YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i2.5218

REKONSTRUKSI MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING* BERBASIS WEB *QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS XI MADRASAH ALIYAH

Reconstruction of Web-Based Quizizz Mobile Learning Media in Fiqh Subject for Grade XI at Madrasah Aliyah

Emi Lilawati[1], Muhamad Nur Cahyono[2], Chusnul Chotimah[3]
Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah
mnurcahyono97@gmail.com; emi@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Feb 22, 2025	Mar 6, 2025	Mar 18, 2025	Mar 23, 2025

Abstract

This study aims to develop a web-based mobile learning media quizizz, determine the feasibility of the media and to improve students' understanding of the subject of fiqh for class XI MA. This media was chosen to answer the problem of students' lack of understanding of the subject of fiqh due to boring learning methods, so that students play more on their cellphones during learning. This study uses the RnD or Research and Development method, which is a method for making certain products and testing how effective the product is. the model used is the ADDIE model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of this study indicate that the media developed is feasible to be tested with a score of 89% for material experts and 85% for media experts. This media is also able to improve students' understanding with a percentage increase in value of 54%. So it can be concluded that the media developed is feasible to be used in learning and is able to improve students' understanding. This media is also expected to be able to answer problems in education today, by presenting interesting and innovative learning media.

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Keywords: Media, Learning, Understanding, Mobile Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis web *quizizz,* mengetahui kelayakan media tersebut dan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran fiqih kelas XI MA. Media ini dipilih untuk menjawab permasalahan tentang kurangnya pemahaman siswa pada mata pelajaran fiqih dikarenakan metode pembelajaran yang membosankan, sehingga siswa lebih banyak bermain HP pada saat pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode RnD atau *Research and Development*, yaitu metode untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. model yang digunakan adalah model ADDIE yaitu terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dengan skor ahli materi 89% dan ahli media 85%. Media ini juga mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan presentase peningkatan nilai sebesar 54%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman siswa. Media ini juga diharapkan mampu menjawab permasalahan dalam pendidikan pada zaman sekarang, dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Pemahaman, *Mobile Learning.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada zaman modern ini sudah semakin pesat. Semakin berkembangnya zaman semakin canggih juga teknologi yang dihasilkan. Hal ini membuat manusia semakin dimudahkan dengan adanya alat-alat teknologi yang canggih untuk membantu dalam menyelesaikan pekerjaan sehari-hari (Rahayu, 2019). Hal ini terjadi pada semua bidang kehidupan, seperti bidang ekonomi, sosial maupun budaya.

Tak terkecuali dalam bidang pendidikan, karena pendidikan merupakan hal yang paling fundamental untuk dapat mewujudkan semua hal di bidang lainnya. Pendidikan di era sekarang maupun akan datang dituntut untuk mampu memberikan kontribusi lebih bagi manusia dalam menghadapi kehidupan yang semakin kompleks dan global (Tusyani et al., 2022). Hal itu dikarenakan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga pendidikan harus mampu membekali individu dengan keterampilan yang relevan, seperti literasi digital, berpikir kritis, dan kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru.

Sumbangsih pemikiran dari dunia pendidikan telah melahirkan modernisasi di segala bidang kehidupan masyarakat dunia saat ini. Sehubungan dengan hal itu, kehadiran teknologi telah meningkatkan kualitas dan keampuhan pendidikan itu sendiri. Sebagaimana empat pilar pendidikan yang di cetuskan oleh Unesco antara lain *learning to know, learning to do, learning to*

be, dan *learning together* (Arnita, 2024). Proses belajar selalu berkaitan dengan media, metode, dan hasil pembelajaran, terutama media. Media berperan sebagai alat untuk menyampaikan materi pendidikan dari guru kepada siswa (Nurrita, 2022).

