus untuk mencari prosentase adalah sebagai berikut

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

M= Rata-rata yang dicari

Σx = Jumlah dari skor-skor yang ada

N = *Number of Case* (banyaknya skor)

Setelah mendata setiap bobot A, maka untuk mengetahui pengaruh game kuis berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo dilakukan perhitungan dengan rumus prosentase sebagai berikut

$$P = \frac{F}{N}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$= \frac{83.3+86.7+83.3+80.0+70.0+73.3+73.3+76.7+86.7+80.0+83.3+86.7+90.0+83.3}{14}$$

= 81,1%

Dari *prosentase* tiap-tiap item pertanyaan dapat diketahui bahwa prosentase alternative jawaban yang terbanyak adalah 81,1%. Hasil prosentase tersebut dihargai dengan standar prosentase sehingga diketahui bagaimana pengaruh dame kuis berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada Mata pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Huda Sedati-Sidoarjo, memberikan hasil yang **baik** dalam preoses pembelajaran Fiqh. Karena letak prosentase 81,1% berada diantara (76%-100%).

2. Hasil Belajar Siswa

Untuk menjawab rumusan masalah nomor 2 tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Huda Sedati-Sidoarjo dapat diketahui dengan rumus:

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

M= Rata-rata yang dicari

Σx = Jumlah dari skor-skor yang ada

N = Jumlah Siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun untuk mengetahui rentangan hasil belajar siswa, penulis berpedoman pada kriteria sendiri yaitu:

a) Nilai 80 – 100: nilai baik sekali

b) Nilai 70 – 79: nilai baik

c) Nilai 60 – 69: nilai cukup

d) Nilai 0 – 59: nilai kurang

Tabel 4.21

Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Fiqh

No	NIS	Nama	NILAI
1	6956	Arif Rochman Hakim	95
2	6984	Arsandy Marcha Dinata Putra	100
3	6985	Ashari Ramadhani	80
4	6889	Atho' Ramzy Firmansya	80
5	6862	M. Surya Romadloni Al Azdi	80
6	6930	Moch. Defras Ardhani Putra	85
7	6990	Moch. Hafiz Zulkarami	60
8	6931	Moch. Rizky Ramadani	60
9	6959	Mochammad David Al Farizi	80
10	7022	Moh. Ali Imron	85
11	6932	Much. Amri Safaatullah	100
12	6863	Muhammad Alfin Masykur	90
13	6997	Rifqi Afandy	90
14	6937	Rio Putra Ardiansyah	80

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

15	7054	Sofyan Ahmad	95
16	7029	Syahrul Lutfi	100
17	7001	Halima Puspita Sari	80
18	6902	Hawa Eka Safitri	85
19	6973	Imro'atul Mufidah	80
20	6941	Itsna Afifah	85
21	6878	Nabila Huwaidah Wibowo Mukti	95
22	7039	Nabila Maya Ameliia Putri	85
23	6906	Nafisah Dwi Auliya	80
24	6979	Putri Alfina Nafisatuz Zuhriyah	80
25	7009	Putri Nadiatul Ummah	80
26	6908	Rahajeng Anggita Pratiwi	95
27	6909	Ramadhani Putri Nur Fadilah Fatah	80
28	6910	Rataya Saqina Kanahaya	80
29	6883	Suci Nur Azizah	90
30		M. Aqil Fathir	90
Jumlah			2545

Maka dapat diperoleh:

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

$$= \frac{2545}{30}$$

$$= 84{,}8$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari rata-rata hasil penelitian nilai rata-ratanya adalah 84,8 Yang berati mendapatkan nilai yang **baik sekali.**

3. Pengaruh *Game* Kuis Berbasis *Android* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Huda Sedati – Sidoarjo

Jawaban rumusan masalah nomor 3 tentang adakah pengaruh *Game* Kuis Berbasis *Android* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Huda Sedati – Sidoarjo dengan menggunakan rumus "*korelasi product moment*" sebagai berikut:

$$rxy = \frac{\mathrm{N.\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}}{\sqrt{[(\mathrm{N.\Sigma x^{2)} - (\Sigma x)^2}] - [(\mathrm{N.\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2}]}}$$

