

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DAN MINAT BELAJAR FIQIH MELALUI MEDIA BERBASIS GAMIFIKASI

Ah. Subhan¹

ABSTRACT

Low student interest in Islamic Jurisprudence (Fiqh) is often caused by monotonous learning methods and minimal use of digital technology. This study aims to analyze the effect of integrating gamification-based learning media using the Quizizz platform on improving digital literacy and student interest in Islamic Jurisprudence. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method through a non-equivalent control group design. The sample consisted of 37 eleventh-grade students divided into an experimental group and a control group. The research instruments included a digital literacy test and a validated student learning interest questionnaire. Data analysis using an Independent Sample T-Test showed a significant difference between the experimental and control groups ($p < 0.05$). The improvement in the experimental group's performance was demonstrated by an N-Gain value of 0.72, which is in the high category. The results showed that using Quizizz increased student interest through interactive features such as leaderboards, music, and avatars that encourage active engagement and healthy competition. Furthermore, students' digital literacy improved along with their ability to operate the technical features of the Quizizz platform during the learning process. Application of digital gamification in Fiqh learning which simultaneously measures the increase in students' learning interest and digital literacy empirically.

Kata Kunci: Gamification, Quizizz, Fiqh, Digital Literacy, Interest in Learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era Society 5.0 membawa implikasi signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Fiqih di madrasah. Pembelajaran Fiqih tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan hukum Islam, tetapi juga sebagai wahana internalisasi nilai, pembentukan karakter religius, serta penguatan etika peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran Fiqih dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital tanpa menghilangkan esensi nilai-nilai syariat Islam yang menjadi fondasinya (Amin & Nadirah, 2025).

¹ Dosen Tetap Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Kuala Kapuas, Email: subhan@staikualakapuas.ac.id

Secara ideal, pembelajaran Fiqih perlu dikembangkan secara dinamis, partisipatif, dan kontekstual agar selaras dengan karakteristik peserta didik generasi Z yang tumbuh di lingkungan digital. Prinsip penggunaan metode pembelajaran yang bijak dan kontekstual sejalan dengan tuntunan Al-Qur'an dalam QS. An-Nahl Ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemah:

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.

Ayat ini menegaskan pentingnya penyampaian ajaran dengan hikmah dan pelajaran yang baik. Dalam konteks pedagogik modern, pendekatan inovatif seperti gamifikasi dipandang relevan karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, partisipatif, dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa (Hou, 2023; Indriyani et al., 2025). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Fiqih di banyak Madrasah Aliyah masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, minim variasi media pembelajaran, serta kurang melibatkan partisipasi aktif siswa (Dyah Fathimah et al., 2025).

Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan keterlibatan siswa, khususnya pada materi Fiqih yang menuntut pemahaman konseptual sekaligus aplikatif dalam kehidupan sehari-hari (Abas & Supi'ah, 2025).

Rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Fiqih tidak hanya berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, tetapi juga menghambat pengembangan literasi digital. Literasi digital merupakan kompetensi esensial abad ke-21 yang mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara kritis serta etis di ruang digital (Putra & Rohman, 2024). Ketika pembelajaran Fiqih belum mengintegrasikan teknologi secara

terarah, maka peluang untuk menanamkan etika digital berbasis nilai-nilai Islam menjadi kurang optimal (Zulfikar & Wardani, 2026).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahimi et al. (2025) yang menegaskan bahwa implementasi literasi digital dalam pendidikan Islam berperan strategis dalam pembentukan karakter peserta didik, khususnya melalui strategi guru yang mengintegrasikan nilai-nilai etika, tanggung jawab, dan adab Islami dalam penggunaan teknologi digital.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji integrasi teknologi dalam pembelajaran Fiqih melalui penerapan e-learning maupun media multimedia interaktif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi, efisiensi pembelajaran, serta motivasi belajar siswa (Muttaqin, 2024; Abas & Supi'ah, 2025). Selain itu, pendekatan gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui elemen permainan seperti poin, peringkat, dan umpan balik instan (Naatonis et al., 2025; Jawaz & Hanif, 2024).

Salah satu platform gamifikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Quizizz. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Fiqih mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa serta meningkatkan motivasi belajar (Hidayat & Asiyani, 2024; Tarbiyatuna, 2025). Dalam konteks madrasah, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembiasaan literasi digital melalui interaksi langsung dengan teknologi pembelajaran (Aeni & Rahman, 2025).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau motivasi siswa secara terpisah. Dan masih terdapat minimnya kajian empiris dalam pembelajaran Fiqih di madrasah Aliyah Thalabul Irsyad yang secara simultan menguji pengaruh gamifikasi digital terhadap literasi digital dan minat belajar siswa dalam satu desain penelitian kuantitatif.

