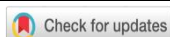


Penerapan Media Chromebook Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Fiqih Madrasah Aliyah

*Ailsa Hayati Marsa Salsabila, Zainuddin Syarif

Universitas Islam Negeri Madura, Pamekasan, Indonesia

*Email: salsabilaailsa726@gmail.com (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v5i5.608>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 13 September, 2025

Revisi: 12 Oktober 2025

Disetujui: 20 Oktober 2025

Terbit: 30 Oktober 2025

Kata Kunci:

Chromebook;

Interactive;

Learning Motivation;

Quizizz.



ABSTRAK

This study aims to describe the implementation of Quizizz-based Chromebooks in Fiqh learning in class X of Madrasah Aliyah as a strategy to increase student interest and engagement. The problem of low learning enthusiasm arising from the dominance of the lecture method is the basis for conducting this study. The method used is qualitative with a descriptive approach, involving Fiqh teachers and students as data sources through observation, semi-structured interviews, and documentation. The results of the study indicate that the use of Chromebooks supported by the Quizizz application can create a more interactive learning atmosphere, foster motivation, and help students understand the material through direct feedback. Teachers benefit from the reporting feature that facilitates the process of evaluating learning outcomes in a more targeted manner. Overall, this integration of digital technology shifts Fiqh learning from traditional patterns to a more varied, active approach that suits the character of the current generation.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian elemen penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan perangkat teknologi, seperti Chromebook, di sektor pendidikan menghasilkan peluang baru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Mata pelajaran Fiqih sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa, yang berdampak pada rendahnya minat dan kemampuan belajar mereka.

Chromebook merupakan perangkat yang dirancang oleh Google untuk menghadirkan pengalaman web yang lebih optimal bagi pengguna (Qosim et al., 2023). Perangkat ini dapat dijalankan baik secara online maupun offline dengan sistem berbasis cloud, sehingga tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan yang besar pada perangkat itu sendiri. Salah satu alternatif yang bisa diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif, seperti Quizizz. Quizizz adalah platform yang memungkinkan pengajar untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui gadget mereka. Dengan memanfaatkan Quizizz, siswa dapat belajar dengan metode yang lebih menarik dan interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan minat serta kemampuan belajar mereka. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Fitur-fitur menarik pada Quizizz dapat dimanfaatkan oleh guru dalam membantu peserta didik menjadi lebih antusias dengan sistem pembelajaran.

Guru harus mampu mengikuti arus perkembangan IPTEK yang akan berpengaruh dalam proses pembelajaran. Tugas dari Guru adalah sebagai pelaksana lapangan dan diharuskan mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif sesuai berkembangnya zaman. Agar siswa lebih mudah memahami dan menerima materi yang diberikan oleh siswa (Setiani & Saputra, 2022). Hal ini juga dapat menjadikan daya tarik dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Faktor penting dalam keberhasilan Pendidikan dapat dilihat dari proses pembelajarannya. Namun seringkali siswa masih merasa kebingungan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat terjadi karena pemaparan materi yang membosankan

atau bisa juga proses pembelajaran kurang efektif, misalnya Guru lebih monoton dalam menyampaikan materi. Dari situlah siswa merasa bosan dan malas dalam menerima pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, Memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik, sesama peserta didik dan peserta didik dengan ahli di bidang ilmu yang relevan di mana saja.

Observasi menunjukkan bahwa Minat belajar Madrasah Aliyah dalam mata pelajaran fiqih masih tergolong rendah ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif dalam pembelajaran dan minimnya penggunaan teknologi sebagai media belajar. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran seperti pemanfaatan Chrome Book berbasis multimedia interaktif melalui platform quizizz, guna meningkatkan keterlibatan siswa dan menunjang pencapaian kompetensi secara lebih efektif. Salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk menarik perhatian siswa khususnya pada mata pelajaran fiqih yang cenderung dalam metode pembelajarannya hanya metode ceramah dan praktik tanpa dikaitkan dengan teknologi.(Nailatur dan Zainuddin, 2025)