Untuk menjawab tantangan zaman yang semakin kompleks dan global, guru harus mampu memanfaatkan perkembangan tekhnologi untuk menghasilkan hal-hal yang bersifat positif kepada sekolah maupun siswa. Salah satunya dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif pada semua mata pelajaran. Salah satunya adalah mata Pelajaran fiqih, karena pada hakekatnya fiqih adalah ilmu yang pasti, penuh dengan petimbangan, analisis, dan juga telaah dari ulama-ulama kita dalam memutuskan suatu hukum. Dimana hukum tersebut digunakan sebagai landasan atau pondasi dalam kehidupan bermasyarakat (Mansir, 2020). Secara umum, fiqih membahas hukum-hukum syar'i yang bersifat praktis atau amaliyah, yang diperoleh dari dalil-dalil tafshiliyah. Ruang lingkupnya mencakup ibadah dan mu'amalah, seperti thaharah, sholat, puasa, zakat, haji, makanan dan minuman, jenazah, warisan, jihad, dan lain sebagainya (Lutfi & Usamah, 2019). Hal tersebut yang membuat ilmu Fiqih sangat penting untuk diajarkan dalam pendidikan, mulai dari jenjang MI sampai dengan perkuliahan.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di MA Hasanuddin Plandaan Jombang, peneliti mendapatkan informasi bahwa guru mata pelajaran Fiqih kelas XI cenderung menyampaikan materi pelajaran secara konvensional atau menggunakan metode lama yaitu metode ceramah. Metode yang monoton inilah yang kemudian membuat siswa merasa bosan, dan pada akhirnya cenderung bermain HP sebagai pelampiasan. Hal ini yang menjadi penyebab kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Fiqih.

Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Fiqih adalah dengan memanfaatkan HP sebagai media pembelajaran atau biasa disebut *mobile learning*. Difinisi *mobile learning* menurut Quinn Clark adalah suatu alat yang dapat difungsikan sebagai sumber untuk mengakses informasi darimana saja dan kapan saja, memiliki kemampuan yang kuat dalam mengakses, kaya akan interaksi, memberikan dukungan penuh dalam mencapai pembelajaran yang efektif dan tampilan awal yang berbasis assesment (Junita, 2023). Dengan demikian mobile learning mempunyai banyak sekali manfaat apabila digunakan untuk proses pembelajaran. Terlebih lagi mobile learning yang berisi Latihan soal, karena dengan mengerjakan latihan soal, siswa menjadi lebih tahu sejauh mana sudah memahami pelajaran yang telah diberikan. Oleh karena itu, sangatlah penting

bagi siswa untuk rutin mengerjakan latihan soal yang dapat diakses secara mudah melalui HP. Dengan berkembangnya tekhnologi yang semakin pesat, tersedia berbagai web maupun aplikasi untuk digunakan pengajar dalam membuat latihan soal. Salah satunya adalah media web *quizizz*.

Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat kuis online, kemudian siswa dapat berpartisipasi dalam menjawab kuis tersebut. Melalui Quizizz guru dapat melihat tingkat penguasaan materi pada siswa sehingga aspek kognitif dalam pembelajaran dapat tercapai dan terlihat secara langsung (Wijayanti et al., 2022). *Quizizz* memungkinkan guru untuk melakukan pembelajaran dan kuis interaktif dengan siswa. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga lima pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan (Musyarrof, 2024). Sehingga *quizizz* dianggap relevan sebagai upaya mengurangi kebiasaan siswa yang terlalu lama dalam menggunakan HP hanya untuk bermain game maupun bersosial media. Pengembangan media pembelajaran Quizizz perlu dilakukan karena kontennya harus diperluas oleh para pendidik agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran (Anyan et al., 2024). Sehingga media yang dikembangkan dapat berguna untuk khalayak luas.

Oleh karena itu, peneliti memilih untuk membuat media pembelajaran *mobile learning* berbasis web *quizizz*. Media pembelajaran ini pada dasarnya menggunakan power point yang didalamnya terdapat latihan soal berbasis web *quizizz*. Namun, dikarenakan peneliti ingin memanfaatkan HP sebagai sarana pembelajarannya, peneliti memutuskan untuk mengemas powerpoint tersebut kedalam bentuk aplikasi HP. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat memanfaatkan HP untuk belajar dan pembelajaran tersebut dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan hal diatas, peneliti tertarik untuk merekonstruksi sebuah media pembelajaran *mobile learning* berbasis web *quizizz* dengan melakukan penelitian yang berjudul "Rekonstruksi Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Web *Quizizz* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI di MA Hasanuddin Plandaan Jombang".

