IMPLEMENTASI MEDIA GAME EDUKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN FIQIH DI MAN 2 NGANJUK

SKRIPSI

Ditulis Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Disusun oleh :

KHULLATUL LUTHFIYAH

9321.125.16

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

IMPLEMENTASI MEDIA GAME EDUKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN FIQIH DI MAN 2 NGANJUK

KHULLATUL LUTHFIYAH

9.321.125.16

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs.H. Moh. Rois, MA	Moh. Zainal Fanani, M. Pd.I
NIP. 195907111992031002	NIP. 197406202011011001

NOTA DINAS

Nomor :

Kediri, 03 Juli 2020

Lampiran : 4 (empat) berkas

Hal : Bimbingan Skripsi
Kepada
Yth. Bapak Rektor IAIN Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07 – Ngronggo
Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Ketua untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Khullatul Luthfiyah

NIM : 9.321.125.16

Judul : IMPLEMENTASI MEDIA GAME EDUKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN FIQIH DI MAN 2 NGANJUK

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan agar segera dapat diujikan dalam Sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs.H. Moh. Rois, MA	Moh. Zainal Fanani, M. Pd.I
NIP. 195907111992031002	NIP. 197406202011011001

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 28 Juli 2020

Nomor :
Lamp : 4 (empat) Berkas
Hal : Penyerahan Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel No. 07 - Ngronggo
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Ketua untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : KHULLATUL LUTHFIYAH
NIM : 9321.125.16
Judul : IMPLEMENTASI MEDIA GAME EDUKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN FIQIH DI MAN 2 NGANJUK

Setelah diperbaiki materi dan susunannya sesuai dengan beberapa petunjuk dan tuntutan yang telah diberikan dalam sidang Munaqosah yang dapat menerima dan mensetujuihasil perbaikannya.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapakan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. H. Moh. Rois, MA	Moh. Zainal Fanani, M. Pd.I
NIP. 195907111992031002	NIP. 197406202011011001

Scanned by TapScanner

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI MEDIA GAME EDUKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN FIQIH DI MAN 2 NGANJUK

KHULLATUL LUTHFIYAH

9321.125.16

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri pada tanggal 22 Juli 2020

Tim Penguji

1. Penguji Utama

   Dr. Muhammad Yasin, M. Pd
   NIP.19710610 199803 1 003 (.....)

2. Penguji I

   Drs. H. Moh. Rois, MA
   NIP. 19590711 199203 1 002 (.....)

3. Penguji II

   Moh. Zainal Fanani, M. Pd. I
   NIP. 19740620 201101 1 001 (.....)

Kediri, 28 Juli 2020
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. H. Ali Anwar, M. Ag
NIP. 19640503 199603 1 001

Scanned by TapScanner

MOTTO

اَلْمَادَةُ مُهِمَّةٌ وَلَكِنْ اَلطَّرِقَةُ اَهَمُّ مِنَ المدَّةُ

"Materi pelajaran adalah suatu yang penting. Tetapi, metode pembelajaran jauh lebih penting dari pada materi pelajaran"

(Dr. KH. Abdullah Syukri Zarkasyi, MA)

PERSEMABAHAN

Dengan menghaturkan puji syukur kehadirat Allah SWT, kuhadirkan skripsi ini kepada:

1. Orang tuaku, Almarhum Bapak Muhtar Jamhari yang telah mendidikku dan memberikan pelajaran yang berharga tentang bagaimana menjadi seorang anak yang baik. Dan juga Ibuku Dewi Kalimah guru sekaligus sang inspirator hidupku yang selalu membimbing dan menuntunku dalam memilih hidup, sekaligus memberikan kesempatan anaknya untuk mengenyam dunia pendidikan hingga perguruan tinggi dan berjuang untuk keberhasilan dan kesuksesan anaknya.
2. Adikku, Ahmad Zulfikar Jauhari yang selalu membantu, menemani dan memotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini
3. Teman-temanku progran pendidikan Agama Islam angakatan 2016 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri yang saling membantu menyelesaikan skripsi di tengah pandemi Covid-19 yang sangat menjadi tantangan lulusan angkatan 2016.
4. Guru-guru mulai dari TK sampai Perguruan Tinggi, guruku TPQ sampai madrasah diniyah aliyah di Bangsongan-Mojo-Kediri, serta para guru ngajiku.
5. Dan semua pihak yang berkaitan dengan pembuatan skripsi ini.

ABSTRAK

KHULLATUL LUTHFIYAH. 2020. *Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih Di Man 2 Nganjuk*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri. Pembimbing (1) Drs. H. Moh. Rois, MA dan (2) Moh. Zainal Fanani, M. Pd.I

Kata Kunci:*implementasi game quizizz, media game edukasi quizizz, motivasi belajar.*

Seiring dengan berkembangya zaman di bidang teknologi dan informasi, sekolah-sekolah sudah banyak mengembangkan media pembelajaran yang berbasis informasi dan komunikasi teknologi, salah satunya adalah media game quizizz. Media game edukasi quizizz adalah suatu aplikasi pendidikan yang berupa media pembelajaran berbasis game yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sebagai penyampaian informasi dan komunikasi guru kepada peserta didik. Dengan menggunakan media game edukasi quizizz diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Berangkat dari latar belakang tersebut maka fokus maslah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimana penerapan media game edukasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fiqih?, 2) apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam proses penerapan media game edukasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran fiqih?, 3) bagaimana dampak penggunaan media game edukasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran fiqih?

