PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL QUIZWHIZZER TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MTs YTI NGULING PASURUAN

Muhamad Syahrul Salasa[1], Siti Halimah[2], Jakaria Umro[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas PGRI Wiranegara (UNIWARA) Pasuruan
[1]syahrulsalasa28@gmail.com

ABSTRACT

Learning is fundamentally a process of communication and interaction among educators, students, and learning resources aimed at achieving learning objectives, in which instructional media play an important role in making the material clearer and more engaging. A preliminary interview with the Fiqh teacher at MTs YTI Nguling Pasuruan revealed that students' learning interest in Fiqh was relatively low, marked by passivity, reluctance to ask questions, and boredom under conventional lecture-based teaching, while digital technology was still rarely used in the classroom. This study aimed to examine the use of the Quizwhizzer digital learning medium and its influence on students' learning interest in the Fiqh subject. A quantitative ex post facto approach supported by a descriptive method was employed, involving 56 students from grades VII, VIII, and IX selected through purposive sampling. Data were collected using Likert-scale questionnaires, documentation, and interviews, and analyzed through validity, reliability, Pearson correlation, simple linear regression, and t-tests using SPSS 22. The results showed that the use of Quizwhizzer fell into the fairly good category (mean = 3.00), while students' learning interest was in the fairly poor to good category (mean = 2.98). A strong positive correlation was found (r = 0.920), with the regression equation Y = 8.291 + 0.717X and a coefficient of determination (R2) of 0.844, indicating that Quizwhizzer accounted for 84.4% of the variance in learning interest. The t-test confirmed a significant effect (t = 17.278 > t-table = 2.005; sig. = 0.000 < 0.05). It is concluded that the use of the Quizwhizzer digital learning medium has a positive and significant influence on students' learning interest in the Fiqh subject.

***Keywords**: digital learning media, fiqh, learning interest, quizwhizzer*

ABSTRAK

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi dan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan belajar, di mana media pembelajaran berperan penting agar materi lebih jelas dan menarik. Hasil wawancara awal dengan guru Fiqih di MTs YTI Nguling Pasuruan menunjukkan

minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih masih rendah, ditandai dengan siswa pasif, kurang berani bertanya, dan mudah bosan pada metode konvensional, sementara penggunaan teknologi digital masih jarang diterapkan. Penelitian ini bertujuan mengkaji pemanfaatan media pembelajaran digital Quizwhizzer dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis ex post facto yang dibantu pendekatan deskriptif, dengan sampel 56 siswa kelas VII, VIII, dan IX yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket berskala Likert, dokumentasi, dan wawancara, kemudian dianalisis dengan uji validitas, reliabilitas, korelasi Pearson, regresi linier sederhana, dan uji t menggunakan SPSS 22. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan Quizwhizzer berada pada kategori cukup baik (rata-rata 3,00), sedangkan minat belajar siswa berada pada kategori kurang baik menuju baik (rata-rata 2,98). Ditemukan korelasi positif yang kuat (r = 0,920), dengan persamaan regresi Y = 8,291 + 0,717X dan koefisien determinasi (R2) sebesar 0,844, yang berarti Quizwhizzer memengaruhi minat belajar siswa sebesar 84,4%. Uji t menegaskan pengaruh yang signifikan (t hitung 17,278 > t tabel 2,005; sig. 0,000 < 0,05). Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital Quizwhizzer berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Kata Kunci: fiqih, media pembelajaran digital, minat belajar, quizwhizzer

A. Pendahuluan

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi dan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran berperan sebagai alat penyalur pesan agar materi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami, sehingga proses belajar tidak semata-mata bergantung pada penjelasan lisan guru, melainkan juga melibatkan peserta didik secara aktif melalui berbagai sumber belajar (Sastromiharjo, dalam Noer, t.t.).

Salah satu media pembelajaran digital yang berkembang saat ini adalah Quizwhizzer, yaitu platform kuis interaktif berbasis *game based learning* memungkinkan guru mengubah latihan soal menjadi kompetisi menarik disertai umpan balik langsung. Media berbasis permainan dinilai efektif meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan menumbuhkan kembali minat belajar siswa yang cenderung menurun pada metode konvensional (Wahyuni, 2025; Sari, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru mata pelajaran Fiqih di MTs YTI Nguling Pasuruan, diketahui bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang berani bertanya, dan mudah merasa bosan, terutama ketika pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan tertulis. Di sisi lain, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di madrasah tersebut masih jarang diterapkan, padahal perkembangan teknologi informasi menuntut transformasi metode pembelajaran yang lebih interaktif.