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran fiqih melalui media yang dikembangkan oleh peneliti. Hal ini dilakukan untuk mengetahui media yang dikembangkan layak untuk diujicoba dan

perbedaan peningkatan pemahaman siswa pada saat menggunakan media pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. Sehingga dapat diambil kesimpulan apakah media ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran atau belum.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode RnD atau *research and development*. Sugiyono berpendapat bahwa metode RnD adalah cara untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut, disamping itu metode penelitian ini bersifat analisis kebutuhan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut supaya dapat digunakan oleh masyarakat umum (Okpatrioka, 2023). Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan model ADDIE yang dikemukakan oleh Dick and Carrey yaitu meliputi tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). (1) Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan yang mencakup materi yang relevan, buku ajar, serta kondisi pembelajaran. (2) Pada tahap desain, terdapat beberapa kegiatan, seperti merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi atau pokok bahasan yang akan dipelajari, serta menyusun bahan ajar dengan sistematika yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. (3) Pada tahap pengembangan (development), dilakukan penyiapan dan penulisan materi dalam buku ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses belajar. (4) Tahap implementasi merupakan penerapan produk yang telah dikembangkan, yaitu bahan ajar, dalam kegiatan pembelajaran. (5) Terakhir, tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan produk sesuai dengan model yang digunakan (Safitri & Aziz, 2022).

Penelitian ini dilakukan di MA Hasanuddin Plandaan Jombang yang terletak di Dusun Klampisan Desa Tondowulan Kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang. Penelitian dilakukan selama empat bulan, dari tanggal 30 Mei 2024 sampai dengan 25 September 2024. Penelitian difokuskan pada kelas XI yang sebelumnya belum pernah melaksanakan pembelajaran menggunakan media *mobile learning* berbasis web *quizizz*. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut.

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan sumber informasi utama yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti

selama proses penelitian. Data ini diperoleh dari sumber asli, seperti responden atau informan yang memiliki keterkaitan dengan variabel penelitian. Sementara itu, data sekunder merupakan data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui perantara. Dengan kata lain, data ini tidak dikumpulkan langsung oleh peneliti, melainkan berasal dari sumber yang telah tersedia sebelumnya, seperti dokumen, literatur, atau data yang dikumpulkan oleh pihak lain (Rukhmana, 2021).

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan sebelum melakukan penelitian, untuk mengetahui latar belakang masalah dan solusi yang akan ditawarkan oleh peneliti. Observasi penting dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat (Nikmah, 2023). Wawancara dilakukan dengan menyusun sebuah pertanyaan, kemudian mengajukannya kepada responden secara bertahap guna memperoleh informasi yang mendalam mengenai pengalaman mereka (Mustafida, 2025). Kemudian pada bagian terakhir penelitian sangat dibutuhkan sebuah dokumentasi untuk membuktikan keabsahan penelitian tersebut. Dokumentasi melibatkan dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan fenomena penelitian sebagai pengumpulan data. Dokumen yang dapat dimanfaatkan berupa catatan, laporan, surat, buku, atau dokumen resmi lainnya (Ardiansyah et al., 2023).

Selain menggunakan metode diatas penelitian ini juga menggunakan sebuah instument untuk mendapatkan sebuah data, instrumen yang digunakan adalah lembar angket respon siswa. Hal ini dilkukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang sudah diuji coba kan, kemudian respon tersebut yang kemudian dapat digunakan sebagai validasi bahwa media tersebut layak digunakan atau tidak.

Analisis data pada penelitian ini diperoleh dari data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan kelayakan produk hasil pengembangan. Data penelitian ini terdiri dari hasil telaah pakar terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* dan respon siswa. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari angket kebutuhan siswa dan masukan validator pada tahap validasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* dan data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba, kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik. Terdapat tiga data yang akan dicari untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, yaitu validasi materi, validasi media, dan

skor respon siswa. Untuk mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif, peneliti menggunakan table skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert (Riduwan, 2010).