Menurut Rohidin (2016) pelajaran fiqih adalah salah satu materi yang membahas terkait hal ibadah, pelaksanaan rukun islam, ketentuan pelaksanaan haji, makanan dan minuman yang halal dan haram, dll. Dapat juga didefinisikan ilmu yang mempelajari tentang pokok-pokok hukum islam secara lengkap dan terperinci. Pelajaran Fiqih ini sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh siswa sebagai pedoman hidup dan agar mampu membedakan yang benar dan salah sesuai dengan syari'at islam.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gunawan (2024) berjudul *"Peningkatan Minat Belajar IPAS Melalui Pemanfaatan Chromebook Berbantuan Google Workspace For Education bagi Siswa Kelas V SDN 03 Madiun Lor Kota Madiun"* menunjukkan bahwa penerapan Chromebook yang dipadukan dengan Google Workspace for Education mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media chromebook pernah dilakukan oleh Aszary, dkk., (2024) berjudul *"Pengaruh Chromebook dengan Google Workspace Terhadap Minat Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar"* menemukan bahwa tingkat minat belajar seseorang berkaitan erat dengan kemampuannya dalam membangkitkan motivasi untuk berperilaku. Pemanfaatan Chromebook terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga memberikan rangsangan multisensori yang melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, dan penciuman, sehingga memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian chromebook juga dilakukan Yusuf (2024) Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Chromebook di kelas V SDN 05 Tarok Dipo memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Guru telah mampu memanfaatkan sebagian besar aplikasi yang tersedia sehingga pembelajaran IPAS menjadi lebih variatif. Selain itu, siswa merespons sangat baik penggunaan Chromebook; mereka merasa lebih termotivasi, lebih mudah memahami materi, serta lebih terbantu dalam mencari sumber belajar. Kepraktisan juga dirasakan siswa karena tidak perlu membawa banyak buku, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan. Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama memanfaatkan Chromebook sebagai media pembelajaran yang mendukung proses digitalisasi pendidikan. Perbedaannya terlihat pada subjek, bidang kajian, dan media pendukung yang dipakai. Penelitian terdahulu berfokus pada siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran IPAS dengan dukungan Google Workspace maupun Chromebook secara umum, sementara penelitian ini menitikberatkan pada siswa madrasah aliyah dalam pembelajaran Fiqih melalui pemanfaatan Chromebook yang diintegrasikan dengan aplikasi Quizizz. Penelitian ini bertujuan mengetahui Penerapan dan hasil Media Chromebook Berbasis Quizizz pada Materi Fiqih di Kelas X Madrasah Aliyah.

METODE PENELITIAN

Metode merupakan suatu tahapan penelitian yang dilengkapi dengan prosedur

pengambilan data dan analisis data. Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif (Umar Sidiq, 2019). Data dan sumber data diperoleh dari guru Fiqih sebagai informan kunci dan sejumlah siswa madrasah aliyah sebagai informan tambahan. Pemilihan sumber data didasarkan pada keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran media Chromebook berbasis aplikasi Quizizz.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Penyajian data ini dilakukan dalam bentuk uraian singkat, serta hubungan antar kategori. Sedangkan dokumentasi dimanfaatkan untuk melengkapi data melalui catatan pembelajaran, hasil evaluasi, maupun sumber pendukung lain yang relevan (Anto et al., 2024).

Analisis data mencakup tiga tahapan, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan untuk memilih informasi yang paling relevan dengan fokus penelitian, penyajian data disusun secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai implementasi media pembelajaran interaktif, dan penarikan kesimpulan dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung. Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan data dari guru dan siswa serta keikutsertaan peneliti dalam penjarangan data menentukan data yang dikumpulkan dalam penelitian Mekarisce (2020), triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan member check dilakukan dengan meminta konfirmasi kepada informan agar data yang diperoleh akurat dan dapat dipertanggungjawabkan (Wiyanda Vera Nurfajriani, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil survei tersebut, kurangnya minat belajar siswa dapat dilihat dari penilaian sehari-hari. Data dikumpulkan secara langsung melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang melibatkan guru mata pelajaran Fiqih, Madrasah Aliyah, serta beberapa informan pendukung. Seluruh data tersebut digunakan untuk memperoleh informasi mengenai manajemen pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta hambatan yang muncul selama proses pembelajaran di kelas. Adapun hasil penelitian yang diperoleh dipaparkan sebagai berikut.