Kondisi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengkaji pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs YTI Nguling Pasuruan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pemanfaatan Quizwhizzer dalam pembelajaran Fiqih; (2) mendeskripsikan dan menganalisis tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih; dan (3) mengukur pengaruh serta respon siswa terhadap penggunaan Quizwhizzer. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi, sekaligus manfaat praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran Fiqih yang lebih interaktif dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis ex post facto yang dibantu pendekatan deskriptif, untuk mengkaji hubungan kausal antarvariabel berdasarkan data yang telah ada tanpa memberikan perlakuan eksperimen. Penelitian melibatkan dua variabel, yaitu pemanfaatan media pembelajaran digital Quizwhizzer sebagai variabel bebas (X) dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih sebagai variabel terikat (Y). Populasi penelitian adalah seluruh siswa MTs YTI Nguling Pasuruan yang berjumlah 128 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan rumus Slovin (taraf kelonggaran 10%), sehingga diperoleh sampel 56 siswa berasal dari kelas VII, VIII, dan IX.

Data dikumpulkan melalui angket (kuesioner) berskala Likert 1-5, dokumentasi, dan wawancara dengan Waka Kurikulum, guru Fiqih, serta

beberapa siswa. Instrumen angket terdiri atas 30 item pernyataan untuk variabel pemanfaatan Quizwhizzer (indikator challenge, interaction, feedback, engagement, dan motivation) dan 24 item pernyataan untuk variabel minat belajar (indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan).

Data dianalisis menggunakan bantuan software SPSS 22 melalui tahapan uji validitas dan reliabilitas instrumen, analisis deskriptif, uji korelasi Pearson Product Moment, uji regresi linier sederhana, serta uji t untuk menguji signifikansi pengaruh variabel X terhadap variabel Y pada taraf signifikansi 5%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil uji validitas terhadap 54 item instrumen menunjukkan seluruh item dinyatakan valid, karena nilai r hitung setiap item lebih besar dari r tabel (0,341). Hasil uji reliabilitas dengan koefisien Cronbach's Alpha menunjukkan nilai 0,972 untuk variabel pemanfaatan Quizwhizzer dan 0,962 untuk variabel minat belajar, yang keduanya berada pada kategori sangat reliabel. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa variabel pemanfaatan media pembelajaran digital Quizwhizzer (X) memperoleh rata-rata jawaban responden sebesar 3,00, yang berada pada batas antara kategori kurang baik dan baik. Indikator keterlibatan (engagement) memperoleh nilai rata-rata tertinggi (3,06), sedangkan indikator motivasi melalui permainan (motivation) memperoleh nilai rata-rata terendah (2,93). Adapun variabel minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih (Y) memperoleh rata-rata sebesar 2,98, dengan indikator ketertarikan sebagai nilai tertinggi (3,01) dan indikator keterlibatan sebagai nilai terendah (2,96).

Hasil uji korelasi dan regresi variabel pemanfaatan Quizwhizzer (X) dan minat belajar siswa (Y) disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Uji Korelasi dan Regresi Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Quizwhizzer (X) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

Statistik	Nilai
N (Jumlah Sampel)	56
Koefisien Korelasi (r)	0,920
Koefisien Determinasi (R^2)	0,844 (84,4%)
Persamaan Regresi	Y = 8,291 + 0,717X
t hitung	17,278
t tabel (α = 5%)	2,005
Signifikansi	0,000

Sumber: Output SPSS 22, diolah peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,920 yang menunjukkan hubungan

positif dengan kategori sangat kuat antara pemanfaatan Quizwhizzer dan minat belajar siswa. Persamaan regresi linier sederhana Y = 8,291 + 0,717X menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pemanfaatan Quizwhizzer akan meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,717 satuan. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,844 berarti variabel pemanfaatan Quizwhizzer menjelaskan 84,4% variasi minat belajar siswa, sedangkan 15,6% sisanya dijelaskan oleh faktor lain di luar model penelitian ini. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung (17,278) lebih besar dari t tabel (2,005) dengan signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pemanfaatan media pembelajaran digital Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Hasil wawancara dengan Waka Kurikulum dan guru Fiqih memperkuat temuan kuantitatif tersebut. Sejak diterapkannya Quizwhizzer, siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif, lebih fokus, dan menantikan sesi kuis pada setiap pertemuan, karena media ini menghadirkan unsur permainan, skor, dan kompetisi yang membuat pembelajaran Fiqih terasa lebih menarik. Keempat siswa yang diwawancarai juga secara konsisten menyatakan bahwa penggunaan Quizwhizzer membuat mereka semakin semangat dan berminat mengikuti pembelajaran Fiqih. Kendala yang muncul dalam penerapannya lebih bersifat teknis, yaitu keterbatasan gawai pribadi siswa dan jaringan internet yang belum sepenuhnya stabil, yang telah diupayakan penanganannya oleh pihak madrasah.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Septiani dan Santi (2022) yang menemukan perbedaan minat belajar signifikan antara kelas yang menggunakan Quizwhizzer dan yang tidak menggunakannya (sig. 0,000 < 0,05), serta penelitian Nazia dan Mica (2025) yang menunjukkan Quizwhizzer berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa (N-Gain 0,65). Penelitian Arsita (2024) pada mata pelajaran PPKn dan penelitian Rahmawati (2025) pada mata pelajaran Sejarah juga melaporkan pengaruh Quizwhizzer yang signifikan terhadap hasil dan