Skor Presentasi	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Rumus perhitungan pelaksanaan hasil, sebagai berikut:

$$\mathbf{P} = \frac{f\ (Skor)}{N\ (Skor\ Maksimal)}\ x\ 100\ \%$$

P : Persentase barang

f : Skor yang dikumpulkan / frekuensi yang diamati

N : Jumlah kasus / frekuensi yang diharapkan.

Dengan presentase kelayakan sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Kelayakan Produk atau Media (Arikunto, 2002)

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Sedangkan untuk menghitung skor respon siswa, peneliti menggunakan tabel penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Penilaian Uji Respon Siswa

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1.	Sangat Setuju	4
2.	Setuju	3
3.	Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Setuju	1

Dengan rumus penghitungan sebagai berikut:

Presentase Respon (%)

$$= \frac{\sum X\ (Jumlah\ Keseluruhan\ Skor\ Siswa)}{\sum X1\ (Jumlah\ Skor\ Maksimal)} \times 100\% \ldots (2)$$

Kemudian untuk menyatakan bahwa siswa tertarik dengan media yang dikembangkan, peneliti menggunakan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Skala Persentase (Sugiyono, 2014)

Presentase Pencapaian (%)	Kriteria Penilaian Respon Siswa
81 – 100	Sangat Menarik
61 – 80	Menarik
41 – 60	Cukup Menarik
21 – 40	Kurang Menarik
0 – 20	Sangat Kurang Menarik

HASIL

Tahap analisis *(Analysis),* pada tahap ini, peneliti melakukan analisis di sekolah yang akan diteliti, yaitu MA Hasanuddin yang terletak di Desa Tondowulan Kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang. Peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada pada sekolahan yang diteliti, kemudian peneliti memberikan solusi yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata Pelajaran fiqih yaitu Ibu Evy Nurfita Sari S.Pd, Beliau mengatakan:

> *"Siswa cukup fokus, tetapi terkadang siswa merasa jenuh karena hanya mendengarkan ceramah saja. Sehingga siswa melampiaskan kejenuhan dengan bermain handphone secara sembunyi-sembunyi".*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa siswa kelas 11 cenderung cepat bosan pada saat dilaksanakannya pembelajaran fiqih yang hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga para siswa menjadikan handphone sebagai sarana hiburan walaupun sebenarnya dilarang. Terkadang siswa secara sembunyi-sembunyi bermain handphone.

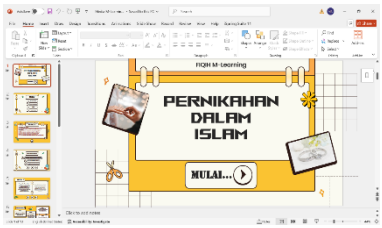
Dalam permasalahan ini peneliti sebisa mungkin memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Setelah peneliti melakukan diskusi dengan guru mata Pelajaran fiqih sesuai dengan permasalahan yang ada, Peneliti menghadirkan media pembelajaran Mobile Learning yang berbentuk aplikasi. Hal ini dilakukan agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran fiqih dan lebih bijak dalam menggunakan handphone. Setelah peneliti menawarkan solusi, beliau mengatakan:

> *"Kalau untuk media pembelajaran mobile learning belum pernah digunakan di sekolah ini, karena belum ada guru yang bisa membuat media tersebut. Sehingga dengan senang hati saya menerima usulan itu. Karena selain membuat pembelajaran lebih menarik, saya juga bisa ikut belajar untuk membuat media tersebut".*

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berupa aplikasi hp untuk meningkat kan pemahaman sekaligus ketertarikan siswa pada pembelajaran fiqih di MA Hasanuddin Plandaan Jombang.

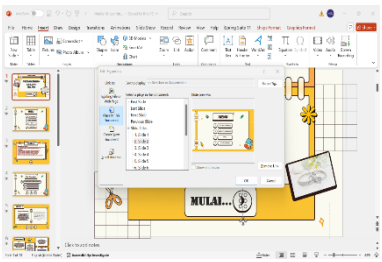
Tahap Desain *(Design)*, tahap ini adalah tahap menentukan solusi dari permasalahan yang tepat berupa hasil rumusan produk yang digambarkan dalam bentuk perencanaan desain yang jelas. Seperti: deskripsi umum, storyboard atau flowchart (Husein Batubara & Noor Ariani, 2019). Pada tahap ini dilakukan perancangan media yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran *mobile learning* berbasis web *quizizz*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuat *Powerpoint* yang berisi tentang materi yang sudah didiskusikan dengan guru mata pelajaran.