Berdasarkan hal tersebut, ada kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian empiris integrasi gamifikasi berbasis platform Quizizz dalam pembelajaran Fiqih yang secara simultan menganalisis peningkatan literasi digital dan minat belajar siswa dalam bingkai nilai-nilai keislaman. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis bagi guru Fiqih dalam

merancang pembelajaran yang inovatif serta memperkaya khazanah penelitian pendidikan Islam berbasis teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen (quasi-experimental design). Desain yang diterapkan adalah Non-equivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi Quizizz, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan mandiri.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Thalabul Irsyad Sei Tatas pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik akademik, khususnya rata-rata nilai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Berdasarkan pertimbangan tersebut, dipilih dua kelas sebagai sampel penelitian dengan jumlah total sampel sebanyak 49 siswa, yang terdiri atas:

- Kelas XI-IPA sebagai kelompok eksperimen sebanyak 24 siswa ($n = 24$)
- Kelas XI-IPS sebagai kelompok kontrol sebanyak 25 siswa ($n = 25$)

Prosedur Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap utama sebagai berikut:

1. Tahap Pra-Eksperimen

Pada tahap ini, kedua kelompok diberikan pre-test untuk mengukur kemampuan awal literasi digital dan minat belajar siswa sebelum perlakuan diberikan.

2. Tahap Implementasi Perlakuan

Kelompok eksperimen melaksanakan pembelajaran Fiqih dengan mengintegrasikan media gamifikasi Quizizz, khususnya pada kegiatan apersepsi dan evaluasi formatif. Sementara itu, kelompok kontrol mempelajari materi yang sama dengan metode ekspositori tanpa bantuan media gamifikasi digital.

3. Tahap Pasca-Eksperimen

Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan post-test serta angket akhir untuk mengetahui perubahan tingkat literasi digital dan minat belajar siswa sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan.

Instrumen penelitian terdiri atas tes literasi digital dan angket minat belajar siswa. Tes literasi digital berbentuk soal pilihan ganda yang dikembangkan berdasarkan indikator literasi digital, meliputi kemampuan teknis, kognitif, dan etika digital dalam konteks pembelajaran Fiqih. Validitas instrumen diuji melalui validitas isi (content validity) dengan melibatkan ahli di bidang pembelajaran Fiqih dan teknologi pembelajaran.

Uji reliabilitas dilakukan terhadap data hasil uji coba pada 49 responden, dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,82, yang menunjukkan tingkat reliabilitas tinggi.

Angket minat belajar disusun menggunakan skala Likert lima tingkat (1–5) yang mencakup empat indikator, yaitu kesenangan, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa terhadap pembelajaran PAI. Validitas angket diuji melalui expert judgment, sedangkan reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,86, yang mengindikasikan konsistensi internal yang sangat baik. Dengan demikian, kedua instrumen dinyatakan valid dan reliabel serta layak digunakan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, analisis penelitian difokuskan pada dua variabel utama, yaitu literasi digital dan minat belajar siswa. Pengujian perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan menggunakan uji Independent Sample T-Test. Ringkasan hasil analisis statistik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Skor Post-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol

No	Variabel	Kelompok	N	Mean	Std. Deviaion	Sig. (2-tailed)
1	Literasi Digital	Eksperimen	49	85.50	5.42	0.000

		Kontrol	49	72.20	6.15	
2	Minat Belajar	Eksperimen	49	88.30	4.20	0.000
		Kontrol	49	74.10	5.80	

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen secara konsisten lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, baik pada variabel literasi digital maupun minat belajar. Pada variabel literasi digital, kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,50, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 72,20. Sementara itu, pada variabel minat belajar, kelompok eksperimen mencatat nilai rata-rata 88,30, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 74,10.

Secara pedagogis, perbedaan nilai rata-rata tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media gamifikasi berbasis Quizizz mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui interaksi, tantangan, dan umpan balik langsung yang tersedia dalam platform digital.

Nilai standar deviasi pada kelompok eksperimen tercatat lebih kecil dibandingkan kelompok kontrol pada kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih homogen dan merata. Temuan ini bermakna bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa dengan kemampuan akademik tinggi, tetapi juga membantu siswa dengan kemampuan sedang dan rendah untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya Fiqih, pemerataan hasil belajar ini sejalan dengan prinsip keadilan dan inklusivitas dalam pendidikan.

Hasil uji signifikansi menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 pada kedua variabel, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, perbedaan capaian literasi digital dan minat belajar siswa tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan dampak langsung dari penerapan media gamifikasi Quizizz dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, efektivitas peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan uji N-Gain. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,72 dengan kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 0,41 dengan kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar akhir, tetapi juga mempercepat dan memperdalam proses pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dalam perspektif pedagogik konstruktivistik, peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang interaktif. Fitur-fitur gamifikasi seperti batasan waktu, papan peringkat, dan umpan balik instan mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengelola waktu, serta terlibat secara emosional dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran Fiqih yang sebelumnya cenderung bersifat pasif dan satu arah bertransformasi menjadi proses belajar yang partisipatif, bermakna, dan relevan dengan karakteristik generasi digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media gamifikasi Quizizz berfungsi sebagai stimulus kognitif, afektif, dan teknologis yang saling terintegrasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahimi et al. (2025) yang menegaskan bahwa implementasi literasi digital dalam pendidikan Islam tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada penguatan karakter dan nilai-nilai keislaman melalui strategi pedagogis guru yang kontekstual dan terarah.