Kegiatan belajar di kelas tampak lebih dinamis karena siswa saling bersaing menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, sementara aplikasi menampilkan umpan balik secara instan (Asidin et al., 2024). Berdasarkan dokumentasi, terlihat bahwa siswa menunjukkan ekspresi yang antusias, lebih fokus, serta bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Wawancara yang dilakukan dengan siswa sebagai berikut.

"Belajar Fiqih dengan Chromebook dan Quizizz terasa lebih menyenangkan. Biasanya saya cepat bosan kalau hanya mendengarkan penjelasan guru, tapi dengan Quizizz saya jadi lebih semangat karena bisa langsung tahu benar atau salah jawabannya." (Wawancara dengan siswa, 22 September 2025).

Pernyataan siswa tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan Chromebook yang terintegrasi dengan Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan metode ceramah tradisional. Siswa merasakan adanya perubahan dari pola pasif menjadi aktif karena dapat berinteraksi langsung dengan soal-soal yang disajikan. Fitur umpan balik otomatis dari Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, di mana siswa bisa segera mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi. Menurut pendapat Supriyadi & Muis (2022) hal ini memunculkan rasa semangat dan motivasi baru, sebab siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam proses evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, wawancara ini mengindikasikan bahwa penerapan media digital berbasis Chromebook dan

Quizizz efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta antusiasme siswa dalam mempelajari materi Fiqih seperti materi syarat serta tata cara tayammum.

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti bersama Bapak M. Husnol Hidayat, S.Pd, selaku guru mata pelajaran Fiqih, mengungkapkan bahwa:

"Penerapan manajemen pembelajaran serta pemilihan media yang tepat sangat membantu proses belajar mengajar". (Wawancara dengan guru pelajaran fiqih, 22 September 2025).

Menurut beliau, hal tersebut membuat kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan menarik karena siswa tidak mudah merasa bosan. Di era modern saat ini, pemanfaatan teknologi menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran; metode ceramah saja sudah tidak memadai, terutama karena banyak materi Fiqih yang memerlukan penerapan praktik secara langsung.

Sementara itu, hasil wawancara dengan Anita Dwi Iestari, siswi kelas X di Madrasah Aliyah, menunjukkan tanggapan positif terhadap penggunaan media Chromebook berbasis Quizizz dalam pembelajaran Fiqih. Ia menyampaikan,

"Saya sangat senang, karena belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Saya bisa langsung mengerjakan kuis melalui Chromebook dengan tampilan menarik seperti permainan, jadi saya lebih semangat belajar." (Wawancara dengan siswa, 22 September 2025).

Dalam dunia pendidikan, guru dituntut memiliki kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai serta mengelola manajemen pembelajaran secara efektif. Berdasarkan hasil penelitian di Madrasah Aliyah, penerapan teknologi melalui media Chromebook berbasis Quizizz merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan Quizizz yang terintegrasi dengan Chromebook mempermudah pemantauan perkembangan siswa (Amalia & Hayati, 2025).

Adapun penerapan manajemen pembelajaran Fiqih dengan media Chromebook berbasis Quizizz dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, guru menyiapkan seluruh komponen pembelajaran sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung, seperti menyusun Modul, bahan ajar, serta menyiapkan akun dan soal interaktif di Quizizz. Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, sebab tidak semua topik Fiqih dapat menggunakan platform ini.

