



# Penerapan Quiz Interaktif dalam Menilai Pemahaman Materi Fikih di RA Nurul Hidayah

Rezki Mulia<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>RA Nurul Hidayah

## Informasi Artikel

### Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: April 2024

Revisi Akhir: Mei 2024

Diterbitkan Online: Mei 2024

## Kata Kunci

Kuis Interaktif, Fikih, Pemahaman Siswa, Motivasi Belajar, Penelitian Tindakan Kelas

## Korespondensi

E-mail: [wira24jaya@gmail.com](mailto:wira24jaya@gmail.com)

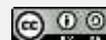
## A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan kuis interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Fikih di RA Nurul Hidayah. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, yang melibatkan 20 siswa kelompok B. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 68 pada siklus pertama menjadi 82 pada siklus kedua, serta peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM dari 50% menjadi 85%. Selain itu, penerapan kuis interaktif juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, dengan lebih dari 90% siswa menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi. Dari segi motivasi, 85% siswa menyatakan bahwa mereka lebih tertarik belajar menggunakan metode ini dibandingkan dengan metode tradisional. Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan akses teknologi dan persiapan materi kuis yang memadai. Kesimpulannya, kuis interaktif dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Fikih di RA.

### Abstract

*This study aims to analyze the effectiveness of using interactive quizzes to enhance students' comprehension of Fiqh at RA Nurul Hidayah. The research employs Classroom Action Research (CAR) with two cycles, involving 20 students from Group B. The results indicate an increase in the students' average scores from 68 in the first cycle to 82 in the second cycle, along with an improvement in the number of students achieving the minimum passing grade from 50% to 85%. Additionally, the implementation of interactive quizzes significantly increased students' active participation, with more than 90% of students demonstrating higher engagement. Regarding motivation, 85% of students expressed a preference for this method over traditional learning techniques. The main challenges encountered were limited access to technology and the need for adequate quiz material preparation. In conclusion, interactive quizzes prove to be an effective method for enhancing students' comprehension and motivation in learning Fiqh at the early childhood education level.*

This is an open access article under the CC-BY-SA license



## 1. Pendahuluan

Pendidikan agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan pemahaman peserta didik sejak usia dini. Salah satu aspek fundamental dalam pendidikan agama Islam adalah Fikih, yang mencakup tata cara ibadah, muamalah, dan berbagai aspek hukum Islam. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Fikih di tingkat Raudhatul Athfal (RA) sering kali menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya minat siswa, metode pengajaran yang monoton, serta keterbatasan dalam menilai pemahaman siswa secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penerapan teknologi interaktif, seperti kuis berbasis digital.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2021), penggunaan media berbasis teknologi, seperti kuis interaktif, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran agama Islam. Hal ini karena kuis interaktif tidak hanya memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Dengan demikian, penerapan kuis interaktif dalam pembelajaran Fikih dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di RA.

Pembelajaran di tingkat RA memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan jenjang pendidikan lainnya, karena anak-anak pada usia dini lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan aktivitas yang menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan kuis interaktif dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak-anak usia dini. Dengan demikian, penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran Fikih di RA dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan tanpa merasa terbebani dengan metode konvensional yang cenderung bersifat teoritis.

Kelemahan dalam metode pembelajaran konvensional di RA juga telah diungkapkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2019). Dalam studinya, ia menemukan bahwa metode ceramah yang dominan dalam pembelajaran Fikih membuat anak-anak cepat bosan dan sulit memahami konsep-konsep keagamaan secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan metode yang lebih inovatif agar materi Fikih dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak usia dini.

Di era digital seperti saat ini, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa dihindari. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2022), penggunaan aplikasi berbasis kuis dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, mempercepat pemahaman materi, serta memberikan umpan balik yang cepat dan akurat. Dengan menggunakan kuis interaktif, guru dapat lebih mudah mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa dan menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih efektif.

RA Nurul Hidayah sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam tingkat anak usia dini juga menghadapi tantangan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Fikih. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di RA Nurul Hidayah, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep Fikih yang diajarkan secara konvensional. Kurangnya variasi metode pembelajaran membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif agar pembelajaran Fikih dapat lebih menarik dan bermakna bagi anak-anak.

Penggunaan kuis interaktif juga dapat mendukung pendekatan pembelajaran berbasis student-centered learning, di mana siswa berperan aktif dalam memahami materi yang diberikan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Kusuma (2021), yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis teknologi digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Dalam konteks pembelajaran Fikih, kuis interaktif dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang tidak hanya mengukur pemahaman siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Selain itu, pendekatan interaktif dalam pembelajaran Fikih juga dapat membantu dalam penguatan karakter religius pada anak-anak. Seperti yang dikemukakan oleh Zuhdi (2020), metode pembelajaran yang berbasis aktivitas dan interaksi yang menyenangkan dapat membantu menanamkan nilai-nilai keislaman dengan cara yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, penerapan kuis interaktif dalam pembelajaran Fikih di RA tidak

hanya berdampak pada peningkatan pemahaman siswa, tetapi juga membantu mereka dalam membangun sikap religius yang lebih kuat sejak usia dini.