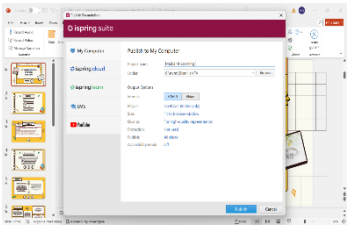
Gambar 1. Powerpoint Berisi Materi

2. Menambahkan *Hyperlink* pada tombol navigasi.



Gambar 2. Penambahan *Hyperlink* pada Tombol Navigasi

3. Selanjutnya setelah penambahan *Hyperlink* selesai, file *Powerpoint* diubah menjadi file html menggunakan aplikasi *iSpring suite*.



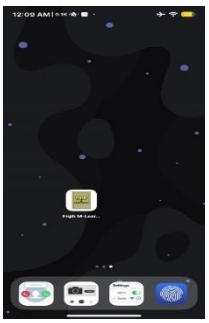
Gambar 3. Mengubah File *Powerpoint* menjadi html

4. Kemudian Langkah terakhir adalah mengubah file html menjadi file APK menggunakan aplikasi *Website 2 APK Builder*, agar dapat diinstal di handphone.



Gambar 4. Mengubah File html menjadi Apk

5. Media pembelajaran selesai dibuat dan diinstal di handphone.



Gambar 5. Hasil Akhir Media Setelah diinstal di Handphone

Kemudian setelah media pembelajaran selesai dibuat, langkah selanjutnya peneliti menyusun instrumen penelitian dengan skala likert menggunakan lima pilihan jawaban, (1) sangat baik (2) baik (3) cukup baik (4) kurang baik (5) tidak baik. Instrument disusun berdasarkan beberapa aspek yang dinilai. Untuk ahli materi aspek yang dinilai meliputi, relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi, dan kesesuaian sajian dengan tujuan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Untuk ahli media meliputi, desain layout/tata letak, teks/tipografi, gambar, pengemasan, penggunaan, serta navigasi dan interaktif link.

Setelah menyusun instrumen penilaian, peneliti selanjutnya menyusun instrument respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang akan diuji-cobakan, dengan menggunakan skala likert empat kategori jawaban, (1) sangat tidak setuju (2) tidak setuju (3) setuju (4) sangat setuju. Instrumen ini disusun untuk memberikan nilai pada sepuluh pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa.

Tahap Pengembangan *(Development),* tahap ini berisi kegiatan berupa spesifikasi desain dan realisasi rancangan dalam bentuk fisik (produk). Dalam tahap ini, kerangka yang masih berbentuk konseptual, selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap ini juga dilakukan validasi media dan validasi materi yang dilakukan oleh validator. Validator yang dipilih oleh peneliti adalah guru mata pelajaran Fiqih di MA Hasanuddin Plandaan Jombang sebagai validator materi dan satu ahli media sebagai validator media, dengan hasil sebagai berikut:

1. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Pada bagian pertama adalah validasi materi, dimana yang menjadi validator adalah guru mata pelajaran Fiqih di MA Hasanuddin Plandaan Jombang yaitu ibu Evy Nurvita Sari.

Validasi materi ini dilakukan dengan menggunakan angket yang penilaiannya berdasarkan skala likert. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1.	Relevansi	17
2.	Keakuratan	8
3.	Kelengkapan Sajian	4
4.	Konsep Dasar Materi	10
5.	Kesesuaian Sajian dengan Tujuan Pembelajaran yang Terpusat pada Siswa	16
Total Skor		**55**
Skor Maksimal		**65**
Presentase (%)		**85**