Tabel 4.22

Korelasi product moment untuk mengetahui pengaruh *Game* Kuis Berbasis *Android* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Huda Sedati – Sidoarjo

No	x	y	x^2	y^2	xy
1	41	95	1681	9025	3895
2	42	100	1764	10000	4200
3	39	80	1521	6400	3120
4	38	80	1444	6400	3040
5	39	80	1521	6400	3120
6	39	85	1521	7225	3315
7	35	60	1225	3600	2100

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8	36	60	1296	3600	2160
9	38	80	1444	6400	3040
10	36	85	1296	7225	3060
11	42	100	1764	10000	4200
12	40	90	1600	8100	3600
13	40	90	1600	8100	3600
14	38	80	1444	6400	3040
15	41	95	1681	9025	3895
16	42	100	1764	10000	4200
17	38	80	1444	6400	3040
18	37	85	1369	7225	3145
19	36	80	1296	6400	2880
20	39	85	1521	7225	3315
21	40	95	1600	9025	3800
22	41	85	1681	7225	3485
23	40	80	1600	6400	3200
24	38	80	1444	6400	3040
25	38	80	1444	6400	3040
26	40	95	1600	9025	3800
27	41	80	1681	6400	3280
28	37	80	1369	6400	2960
29	37	90	1369	8100	3330

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

30	41	90	1681	8100	3690
	1169	2545	45665	218625	99590

Setelah semua skor teranalisis, maka langkah selanjutnya adalah memasukkan rumus, adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$rxy = \frac{\mathrm{N.\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}}{\sqrt{[(\mathrm{N.\Sigma x^{2)} - (\Sigma x)^2}] - [(\mathrm{N.\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2}]}}$$

Diketahui

N = 30

Σx = 1169

Σy = 2545

Σx^2 = 45665

Σy^2 = 218625

Σxy = 99590

$$rxy = \frac{\mathrm{N.\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}}{\sqrt{[(\mathrm{N.\Sigma x^{2)} - (\Sigma x)^2}][(\mathrm{N.\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2}]}}$$

$$rxy = \frac{30.99590 - (1169)(2545)}{\sqrt{[(30.45665 - (1169)^2][(30.218625 - (2545)^2]}}$$

$$rxy = \frac{2987700 - 2975105}{\sqrt{[1369950 - 1366561][6558750 - 6477025]}}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$xy = \frac{12595}{\sqrt{[3389][81725]}}$$

$$xy = \frac{12595}{\sqrt{276966025}}$$

$$xy = \frac{12595}{16642,2}$$

$$xy = 0,756$$

Kemudian untuk mengetahui sejauh mana pengaruh g*ame* kuis berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih siswa kelas VIII di MTs. Nurul Huda Sedati-Sidoarjo diketahui dengan jalan membandingkan hasil penelitian "r" 0,756 dengan tabel interpretasi. Yaitu dilihat dengan interpretasi nilai "r" kerja = 0,756 berkisar antara 0, 700 -0,900. jadi, pengaruh game kuis berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih siswa kelas di MTs. Nurul Huda Sedati-Sidoarjo **"kuat atau tinggi"**

Dari perhitungan diatas, ternyata korelasi variabel x dan y tidak bertanda negatif, berarti kedua variabel tersebut terdapat korelasi positif (korelasi yang berjalan searah). Setelah diketahui koefisiennya, maka langkah selanjutnya adalah memberi interprestasi hasil perhitungan rxy dengan menggunakan tabel nilai koefisien korelasi "r" *product moment*. Namun terlebih dahulu dicari tingkat derajat kebebasan (df) dengan rumus:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

df = N-nr

Keterangan:

df= *Degress of freedom*

N= Number of class

nr = Banyaknya variabel yaitu 2 variabel

Maka diperoleh:

df = N-nr

df = 30–2

df = 27

Apabila dikonsultasikan pada tabel "r" product moment maka dapat diketahui df sebesar 27 pada taraf signifikansi 5% = 0,367, dan 1 % = 0, 471. Kemudian dibandingkan dengan nilai perhitungan rxy:

Rxy = 0,756> 0,367 (r tabel 5 %)

Rxy = 0,756> 0,471 (r tabel 1 %)

Dengan demikian rxy lebih besar dari pada r tabel (rxy > r tabel) baik pada taraf signifikansi 5 % atau 1 %. Maka hipotesa alternatif yang menyatakan bahwa ada pengaruh *game* kuis berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih siswa kelas VIII di MTs. Nurul Huda Sedati - Sidoarjo adalah diterima atau terbukti kebenarannya. Sedangkan hipotesa nihil atau nol yang menyatakan tidak ada pengaruh *game* kuis berbasis *android* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih siswa kelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

VIII di MTs. Nurul Huda Sedati - Sidoarjo ditolak atau tidak diterima.