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Dimana penelitiannya menggunakan studi kasus. Data dalam penelitian ini berupa kata-kata atau keterangan informasi. Sedangkan sumber data diperoleh dari wawancara kepada kepala sekolah, waka bidang kurikulum, guru dan peserta didik MAN 2 Nganjuk. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancra dan dokumentasi. Sedangkan teknis analisis data adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) penerapan media game edukasi quizizz digunakan oleh guru ketika latihan atau ulangan pembelajaran fiqih namun hampir setiap hari digunakan. Sebelum guru menrepakan guru harus terlebih dahulu msenyiapakan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, membuat dan menyusun game quizizz semenarik mungkin, membagikan kode bermain kepada peserta didik. 2) faktor pendukung penerapan media quizizz adalah tersedianya fasilitas berupa LCD, proyektor, pengeras suara, kabel penghubung listrik, wifi di setiap kelas dan pelatihan media pembelajaran baru di setiap awal tahun ajaran baru, sedangkan faktor penghambatnya adalah jaringan internet yang kurang kuat, dan peserta didik yang mondok yang tidak di izinkan membawa *samrtphone*. 3) dampak penggunaan quizizz adalah timbulnya keinginan peserta didik untuk berhasil, timbulnya semangat giat belajar, pembelajaran yang menarik semangat dan minat belajar peserta didik, lingkungan belajar yang ramai tapi tetap kondusif, peserta didik lain dpat menjadi peserta didik lain untuk maju.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah wa syukurillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahamt dan taufik yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan benar dan baik. Skripsi ini membahas Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih di MAN 2 Nganjuk.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Nur Chamid, MM selaku Rektor IAIN Kediri
2. Bapak Dr.H. Ali Anwar, M.Ag selaku Dekan FTIK IAIN Kediri beserta para stafnya, atas segala kebijakan, perhatian dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini dengan baik.
3. Drs. H. Moh. Rois, MA dan Moh. Zainal Fanani, M. Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan tekun membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Kasnan, S. Ag selaku kepala sekolah MAN 2 Nganjuk, yang telah memberikan izinnya untuk penelitian di MAN 2 Nganjuk.
5. Bapak Maid Amir, S. Pd selaku waka bidang kurikulum, yang telah emmbantu dan mengarahkan saya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

6. Bapak Abdul Malik Hasan, S. HI selaku guru fiqih MAN 2 Nganjuk, Berkat bantuan dan dukungannya peneliti dapat melakukan penelitian dan penggalian data sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu dan keluarga besar yang telah menemani dan memberikan dukungan agar tetap semangat dalam menyelesaikan studi.
8. Dan seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi diterima dan dilipat gandakan oleh Allah SWT. Dan semoga karya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang budiman. *Amiiin*

Kediri, 03 Juli 2020

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....**i**

HALAMAN PERSETUJUAN.....**ii**

NOTA DINAS.....**iii**

NOTA PEMBIMBING.....**iv**

HALAMAN PENGESAHAN.....**v**

MOTTO.....**vi**

HALAMAN PERSEMABAHAN.....**vii**

ABSTRAK.....**viii**

KATA PENGANTAR.....**ix**

DAFTAR ISI.....**xi**

DAFTAR GAMBAR.....**xiii**

BAB I PENDAHULUAN.....**1**

A. Konteks Penelitian 1

B. Fokus Penelitian..... 6

C. Tujuan Penelitian 6

D. Kegunaan Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI.....**9**

A. Media Pembelajaran 9

B. Game Edukasi Quizizz..... 17

C. Motivasi 21

BAB III METODE PENELITIAN.....**25**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian..... 25

B. Kehadiran Peneliti 27

C. Lokasi Penelitian 28

D. Data dan Sumber Data 38

E. Pengumpulan Data 40
F. Analisis Data..... 42
G. Pengecekan Keabsahan Data 44
H. Tahap-Tahap Penelitian 45
BAB IV PAPARAN DAN TEMUAN PENELITIAN 47
A. Paparan Data..... 47
B. Temuan Data..... 63
BAB V PEMBAHASAN 65
A. Penerapan Media Game Edukasi Quizizz dalam Meningkatakan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih di MAN 2 Nganjuk 65
B. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Proses Penerapan Media Game Edukasi Quizizz dalam Meningkatakan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih di MAN 2 Nganjuk..... 73
C. Dampak Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz dalam Meningkatakan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih di MAN 2 Nganjuk 75
BAB VI PENUTUP 80
A. Kesimpulan..... 80
B. Saran..... 82
DAFTAR PUSTAKA.....84
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Wawancara Guru Fiqih MAN 2 Nganjuk.....47

Gambar 4.2. Code Join Quizizz dan Soal Quizizz.....49

Gambar 4.3 Tampilan Pembelajaran Soal.....51

Gambar 4.4 Proyektor dan *Smartphone*.....53

Gambar 4.5 Pengeras Suara.....54

Gambar 4.6 Wifi dalam Kelas.....56

Gambar 4.7 Pembelajaran Menggunakan Quizizz.....59