motivasi belajar. Namun demikian, penelitian Puspitasari dkk. (2020) menemukan pengaruh yang negatif dan tidak signifikan antara Quizwhizzer dan minat belajar pada pembelajaran Sejarah (t hitung -1,133 < t tabel 2,039), yang menurut peneliti dapat disebabkan oleh perbedaan karakteristik siswa, durasi penerapan media, dan konteks mata pelajaran. Perbedaan ini menegaskan bahwa keberhasilan Quizwhizzer dalam meningkatkan minat belajar tidak bersifat mutlak, melainkan turut dipengaruhi oleh kesiapan guru, siswa, dan konteks pembelajaran di masing-masing sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital Quizwhizzer di MTs YTI Nguling Pasuruan secara umum sudah berjalan dengan baik meskipun penerapannya masih tergolong baru, dengan penerapan yang terstruktur pada awal dan akhir pembelajaran Fiqih. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih mengalami peningkatan yang cukup terasa sejak diterapkannya Quizwhizzer, ditandai dengan siswa yang lebih antusias, lebih fokus, dan lebih mudah mengingat materi dibandingkan metode ceramah konvensional. Hasil analisis statistik membuktikan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan media pembelajaran digital Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs YTI Nguling Pasuruan, dengan kontribusi pengaruh sebesar 84,4%. Disarankan agar pihak madrasah terus meningkatkan sarana dan prasarana penunjang, serta guru Fiqih lebih kreatif dalam memanfaatkan unsur tantangan dan motivasi permainan pada Quizwhizzer agar minat belajar siswa dapat meningkat secara lebih merata.

DAFTAR PUSTAKA

Arsita A. L. (2024). Pengaruh media pembelajaran aplikasi Quizwhizzer terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran PPKN (Penelitian pre-eksperimen di kelas X SMAN 15 Garut) [Skripsi, Institut Pendidikan Indonesia Garut].

Arsyad, A. (2016). Media pembelajaran. Rajawali Pers.

Malik, A. (2022). Media pembelajaran interaktif berbasis game. Alfabeta.

Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Alfabeta.

Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Kencana.

Dardanili, F., Rosmiati, & Juniarso, T. (2025). Pengaruh problem based learning berbantuan media pembelajaran Quizwhizzer berbasis digital terhadap kemampuan berpikir reflektif siswa. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2), 324-325.

Fitriani, A. A., & Riza, M. S. (2024). Implementasi aplikasi Quizwhizzer dalam pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel di SMAN 1 Kepanjen. Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 5(1), 105.

Iskandar, R., dkk. (2023). Pengembangan media pembelajaran QuizWhizzer dalam pembelajaran interaktif. Jurnal Teknologi Pendidikan, 1181.

Liandi, P., dkk. (2024). Upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKN melalui media Quizwhizzer. Jurnal Educatio, 10(4), 1251.

Nazia, & Mica. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizwhizzer terhadap motivasi belajar siswa di SMA Swasta Istiqlal Deli Tua. Jurnal Pendidikan Interaktif, 10(1), 25.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. Educational Psychologist, 50(4), 258-283.

Puspitasari, dkk. (2020). Pengaruh media pembelajaran Quizwhizzer terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah. Jurnal Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Delta Sidoarjo, 4.

Rahmawati, L., & Suprijono, A. (2025). Pengaruh media Quizwhizzer terhadap efikasi diri dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah kelas X-2 SMA Negeri 1 Balen. Avatara: e-Journal Pendidikan Sejarah, 16(3), 14-25.

Sari, N. D. (2025). Pengaruh media pembelajaran Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa SD [Skripsi, Universitas PGRI Delta].

Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh aplikasi Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi. Seminar Nasional LPPM UMJ, 5(1), 125.

Wahyuni, T. (2025). Penggunaan game edukasi Quizwhizzer dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Triangulasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 4(1), 45-56.