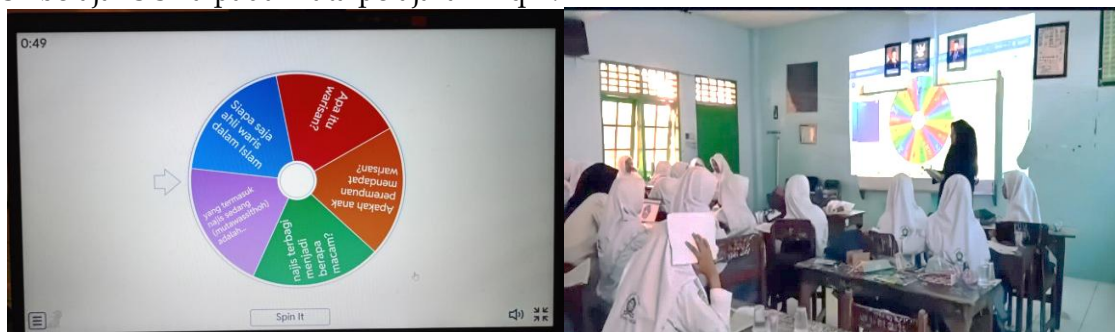
Seperti dijelaskan oleh Bapak M. Husnol Hidayat, S.Pd,

"Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, saya mempersiapkan Modul, bahan ajar, dan membuat kuis di Quizizz agar kegiatan belajar lebih menarik dan tujuan pembelajaran bisa tercapai." (Wawancara dengan guru pelajaran fiqih, 22 September 2025).

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran terdiri atas tiga tahapan yang saling berkaitan. Pada tahap pendahuluan, guru membuka kegiatan belajar dengan mengucapkan salam, berdoa bersama, serta melakukan pengecekan kehadiran siswa. Setelah itu, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan penggunaan Chromebook berbasis Quizizz sebagai media interaktif agar siswa memahami alur kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya, pada tahap inti, guru menyampaikan materi menggunakan PPT yang diakses melalui Chromebook, kemudian mengarahkan siswa untuk mengikuti kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz. Melalui kegiatan ini, siswa dapat terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan secara langsung

dan memperoleh hasil serta umpan balik dengan cepat. Proses ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, kompetitif, dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Sedangkan pada tahap penutup, guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran, menilai pemahaman siswa berdasarkan hasil kuis di Quizizz, memberikan umpan balik, serta menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru juga berperan dalam memotivasi siswa agar terus bersemangat dalam belajar. Penerapan Chromebook berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.



Gambar 1. Aplikasi Quizizz dan Penerapannya tanggal 22 September 2025

Dokumentasi pada gambar tersebut memperlihatkan kegiatan pembelajaran di kelas yang memanfaatkan media teknologi berbasis Chromebook melalui kuis interaktif. Guru terlihat menggunakan proyektor untuk menayangkan tampilan roda kuis digital, sementara para siswa yang tampak serius memperhatikan arahan dan materi yang disajikan. Pemanfaatan media ini menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik, karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan juga dilibatkan dalam aktivitas yang menggabungkan teknologi dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Tampak pula bahwa penggunaan media digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, memotivasi Siti Fatimah Azzahra et al., (2025), dan membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diingat.

3. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir yang dilaksanakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Madrasah Aliyah, guru melakukan evaluasi dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada peserta didik, disertai penilaian dari hasil ulangan harian serta observasi selama kegiatan diskusi berlangsung. Tujuan utama dari evaluasi ini adalah untuk mengukur tingkat pemahaman dan kemampuan siswa terhadap materi yang telah diajarkan, sehingga dapat diketahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak M. Husnol Hidayat, S.Pd, beliau menyampaikan:

“Biasanya saya menilai melalui hasil diskusi, ulangan harian, dan sesi tanya jawab. Dari situ saya bisa melihat bagaimana respon dan pemahaman siswa terhadap materi yang saya sampaikan, apakah mereka sudah menguasainya atau belum.” (Wawancara dengan guru pelajaran fiqih, 22 September 2025).