Dengan demikian maka nilai perhitungan *rxy* yakni 0,756 berada diantara 0,700 –0,900 yang berarti terdapat 0,756 berkisar antara 0,700 - 0,900, dan dapat disimpulkan bahwa pengaruh game kuis berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih siswa kelas VIII di MTs. Nurul Huda Sedati-Sidoarjo adalah **kuat atau tinggi.**

Interpretasi dengan uji Signifikansi (T_{hitung})

1) Langkah 1

   Menentukan kaidah pengujian yaitu

   a) Jika $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ maka hasilnya signifikan

   b) Jika $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ maka hasilnya tidak signifikan

2) Langkah 2

   Setelah diketahui nilai df/db seperti hasil diatas diperoleh df=27. Selanjutnya mengkonfirmasi taraf signifikansi terhadap Ttabel, baik yang 5% maumpun yang 1% dan hasil perolehannya yaitu:

   5% = 2,052

   1% = 2,771

3) Langkah 3

   Setelah diketahui hasil perhitungan korelasi di atas, selanjutnya dilakukan uji signifikansi dengan uji T. adapun rumusnya uji T yang digunakan yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0{,}756\sqrt{30-2}}{\sqrt{1-0{,}756^{\,2}}}$$

$$t = \frac{0{,}756\ \sqrt{27}}{\sqrt{1-0{,}756^{\,2}}}$$

$$t = \frac{3{,}92829123157}{\sqrt{1-0{,}756^{\,2}}}$$

$$t = \frac{3{,}92829123157}{0{,}654716156388085}$$

t = 5,9998996408

4) Langkah 4

Langkah yang terakhir yaitu membandingkan nilai T_{hitung} dengan T_{tabel}. Pada taraf Signifikansi 5% adalah $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ yaitu 5,999 ≥ 2,052. Sedangkan pada taraf 1 % adalah $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ yaitu 5,999 ≥ 2,771. Dari hasil tersebut diktahui bahwa baik pada signifikansi 5% maupun 1% pengaruh *game* kuis berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqh kelas VIII di MTs. Nurul Huda Sedati – Sidoarjo adalah "Signifikan"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, maka secara keseluruhan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kesimpulan pada rumusan masalah nomor satu dapat diketahui prosentase tiap-tiap item pertanyaan tentang penggunaan game kuis berbasis android terbukti dari tanggapan 30 responden dengan 14 soal dapat diketahui bahwa prosentase alternative jawaban yang terbanyak adalah 81,1%. sehingga diketahui bahwa penerapan game kuis berbasis android pada siswa kelas VIII pada Mata pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Huda Sedati-Sidoarjo, mendapatkann hasil yang **baik** dalam preoses pembelajaran Fiqh. Karena letak prosentase 81,1% berada diantara (76%-100%).
2. Sedangkan untuk rumusan masalah nomor dua tentang hasil belajar siswa mata pelajaran Fiqih kelas VIII didapatkan dari hasil ulangan harian yang dimiliki siswa dari 30 siswa, angka rata-rata nilai ulangan siswa tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-ratanya adalah 84,8. Nilai ini termauk dalam katagori rata-rata nilai yang **baik sekali.**
3. Dari perhitungan dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh game kuis berbasis android terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada Mata pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Huda Sedati-Sidoarjo, yang mana diperoleh nilai rxy = 0,756 kemudian pada tabel “r “*product moment*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada taraf 5% = 0,367, dan 1% = 0, 471. Maka dapat diketahui bahwa nilai rxy lebih besar dari nilai taraf 5% dan 1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh game kuis berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih siswa kelas VIII di MTs. Nurul Huda Sedati-Sidoarjo adalah **kuat atau tinggi.** Sedangkan Uji Pada taraf Signifikansi 5% adalah $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ yaitu 5,999 ≥ 2,052. Sedangkan pada taraf 1 % adalah $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ yaitu 5,999 ≥ 2,771. Dari hasil tersebut diktahui bahwa baik pada signifikansi 5% maupun 1% pengaruh *game* kuis berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqh kelas VIII di MTs. Nurul Huda Sedati – Sidoarjo adalah "***Signifikan***"