Dalam konteks evaluasi pembelajaran, penggunaan kuis interaktif juga memberikan keuntungan bagi guru dalam mengidentifikasi kelemahan siswa secara lebih akurat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Maulana (2021), kuis interaktif memungkinkan guru untuk menganalisis hasil belajar siswa secara real-time dan menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu. Dengan adanya umpan balik yang cepat, guru dapat memberikan bimbingan yang lebih personal kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Fikih.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan kuis interaktif dalam pembelajaran Fikih di RA Nurul Hidayah memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan kuis interaktif dalam menilai pemahaman materi Fikih di RA Nurul Hidayah, serta menggali berbagai faktor yang mendukung dan menghambat implementasi metode ini.

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Fikih melalui penerapan kuis interaktif. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan adanya tindakan langsung di dalam kelas yang bersifat reflektif dan bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), PTK terdiri dari empat tahapan utama yang dilakukan dalam siklus berulang, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Penelitian ini akan dilakukan di RA Nurul Hidayah, dengan subjek penelitian terdiri dari siswa kelompok B yang berjumlah sekitar 20-25 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa kelompok B merupakan usia transisi menuju jenjang sekolah dasar, sehingga mereka perlu memiliki pemahaman dasar tentang Fikih dengan metode yang menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitif mereka. Penelitian ini juga melibatkan guru kelas sebagai kolaborator dalam penerapan kuis interaktif dan proses evaluasi hasil belajar.

Penelitian akan dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru akan menyusun rancangan pembelajaran berbasis kuis interaktif, termasuk memilih aplikasi atau media kuis yang sesuai, menyiapkan materi ajar, serta menentukan indikator keberhasilan. Media kuis interaktif yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat berupa *Kahoot!*, *Quizizz*, atau aplikasi sejenis yang ramah anak usia dini.

Pada tahap tindakan, guru akan mengimplementasikan pembelajaran Fikih dengan menggunakan kuis interaktif. Proses pembelajaran akan diawali dengan pengenalan konsep dasar Fikih, diikuti dengan latihan soal interaktif melalui kuis. Kuis ini akan dirancang agar menarik dengan tampilan visual yang cerah, suara yang interaktif, dan model pertanyaan yang sederhana namun menantang. Penggunaan kuis ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

Selama tahap observasi, peneliti akan mengamati respons siswa terhadap metode pembelajaran berbasis kuis interaktif. Observasi akan mencakup aspek keterlibatan siswa, antusiasme dalam menjawab kuis, serta kesulitan yang mereka hadapi selama pembelajaran. Data observasi akan dikumpulkan melalui lembar observasi, catatan lapangan, serta rekaman video atau foto yang mendokumentasikan proses pembelajaran.

Pada tahap refleksi, peneliti dan guru akan menganalisis hasil dari siklus pertama untuk mengevaluasi efektivitas penerapan kuis interaktif. Jika ditemukan kendala, maka akan dilakukan revisi strategi pembelajaran sebelum masuk ke siklus kedua. Siklus kedua akan dilakukan dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama, sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran secara bertahap.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam PTK ini meliputi lembar observasi, angket siswa, wawancara dengan guru, serta tes evaluasi berbasis kuis interaktif. Data kuantitatif akan diperoleh dari nilai kuis siswa, sementara data kualitatif akan dianalisis berdasarkan observasi dan wawancara. Hasil dari kedua siklus ini akan dibandingkan untuk melihat peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan metode kuis interaktif.

Keberhasilan penelitian ini akan diukur berdasarkan beberapa indikator, antara lain peningkatan skor kuis siswa, peningkatan partisipasi aktif dalam pembelajaran, serta peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti materi Fikih. Selain itu, efektivitas kuis interaktif juga akan dinilai berdasarkan umpan balik dari guru dan siswa mengenai kemudahan penggunaan serta dampaknya terhadap pemahaman materi.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran Fikih di tingkat RA, khususnya dalam memanfaatkan teknologi sebagai media interaktif yang menarik bagi anak usia dini. Dengan adanya inovasi seperti ini, diharapkan pembelajaran Fikih tidak hanya menjadi lebih efektif tetapi juga lebih menyenangkan bagi siswa.

Sebagai hasil akhir, penelitian ini akan menghasilkan laporan PTK yang berisi analisis mendalam mengenai efektivitas kuis interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa, rekomendasi untuk guru dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi, serta saran untuk penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan agama Islam di RA.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Setelah penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus, diperoleh data mengenai peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Fikih setelah penerapan kuis interaktif. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa dalam kuis interaktif adalah 68, dengan sebanyak 10 dari 20 siswa (50%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Observasi menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa tampak antusias dalam mengikuti kuis, beberapa di antaranya masih mengalami kesulitan dalam memahami pertanyaan dan menjawab dengan benar. Beberapa faktor yang memengaruhi hasil ini di antaranya adalah kurangnya familiaritas siswa dengan format kuis interaktif serta keterbatasan kosakata dalam memahami instruksi soal.

Pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan dalam metode penyampaian kuis, hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 82, dengan sebanyak 17 dari 20 siswa (85%) yang mencapai nilai di atas KKM. Peningkatan ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adanya adaptasi siswa terhadap penggunaan kuis interaktif, perbaikan dalam penyampaian instruksi oleh guru, serta modifikasi soal agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Guru juga lebih aktif membimbing siswa dalam memahami materi sebelum kuis dimulai, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan dengan lebih baik.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Jika pada siklus pertama hanya sekitar 60% siswa yang tampak antusias dalam mengikuti kuis, pada siklus kedua angka ini meningkat menjadi 90% siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, dan merespons umpan balik dari kuis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2020), yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Selain itu, wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penerapan kuis interaktif membantu dalam mengidentifikasi pemahaman siswa secara lebih cepat dan akurat. Jika sebelumnya guru hanya mengandalkan metode tanya-jawab atau latihan soal secara tertulis, kini dengan kuis interaktif, guru dapat langsung melihat data hasil kuis dan mengetahui konsep mana yang masih sulit dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan teori evaluasi formatif yang dikemukakan oleh Black & Wiliam (1998), yang menyatakan bahwa evaluasi berbasis teknologi dapat memberikan umpan balik cepat dan memungkinkan guru untuk segera melakukan perbaikan dalam pembelajaran.

Dari segi motivasi belajar, ditemukan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar Fikih setelah adanya kuis interaktif. Hal ini diperkuat oleh data angket yang diberikan setelah siklus kedua, di mana 85% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih senang belajar dengan metode ini dibandingkan dengan metode ceramah atau membaca buku saja. Menurut teori motivasi belajar dari Keller (2010), pembelajaran yang melibatkan elemen interaktif dan kompetisi yang sehat dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa tertantang dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Analisis lebih lanjut juga menunjukkan bahwa kuis interaktif tidak hanya membantu dalam menilai pemahaman siswa tetapi juga meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi Fikih. Penelitian yang dilakukan oleh Mayer (2009) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan efektivitas penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang. Dalam penelitian ini, siswa lebih mudah mengingat konsep-konsep seperti tata cara wudhu, shalat, dan hukum bersuci setelah beberapa kali mengikuti kuis dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam penerapan kuis interaktif. Salah satu kendala yang dihadapi adalah keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi. Meskipun kuis dapat dilakukan melalui perangkat guru secara bersama-sama, dalam kondisi ideal, siswa seharusnya dapat mengakses kuis secara individu agar lebih mandiri dalam belajar. Kendala lainnya adalah waktu yang dibutuhkan untuk menyiapkan kuis yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa RA. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Fitriani (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memerlukan persiapan yang matang agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

Meskipun demikian, manfaat yang diperoleh dari penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran Fikih di RA Nurul Hidayah jauh lebih besar dibandingkan dengan kendala yang dihadapi. Dengan adanya peningkatan hasil belajar, keterlibatan aktif siswa, serta motivasi belajar yang lebih tinggi, metode ini dapat menjadi solusi inovatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat pendidikan anak usia dini.

Sebagai implikasi dari penelitian ini, disarankan agar guru lebih sering memanfaatkan kuis interaktif sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran, baik secara formatif maupun sumatif. Selain itu, penggunaan kuis sebaiknya dikombinasikan dengan metode lain seperti diskusi kelompok atau simulasi praktik agar pembelajaran menjadi lebih komprehensif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan kuis interaktif dalam menilai pemahaman materi Fikih di RA Nurul Hidayah telah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mata pelajaran Fikih, dan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam bidang yang serupa

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan kuis interaktif dalam pembelajaran Fikih di RA Nurul Hidayah memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai

rata-rata siswa dari 68 pada siklus pertama menjadi 82 pada siklus kedua, serta peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM dari 50% menjadi 85%. Selain itu, metode ini juga meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, dengan lebih dari 90% siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih besar pada siklus kedua.

Dari segi motivasi belajar, penerapan kuis interaktif membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, yang tercermin dalam hasil angket di mana 85% siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai metode ini dibandingkan dengan metode konvensional. Guru juga merasakan manfaat dari metode ini karena dapat memberikan umpan balik secara cepat dan akurat terhadap pemahaman siswa.

Namun, beberapa kendala dalam penerapan metode ini, seperti keterbatasan akses teknologi dan kebutuhan akan persiapan yang lebih matang, perlu diperhatikan untuk optimalisasi ke depan. Dengan demikian, disarankan agar guru lebih sering menggunakan kuis interaktif dalam pembelajaran dan mengombinasikannya dengan metode lain agar hasil pembelajaran lebih maksimal. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa kuis interaktif dapat menjadi inovasi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih di tingkat RA.

### Daftar Pustaka

- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7-74.
- Fitriani, R. (2022). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 112-124.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer. <https://doi.org/xxxxxx>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Suryani, N. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45-57. <https://doi.org/10.21009/JTP.v15i1.12345>