Dengan adanya tahapan evaluasi ini, guru dapat lebih mudah menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Tanggung jawab utama seorang pendidik adalah menciptakan lingkungan belajar yang mampu menumbuhkan perubahan positif dalam perilaku dan kemampuan siswa, terutama saat kegiatan belajar di kelas. Guru memiliki peran penting dalam menilai hasil belajar peserta didik, sehingga evaluasi menjadi sarana penting untuk mengukur

sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan dengan bantuan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran Fiqih menggunakan media Chromebook berbasis Quizizz, proses evaluasi dilakukan secara digital melalui kuis interaktif di platform Quizizz. Melalui perangkat Chromebook, siswa dapat menjawab soal secara langsung dan memperoleh hasil serta umpan balik secara cepat. Metode ini memungkinkan guru menilai pemahaman siswa dengan lebih akurat, efisien, dan menarik.

Penerapan evaluasi berbasis teknologi seperti Chromebook berbasis Quizizz membantu guru dalam menilai pencapaian belajar siswa secara menyeluruh serta menyesuaikan strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di tahap berikutnya. Guru menilai bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis karena siswa tampak antusias dan aktif mengikuti kegiatan belajar (Setiani & Saputra, 2022).

Tabel 1. Implementasi Kegiatan Manajemen Pembelajaran di Madrasah Aliyah

No.	Tahapan	Implementasi
1.	Perencanaan	Tahapan pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah diawali dengan tahap perencanaan, di mana guru menyiapkan Modul, menyusun bahan ajar, serta menentukan media pembelajaran yang sesuai, yaitu Chromebook berbasis Quizizz.
2.	Pelaksanaan	Proses pembelajaran di Madrasah Aliyah mencakup tiga tahapan utama, yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Setiap tahap memiliki peran penting untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik.
3.	Evaluasi	penilaian pembelajaran dilakukan melalui berbagai bentuk, seperti ulangan harian, observasi langsung, serta penilaian keterampilan dan sikap. Guru juga memanfaatkan media Chromebook berbasis Quizizz dalam pelaksanaan evaluasi agar siswa dapat mengerjakan soal secara digital dengan cara yang lebih menarik dan memberikan umpan balik secara cepat terhadap hasil belajar mereka

Berdasarkan hasil temuan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti juga menemukan beberapa hambatan yang muncul selama proses pembelajaran di Madrasah Aliyah. Dalam penerapan media pembelajaran berbasis Chromebook terintegrasi Quizizz, guru membutuhkan dukungan fasilitas yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil dan perangkat pendukung yang berfungsi dengan baik. Namun, dalam praktiknya, pelaksanaan pembelajaran tidak selalu berjalan secara optimal, karena terdapat beberapa kendala yang kerap dihadapi sebagaimana dijelaskan oleh Bapak M. Husnol Hidayat, S.Pd, guru mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah.

1. Kendala Teknis (Listrik dan Jaringan Internet)

Menurut Bapak Husnol, kendala utama yang sering muncul berkaitan dengan gangguan koneksi internet maupun pemadaman listrik. Situasi ini menyebabkan penggunaan Chromebook berbasis Quizizz tidak dapat dilakukan secara maksimal, karena akses terhadap platform tersebut memerlukan kestabilan daya dan jaringan.

“Kesulitannya biasanya terjadi ketika jaringan internet lambat atau listrik padam, sehingga saya tidak dapat menjalankan kuis interaktif yang sudah disiapkan di Quizizz”. (Wawancara dengan guru pelajaran fiqih, 22 September 2025).

2. Pengelolaan Kelas

Selain persoalan teknis, kemampuan dalam mengelola kelas juga menjadi tantangan bagi guru. Meskipun penggunaan Chromebook berbasis Quizizz mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan antusiasme belajar, guru tetap dituntut memiliki keterampilan pedagogik yang baik agar kegiatan belajar berlangsung efektif.