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat bahwa total skor adalah 55, ini didapat dari penjumlahan semua skor dari lima aspek. Kemudian skor maksimal adalah 65, didapatkan dari jumlah item dekriptor dikalikan skor maksimal dari skala likert yaitu 13 x 5 = 65. Selanjutnya hasil presentase adalah 84,6 % dan dibulatkan menjadi 85%, ini didapatkan dari penghitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{X\ (Skor\ Ahli\ Validator)}{X1\ (Skor\ Maksimal)} \times 100\%$$

$$= \frac{55}{65} \times 100\%$$

$$= 84{,}6\ \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas didapatkan hasil 85% (dibulatkan), hasil tersebut dapat diartikan bahwa materi dari media pembelajaran yang divalidasi oleh validator adalah "Sangat Layak" untuk diuji coba berdasarkan skor kelayakan produk atau media pada tabel 2.

2. Data Hasil Validasi Ahli Media

Pada bagian kedua ini adalah validasi media, dimana yang menjadi validator adalah guru mata pelajaran Tekhnologi Informasi dan Komunikasi di MA Hasanuddin Plandaan Jombang yaitu Bapak Satria Wahyu Pratama Ramadhan

Validasi media ini dilakukan dengan menggunakan angket yang penilaiannya berdasarkan skala likert. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor
1.	Desain Layout/Tata Letak	9
2.	Teks/Tipografi	14
3.	Gambar	22
4.	Pengemasan	9
5.	Penggunaan	8
6.	Navigasi dan Interaktif Link	5
Total Skor		**67**
Skor Maksimal		**75**
Presentase (%)		**89**

Berdasarkan tabel 6, dapat dilihat bahwa total skor adalah 67, ini didapat dari penjumlahan semua skor dari enam aspek. Kemudian skor maksimal adalah 75, didapatkan dari jumlah item dekriptor dikalikan skor maksimal dari skala likert yaitu 15 x 5 = 75. Selanjutnya hasil presentase adalah 89,3 % dan dibulatkan menjadi 89 %, ini didapatkan dari penghitungan sebagai berikut:

$$\mathbf{P} = \frac{X\ (Skor\ Ahli\ Validator)}{X1\ (Skor\ Maksimal)} \times 100\%$$

$$= \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$= 89{,}3\ \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas didapatkan hasil 89% (dibulatkan), hasil tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran yang divalidasi oleh validator adalah "Sangat Layak" untuk diuji coba berdasarkan skor kelayakan produk atau media pada tabel 2.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media yang sudah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berkategori "sangat layak" untuk diuji-cobakan.

Tahap Implementasi *(Implementation)*, Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh para ahli kepada 30 siswa kelas XI di MA Hasanuddin Plandaan Jombang. Uji coba dilakukan peneliti dengan cara menampilkan media, menjelaskan materi yang ada didalamnya, menjelaskan kegunaan media tersebut dan terakhir membagikan angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang sudah ditampilkan. Adapun hasil penghitungan angket adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Implementasi Data

No	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah desain dalam aplikasi tersebut menarik untuk pembelajaran?	104
2.	Apakah penggunaan aplikasi tersebut sangat mudah difahami?	105
3.	Apakah games yang terdapat di aplikasi tersebut sangat menarik?	112
4.	Apakah dengan adanya games dalam aplikasi tersebut dapat mendukung pembelajaran fiqih?	110
5.	Apakah materi yang disajikan dalam aplikasi tersebut mudah difahami?	104
6.	Apakah dengan adanya aplikasi tersebut dapat meningkatkan semangat, motivasi dalam pembelajaran fiqih?	102
7.	Apakah model, bentuk, dan ukuran huruf yang digunakandalam aplikasi tersebut sederhana dan mudah dibaca?	100
8.	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan pembelajaran?	108
9.	Apakah anda tertarik dengan aplikasi tersebut dalam pembelajaran fiqih?	103
10.	Apakah dalam aplikasi tersebut dapat memberi anda kesempatan untuk berkomunikasi dengan teman lainnya?	102
Total Skor		1.050
Skor Keseluruhan		1.200
Presentase (%)		87,5