B. Saran

Setelah mengadakan penelitian dan menganalisis data serta mengetahui hasil dari penelitian tersebut, ada beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain:

1. Bagi Madrasah yang bersangkutan, dari hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberi dukungan yang lebih terhadap pelaksanaan pengajaran, khususnya pengajaran mata pelajaran fiqh. Sekaligus dapat menambah fasilitas atau sarana prasarana Pendidikan yang dapat menunjang terlaksananya pengajaran secara umum dan dikhususkan lagi pada saat penggunaan media android yang telah dianggap sebagai metode yang dapat menunjang di era globalisasi antar siswa dalam pelaksanaan pengajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagi guru, hendaklah memperhatikan metode pengajaran khususnya penggunaan game kuis berbasis android, serta hendaknya selalu mempertahan kan visi, misi, tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan oleh madrasah sehingga selalu meningkatkan keprofesionalannya dalam mengajar, mendidik dan melatih peserta didik.
3. Bagi peserta didik, hendaknya lebih rajin belajar dan menggunakan fasilitas dengan baik untuk meningkatkan prestasi belajar khususnya mata pelajaran fiqih dan pelajaran-pelajaran lainnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

A,M, S. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Ahmadi , A., & Supriyanto Widodo. (1991). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Anitah, S. (2007). *Strategi Pembelajjaran di SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, Jilid-3.

Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan, Merode dan Paradigma baru.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (n.d.). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: CV Graha.

Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran.* Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Baasyiruddin, U. (2002). *Media Pembelajaran.* Jakarta Selatan: Cutat Press.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Tujuannya Sangat Penting dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta: Gaya.

Djazuli, A. (2005). *Ilmu Fikih.* Jakarta: Kencana.

Faisal, S. (1982). *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Surabaya: Usaha Nasional.

Ismail. (2006). *Education Games.* Yogyakarta: Pilar Media.

Karim, A. S. (2008). *Fiqih-Uhsul Fiqih.* Bandung: Pustaka Setia.

Khallaf, W. A. (1994). *Ilmu Uhsul Fiqh.* Semarang: Dina Utama.

Mardalis. (1995). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal.* Jakarta : Bumi Aksara.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mudjiono. (1995). *Tes Hasil Belajar.* Jakarta: Bumi Aksara.

Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru.* Jakarta: Gaung Persada, Persada Press.

Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rahardjo, S., & Gudnanto. (2013). *Pemahaman Individu: Teknik Nontes.* Jakarta: Kencana.

Riadi, E. (2014). *Metode Statistika Parametrik dan Non Parametrik.* Tanggerang: Pustaka Mandiri.

Rusman. (2018). *Belajara dan Pembelajaran Berbasis Komputer.* Bandung: Alfabeta.

Sadiman. (2011). *Media Pendidikan* . Jakarta: PT Gravindo Persada.

Samino, & Marsudi, S. (2015). *Layanan Bimbingan Belajar Pedoman Bagi Pendidik dan Calon Pendidik.* Sukoharjo: Faizuz Media.

Sari, Putra, & dkk. (2018). *Pengaruh Metode Kuis Onteraktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri.* Pendidikan Matematika.

Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Kencana, Jilid-1.

Smaldino, S. E. (2012). *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar.* Jakarta: Fajar Interpratama Offsest.

Sudjana. (2011). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudjiono, A. (2006). *Statistik Pendidikan.* Jakarta: Rajawali.

Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan, Cet-5.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tim Penyususn. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.

Trijino, R. (2015). *Metode Oenelitian Kuantitatif.* Jakarta: Papas Sinar Sinanti.

W, G. (2002). *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT Grasindo.

Zuhri , S. (2009). *Uhsul Fiqih.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id