“Menurut saya, pengelolaan kelas tetap memerlukan perhatian khusus, karena media digital hanya menjadi alat bantu agar pembelajaran lebih menarik, sedangkan pemahaman materi yang saya sampaikan tetap menjadi hal utama”. (Wawancara dengan guru waka kurikulum, 22 September 2025).

3. Keterbatasan Waktu

Faktor lain yang juga menjadi kendala adalah terbatasnya waktu pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa waktu yang diberikan untuk setiap pertemuan sering kali tidak cukup untuk menjelaskan seluruh materi sekaligus menjalankan kegiatan Quizizz melalui Chromebook.

“Hambatan lain ada pada waktu, karena dalam satu kali pertemuan saya hanya memiliki satu jam pelajaran, sedangkan penjelasan materi dan pelaksanaan kuis memerlukan waktu yang lebih panjang”. (Wawancara dengan guru waka kurikulum, 22 September 2025).

Dokumentasi menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi ini tidak hanya menumbuhkan minat siswa terhadap materi Fiqih, tetapi juga melatih keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi sebagai media belajar yang efektif (Rohman & Febriana, 2025).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa meskipun media Chromebook berbasis Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa, keberhasilan penerapannya tetap dipengaruhi oleh faktor teknis, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, serta efisiensi waktu yang tersedia.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Chromebook berbasis Quizizz dalam pembelajaran Fiqih kelas X menghadirkan suasana baru pada kegiatan belajar. Menurut Irjus Indrawan (2020) Model percobaan atau eksperimen ini akan mempermudah siswa dalam memahami materi, karena metode belajar yang sebelumnya lebih berpusat pada ceramah mulai bergeser menjadi interaktif, di mana siswa berpartisipasi secara langsung melalui perangkat Chromebook untuk menjawab soal-soal evaluasi berbasis Quizizz. Peserta didik yang sebelumnya terbiasa menerima materi melalui ceramah dan diskusi sederhana kini diperkenalkan dengan pendekatan yang memanfaatkan teknologi digital. Chromebook difungsikan sebagai sarana utama untuk mengakses aplikasi Quizizz Lutfi et al., (2025) , sementara pendidik bertindak sebagai pengelola yang menyiapkan materi Fiqih dalam bentuk soal-soal interaktif. Penerapan strategi ini menjadikan siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, melainkan juga sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dengan materi pembelajaran melalui perangkat digital (Muhammad Furqon, 2024). Perubahan tersebut memperlihatkan pergeseran pola pembelajaran dari metode tradisional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih sesuai dengan kebutuhan generasi masa kini.

Perlu adanya perubahan pendekatan dalam pengajaran fiqih, yang tidak hanya berfokus pada pemberian tugas tetapi juga mendorong interaksi, diskusi, dan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif. Guru perlu mengembangkan metode pengajaran yang lebih komunikatif dan kreatif dalam minat belajar siswa supaya meningkat (Ahmad Catur Susilo &

Triono Ali Mustofa, 2024) . Lebih lanjut Unang Wahidin juga mengatakan, di sisi lain perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar (A. F. Lutfi & Usamah, 2019).

Kegiatan belajar tampak lebih dinamis ketika siswa mulai mengoperasikan Quizizz. Rasa ingin tahu terlihat ketika mereka saling berlomba menjawab soal yang muncul pada layar Chromebook (Adiningtyas, 2016). Respons instan dari aplikasi memberikan gambaran langsung mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi Fiqih yang sedang dipelajari. Kondisi ini menumbuhkan keterlibatan emosional karena siswa merasa tertantang memperbaiki jawaban yang salah sekaligus menjaga capaian skor yang tinggi. Dokumentasi kelas menunjukkan antusiasme siswa yang lebih besar, ekspresi wajah yang fokus, serta interaksi yang intens Rasyad (2024), yang memperlihatkan bahwa penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sekaligus mengurangi rasa bosan saat mempelajari materi Fiqih, seperti pada topik tayamum, tujuan dari metode yaitu untuk mendorong siswa secara aktif terlibat dalam proses menemukan jawaban melalui kegiatan bertanya, menyelidiki, dan menyimpulkan. Sebagai contoh, guru menyajikan kondisi di mana siswa tidak memiliki akses air dan belum melaksanakan sholat, lalu meminta mereka mencari solusi yang sesuai dengan syariat Islam. Dari permasalahan tersebut, siswa diarahkan untuk menjawab pertanyaan tersebut melalui aplikasi “Quiz” menelusuri jawaban melalui Al-Qur’an (seperti QS. Al-Ma’idah: 6), dan akhirnya menyimpulkan syarat serta tata cara tayammum. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis, kemandirian, dan tanggung jawab dalam menjalankan ibadah (Rasyidi, 2024).