Temuan ini memperkuat argumen bahwa pemanfaatan teknologi digital secara terencana dan pedagogis dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam tanpa mengurangi substansi nilai-nilai keislaman yang diajarkan. Dalam konteks ini, gamifikasi berperan sebagai media strategis yang menjembatani pengembangan literasi digital dengan pembinaan karakter (*character building*), sebagaimana ditegaskan oleh Rahimi et al. (2025) bahwa literasi digital dalam pendidikan Islam harus diarahkan pada pembentukan akhlak dan tanggung jawab moral peserta didik di ruang digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media gamifikasi melalui platform *Quizizz* terbukti secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih. Transformasi materi dari bentuk konvensional menjadi tantangan interaktif berhasil menciptakan keterlibatan aktif dan kompetisi sehat yang mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran Fiqih dari pelajaran yang statis menjadi dinamis dan menyenangkan.
2. Integrasi *Quizizz* dalam proses evaluasi formatif memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan literasi digital siswa. Proses teknis dalam mengakses, menavigasi, dan merespons fitur-fitur platform mendorong siswa untuk memiliki kecakapan digital yang lebih baik dalam ekosistem pembelajaran yang terstruktur.
3. Secara substantif, efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran fiqih menunjukkan bahwa teknologi tidak mendistorsi nilai-nilai spiritual, melainkan bertindak sebagai *wasilah* (sarana) modern yang memperkuat penyampaian pesan keagamaan. Keberhasilan ini menegaskan bahwa sinergi antara kompetensi pedagogis guru dan penguasaan teknologi (TPACK) adalah kunci utama dalam menjawab tantangan pendidikan Islam di era digital.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan beberapa poin konstruktif bagi pengembangan ilmu ke depan:

1. Bagi Praktisi Pendidikan: Guru PAI disarankan untuk melakukan kustomisasi konten kuis yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga menyisipkan narasi karakter dan etika digital (adab) dalam setiap butir pertanyaan di platform gamifikasi.
2. Bagi Institusi Pendidikan: Sekolah perlu memberikan dukungan infrastruktur dan pelatihan berkelanjutan bagi guru agar pemanfaatan media digital tidak berhenti pada satu platform saja, melainkan berkembang ke arah ekosistem pembelajaran berbasis *blended learning*.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Mengingat penelitian ini terbatas pada aspek kuantitatif jangka pendek, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan kajian longitudinal atau kualitatif mendalam untuk mengeksplorasi dampak

jangka panjang gamifikasi terhadap perubahan perilaku (*akhlak*) siswa di luar lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, M., & Supi'ah. (2025). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI di madrasah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 9(2), 112–124.
- Aeni, S., & Rahman, F. (2025). Digital-based assessment in Islamic education learning: Strengthening students' digital literacy. *Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 45–58.
- Amin, M., & Nadirah, S. (2025). Pendidikan Islam di era Society 5.0: Tantangan dan transformasi pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 22(1), 1–15.
- Dyah Fathimah, N., Huda, M., & Lestari, R. (2025). Problematika pembelajaran PAI berbasis konvensional di Madrasah Aliyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 7(1), 66–78.
- Hidayat, R., & Asiyani, L. (2024). Gamification learning and student motivation: Evidence from Quizizz implementation. *Journal of Educational Technology*, 18(2), 201–214.
- Hou, H. T. (2023). Gamification and digital engagement in learning: A pedagogical perspective. *Educational Technology Research and Development*, 71(4), 1901–1918.
- Indriyani, T., Tomi, D., & Nuraida, N. (2025). *Gamifikasi dalam pembelajaran digital*. Alifba Media.
- Jawaz, M., & Hanif, A. (2024). Gamification-based assessment using Quizizz in secondary education. *International Journal of Instructional Media*, 11(3), 89–101.
- Muttaqin, A. (2024). Implementasi e-learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Digital*, 6(2), 134–146.
- Putra, D. A., & Rohman, M. (2024). Literasi digital dalam perspektif pendidikan Islam. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 10(1), 23–35.
- Rahimi, R., Saputra, R., Suroto, S., & Mohd. Adan, N. S. B. (2025). Implementation of digital literacy in Islamic education: Teachers' strategies for character building. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 6(1), 177–191.
- Zabidi, R., & Astutik, S. (2024). Karakteristik generasi Z dan implikasinya terhadap pembelajaran digital. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 77–90.
- Zulfikar, M., & Wardani, P. (2026). Computer-based test sebagai instrumen evaluasi pembelajaran abad 21. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(1), 55–68.