Berdasarkan tabel diatas total skor adalah 1.050 ini dihasilkan dari penjumlahan skor dari semua pertanyaan yang terdapat dalam angket. Selanjutnya skor keseluruhan berjumlah 1.200 ini berasal dari skor maksimal dari penilaian siswa yaitu 4 dikalikan jumlah pertanyaan yaitu 10, kemudian dikalikan lagi dengan jumlah siswa yaitu 30, penghitungannya adalah 4 x 10 x 30 = 1200. Kemudian jumlah presentase adalah 87,5%, penghitungannya adalah sebagai berikut:

$$\mathbf{P} = \frac{\sum X\ (Jumlah\ Keseluruhan\ Skor\ Siswa)}{\sum X1\ (Jumlah\ Skor\ Maksimal)} \times 100\%$$

$$= \frac{1050}{1200} \times 100\%$$

$$= 87{,}5\ \%$$

Berdasarkan penghitungan diatas dapat diketahui bahwa hasil presentasenya adalah 87,5%, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini berkategori "sangat menarik" berdasarkan tabel 4 kriteria skala presentase. Dengan demikian media pembelajaran ini dapat digunakan untuk pembelajaran Fiqih di MA Hasanuddin Plandaan Jombang.

Kemudian untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa seperti tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini. Peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* dengan hasil peningkatan nilai sebesar 54%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis web *quizizz*.

PEMBAHASAN

1. Uji Kelayakan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Web *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MA

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas dapat kita ketahui bahwa media yang dikembangkan mendapatkan kategori "sangat layak" berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan media. Media tersebut mendapatkan skor 89% dari ahli materi, hal ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat didalamnya sudah memenuhi unsur relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi, dan kesesuaian sajian dengan tujuan pembelajaran yang terpusat pada siswa dengan sangat baik, sesuai dengan aspek yang dinilai. Sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Kemudian media tersebut juga mendapatkan skor 85% dari ahli media, hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria

sangat baik sesuai dengan aspek yang dinilai yaitu desain layout/tata letak, teks/tipografi, gambar, pengemasan, penggunaan, serta navigasi dan interaktif link.

Berdasarkan skor yang sudah dicapai diatas dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Web *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MA, sangat layak untuk diujicobakan dan siap untuk diimplementasikan kedalam sebuah proses pembelajaran.

2. Implementasi Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Web Quizizz Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MA

Implementasi dilakukan setelah media yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli dan mendapatkan skor dengan kategori layak dan sangat layak. Berdasarkan hasil kelayakan diatas media ini sudah layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Kemudian peneliti mengimplementasikan media yang dikembangkan kedalam proses pembelajaran fiqih yang dilakukan pada 20 september 2024. Hasil yang diperoleh diukur dengan menggunakan angket respon siswa, untuk mengetahui bahwa media yang dikembangkan menarik dan cocok untuk proses pembelajaran. Media yang dikembangkan mendapatkan skor 87,5%, hal itu menunjukkan bahwa media tersebut berkategori "sangat menarik" untuk digunakan dalam proses pembelajaran, berdasarkan table kriteria yang sudah ditetapkan.

Kategori "sangat menarik" selain dibuktikan lewat skor pada angket respon siswa, hal ini juga dapat dibuktikan lewat respon siswa secara langsung. Dimana siswa sangat antusias dan sangat ceria pada saat proses pembelajaran, hal itu menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik pada proses pembelajaran yang sedang dilakukan.

3. Peningkatan Pemahaman Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Web Quizizz Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MA.

Setelah media diimplementasikan, peneliti melihat apakah media yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa seperti tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini. Hal tersebut dilakukan dengan cara melakukan pretest dan posttest. Dimana pretest dilakukan sebelum media tersebut diimplemetasikan, untuk mengetahui Tingkat pemahaman siswa sebelum menggunakan pembelajaran ini. Sedangkan posttest dilakukan setelah media yang tersebut selesai diimplementasikan. Kemudian peneliti menghitung presentase kenaikan nilai siswa antara pretest dan posttest.