Pemanfaatan Chromebook dengan dukungan Quizizz merupakan alat yang efektif untuk memantau perkembangan siswa (Monika et al., 2024). Melalui fitur laporan, guru dapat memeriksa hasil capaian secara langsung, sehingga terlihat jelas siswa yang sudah memahami materi maupun yang masih membutuhkan bimbingan. Informasi tersebut membantu guru menyusun strategi lanjutan agar pembelajaran lebih terarah. Data hasil pembelajaran yang terekam juga menjadi bahan refleksi guru untuk menilai keberhasilan metode yang diterapkan. Penerapan media ini tidak hanya mempermudah proses penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran melalui data yang lebih terbuka, detail, dan akurat.

KESIMPULAN

Hasil penelitian mengenai penerapan media Chromebook berbasis Quizizz pada pembelajaran Fiqih kelas X Madrasah Aliyah menunjukkan adanya perubahan nyata dalam pola belajar siswa. Proses belajar yang sebelumnya didominasi ceramah beralih menuju pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Siswa tidak lagi sekadar menerima materi, melainkan ikut terlibat aktif melalui latihan soal digital di Quizizz. Pergeseran ini menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan generasi yang akrab dengan teknologi. Data dari dokumentasi dan wawancara memperlihatkan bahwa penggunaan Chromebook dan Quizizz memberi pengaruh positif terhadap motivasi, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik. Umpan balik cepat dari aplikasi membantu siswa lebih kritis, reflektif, dan terdorong untuk bersaing sehat dalam menjawab soal. Guru pun lebih mudah memantau capaian belajar melalui fitur laporan sehingga proses evaluasi menjadi lebih jelas, terarah, dan mendukung perencanaan pembelajaran berikutnya. Secara keseluruhan, pemanfaatan media Chromebook berbasis Quizizz berhasil mengubah pembelajaran Fiqih menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan berorientasi pada siswa. Selain memperdalam pemahaman materi, strategi ini juga melatih keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kemandirian, serta penggunaan teknologi secara bijak. Hasil ini menegaskan bahwa integrasi teknologi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk lebih adaptif menghadapi tantangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S. W. (2016). Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten. *Jurnal Dimensi*, 5(3), 1–10. <https://doi.org/10.33373/dms.v5i3.62>
- Ahmad Catur Susilo, & Triono Ali Mustofa. (2024). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pembelajaran Fiqih di SMP Muhammadiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1797–1808. <https://doi.org/10.58230/27454312.608>
- Amalia, A., & Hayati, A. N. (2025). Implikasi Penggunaan Chromebook Terhadap Efektivitas Interaksi Dan Manajemen Kelas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa*, 7(2), 32–45. <https://doi.org/10.51903/jurnalmahasiswa.v7i2.1098>
- Anto, R. P., Nur, N., Yusriani, Ardah, F. K., Ayu, J. D., Nurmahdi, A., Apriyeni, B. A. R., Purwanti, Adrianingsih, arita Y., & Putra, M. F. P. (2024). Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Penerapannya. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 2). <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/581>
- Asidin, K., Umar, U., & Takdir, T. (2024). Penggunaan Chromebook dalam Pembelajaran PAI dan Ujian Online. *Jurnal Al-Ilmi Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 5(1), 46–59. <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v5i1.3184>
- Aszary, S., Retno, R. S., & Kusumawati, N. (2024). Pengaruh Chromebook dengan Google Workspace terhadap Minat Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(6), 4555. <https://doi.org/10.35931/aq.v18i6.4166>
- Gunawan, M. (2024). Peningkatan Minat Belajar IPAS Melalui Pemanfaatan Chromebook Berbantuan Google Workspace For Education bagi Siswa Kelas V SDN 03 Madiun Lor [UNIVERSITAS PGRI MADIUN]. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/WEWARAH>
- Irjus Indrawan, dkk. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. In M. P. Prof. Dr. H. Mukhtar Latif (Ed.), *Penerbit CV. Pena Persada* (pp. 1–130).
- Lutfi, A., Citra, E., Indah, S., Choiriyah, K., & Faisal, Y. (2025). Chromebook sebagai Media Pembelajaran Multiliterasi dalam Pembelajaran PAI pada Siswa Fase A. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 52–62. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1.2211>
- Lutfi, A. F., & Usamah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Mata Pelajaran Fiqih Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(02), 219. <https://doi.org/10.30868/ei.v8i2.490>
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Monika, L., Prabowo, F., & Jami, F. Y. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Islam di Karawang. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(1), 194–205. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i1.975>
- Muhammad Furqon. (2024). Minat Belajar. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 7, Issue November). <http://repository.um.ac.id/id/eprint/5615>
- Nailatur dan Zainuddin. (2025). Pemanfaatan Media Kaligrafi pada Mata Pelajaran PAI Materi Asmaul Husna untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Nailatur Rizqiyah, Zainuddin Syarif Universitas Islam Negeri (UIN) Madura, Indonesia. 5(2), 1003–1017.
- Qosim, Purwanti, I., Indira, I., Sulistyowati, R., Isfadia, H., & Santoso, S. (2023). Pengenalan Dasar Chromebook sebagai Digitalisasi Pembelajaran. *ABADI: JURNAL AHMAD DAHLAN MENGABDI*, 2(1), 8–10. <https://doi.org/10.58906/abadi.v2i1.87>

- Rasyad, I. (2024). Strategi Guru ddalam Mengoptimalkan Interaksi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 81–88. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i4.1876>
- Rasyidi, A. (2024). Pendidikan Agama Islam dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis sebagai pengembang pemahaman serta pengamalan ajaran Islam kehidupan sehari-hari. *Faidatuna*, 1(1), 1–21. <https://doi.org/10.53958/ft.v4i3.302>
- Rohidin. (2016). *Pengantar Hukum Islam Dari Semenanjung Arabia Sampai Indonesia*. Yogyakarta : Lintang Rasi Aksara Books..
- Rohman, A. H., & Febriana, E. V. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Dalam Pembelajaran Fiqih Di Mts Darussalam Kumalasa. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam Vol.*, 7(1), 136–163. <https://doi.org/10.54437/ilmuna>.
- Setiani, R. Z., & Saputra, E. R. (2022). Rifa Setiani Z and Erwin Rahayu Saputra, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Mata Pelajaran Agama Islam Materi Huruf Hijaiyah Dan Harakatnya,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (January 2, 2022): 552–563. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 552–563. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1947>
- Siti Fatimah Azzahra, Noor Khalifah, Noor Hafizatun Nisa, & Linda Linda. (2025). Tinjauan Teoritis Penggunaan Media Interaktif Digital dalam Pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah. *Indonesian Journal of Islamic Jurisprudence, Economic and Legal Theory*, 3(2), 1449–1458. <https://doi.org/10.62976/ijjel.v3i2.1131>
- Supriyadi, A., & Muis, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Chromebook Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 6(2), 113–120. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v6i2.1578>
- Umar Sidiq, M. M. C. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). <http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/>
- Wiyanda Vera Nurfajriani, D. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. 10(September), 826–833.
- Yusuf, M. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Chromebook di SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 33–38. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.55>