Setelah dilakukan penghitungan, didapatkan hasil peningkatan nilai sebesar 54%. Dengan nilai presentase tersebut dapat dilihat bahwa pemahaman siswa mengalami peningkatan. Peningkatan pemahaman siswa dapat dilihat juga pada saat kegiatan pengimplementasian, dimana peneliti melakukan tes secara lisan setelah pemaparan materi menggunakan media yang dikembangkan selesai dilaksanakan. Hasilnya adalah hampir semua siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan. Setelah ditanya penyebab hal tersebut dapat terjadi, siswa mengungkapkan bahwa mereka dapat memahami materi lewat penjelasan yang mudah dipahami didalam media tersebut dan berdasarkan ilustrasi gambar yang terdapat didalamnya. Selain itu siswa juga mengungkapkan bahwa media tersebut sangat praktis digunakan dimanapun dan kapanpun.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan tentang rekonstruksi media pembelajaran *mobile learning* berbasis web *quizizz* dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *mobile learning* yang berbentuk aplikasi handphone, yang dapat digunakan untuk pembelajaran fiqih kelas XI MA. Media tersebut dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ada pada sekolah yang diteliti, tentang butuhnya media pembelajaran yang menarik dan mampu meminimalisir siswa yang suka bermain HP pada saat pembelajaran.

Media ini diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil ahli materi sebesar 85 % dan ahli media sebesar 85 % dengan kategori "sangat layak" berdasarkan tabel kelayakan produk. Setelah divalidasi kelayakannya, media diimlementasikan dengan cara diuji-cobakan untuk proses pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan, dengan cara mebagikan angket respon siswa setelah media diuji-cobakan. Skor angket tersebut adalah 87,5 %, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis web *quizizz* ini berkategori "sangat menarik" berdasarkan tabel kriteria respon siswa.

Kemudian untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa setelah menggunakan media tersebut, dilakukan *pretest* dan *posttest* dengan peningkatan nilai siswa pada sebesar 54%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa mengalami peningkatan setelah melakukan pembelajaran dengan media yang dikembangkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* berbasis web *quizizz*, layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan berhasil meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran fiqih di kelas XI MA Hasanuddin Plandaan Jombang.

DAFTAR PUSTAKA

Anyan, A., Setyawan, A. E., & Suryani, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smk. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *15*(1), 68–78. https://doi.org/10.31932/ve.v15i1.3322

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57

Arikunto, S. (2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bina Aksara, 313

Arnita. (2023). Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan. diakses dari https://bdkjakarta.kemenag.go.id/menggapai-kebermaknaan-hp-sebagai-sumber-belajar/

Husein Batubara, H., & Noor Ariani, D. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif DiSekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *5*(1), 33–46. http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v5i1.2356

Junita, W. (2023). Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED Penggunaan Mobile Learning sebagai Media dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED ISBN 978-623-92913-0-3*, 602–609. https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38863/3/ATP%2069.pdf

Lutfi, A. F., & Usamah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Mata Pelajaran Fikih Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, *8*(02), 219. https://doi.org/10.30868/ei.v8i2.490

Mansir, F. (2020). Urgensi Pembelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah. *AL-WIJDÂN Journal of Islamic Education Studies*, *5*(2), 167–179. https://doi.org/10.58788/alwijdn.v5i2.538

Mustafida, L. (2025). Penerapan Metode Scramble Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX SMP Negeri 2 Peterongan Jombang. *Yasin*, *5*(April), 895–912. https://doi.org/10.58578/yasin.v5i2.5058

Musyarrof, S. (2020). Belajar Asik Bersama Quizizz: di Tengah Pandemi Covid-19. diakses dari https://hightechteacher.id/belajar-asik-bersama-quizizz-di-tengah-pandemi-covid-19/

Nikmah, K. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan pada Mata Kuliah Studi Arsip untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *ASANKA : Journal of Social Science and Education*, *4*(1), 26–33. https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5912

Nurrita, T. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, *2*(3), 119–127.

https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Rahayu, P. (2019). Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, *2*(1), 47. https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423

Riduwan. (2010). *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta, 39

Rukhmana, T. (2021). Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, dan Tersier. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, *2*(2), 28–33. https://iicls.org/index.php/jer/article/view/238/195

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 50–58. http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan RnD*. Bandung: ALFABETA.

Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil, J. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, *6*(2), 101–110. https://doi.org/10.30872/yupa.v6i2.979

Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, *8*(1), 202–212. https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.449