ABSTRAK

MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN FIKIH MELALUI KUIS INTERAKTIF BERBASIS ANDROID (STUDI QUASI-EKSPERIMEN PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI MTS NEGERI 4 SUMEDANG)

Oleh: Imas Khotimah (NIM 2249020056)

Materi Haji dan Umrah dalam mata pelajaran Fikih bersifat konseptual sekaligus prosedural sehingga membutuhkan visualisasi, tetapi pembelajarannya masih didominasi metode konvensional yang kurang membangun pemahaman bermakna dan minat belajar. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran Fikih berbasis kuis interaktif Android serta menganalisis pengaruhnya terhadap minat belajar, hasil belajar, dan keduanya secara simultan pada siswa kelas VIII MTs Negeri 4 Sumedang.

Kerangka berpikir bertumpu pada Cognitive Theory of Multimedia Learning, konstruktivisme, dan gamifikasi, yang memandang perpaduan unsur visual-verbal, umpan balik langsung, serta skor dan tantangan dapat memperkuat keterlibatan dan pemahaman siswa. Hipotesis yang diajukan: terdapat perbedaan signifikan antara siswa yang belajar dengan kuis interaktif berbasis Android dan siswa yang belajar secara konvensional dalam minat belajar (H1), hasil belajar (H2), dan kombinasi keduanya (H3).

Penelitian ini kuantitatif dengan metode quasi-experiment dan desain Non-Equivalent Control Group. Sampel purposive terdiri atas 54 siswa: kelas VIII-B sebagai kelompok eksperimen (n=26) dan VIII-A sebagai kelompok kontrol (n=28). Kelompok eksperimen belajar dua pertemuan (4 JTM) dengan sintaks pembelajaran berbasis kuis interaktif yang telah divalidasi ahli, sedangkan kelompok kontrol belajar secara konvensional. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar (skala Likert), tes hasil belajar 30 butir (C1–C4) yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta lembar observasi keterlaksanaan, lalu dianalisis dengan statistik deskriptif, N-Gain, Mann-Whitney U, ANCOVA, dan MANOVA (α=0,05).

Pembelajaran terlaksana pada tingkat 96,7% dari 15 indikator. Minat belajar posttest kelompok eksperimen (90,23) lebih tinggi secara signifikan daripada kelompok kontrol (81,54) (U=524,0; p=0,0057; r=0,377). Setelah kemampuan awal dikendalikan melalui ANCOVA, hasil belajar kelompok eksperimen (rata-rata terkoreksi 89,70) jauh lebih tinggi daripada kontrol (70,49) ($F(1,51)$=763,44; p<0,001; η^2p=0,937), dan seluruh siswa eksperimen berada pada kategori N-Gain sedang hingga tinggi. Secara simultan, kombinasi minat dan hasil belajar berbeda signifikan (Wilks' Λ=0,575; $F(2,51)$=18,83; p<0,001; η^2p=0,425).

Kuis interaktif berbasis Android dapat diterapkan dengan baik dan berpengaruh signifikan terhadap minat belajar, hasil belajar, dan kombinasi keduanya pada pembelajaran Fikih materi Haji dan Umrah, dengan kontribusi praktis berupa sintaks pembelajaran tujuh tahap. Karena tanpa randomisasi, pretest hasil belajar tidak setara, minat tidak diukur pada pretest, dan perlakuan hanya dua pertemuan, generalisasi kausal terbatas pada konteks penelitian.

Kata Kunci: *kuis interaktif berbasis Android, minat belajar, hasil belajar, Fikih Haji dan Umrah, Madrasah Tsanawiyah*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

ABSTRACT

STUDENTS' INTEREST AND LEARNING OUTCOMES IN FIQH LEARNING THROUGH ANDROID-BASED INTERACTIVE QUIZZES (A QUASI-EXPERIMENTAL STUDY ON HAJJ AND UMRAH MATERIAL AT MTS NEGERI 4 SUMEDANG)

By: Imas Khotimah (Student ID 2249020056)

The Hajj and Umrah topic in Fiqh is both conceptual and procedural and therefore requires visualization, yet its teaching is still dominated by conventional methods that do little to build meaningful understanding and interest. This study aims to describe the implementation of Fiqh learning using an Android-based interactive quiz and to analyze its effect on learning interest, learning outcomes, and both simultaneously among Grade VIII students at MTs Negeri 4 Sumedang.

The framework draws on the Cognitive Theory of Multimedia Learning, constructivism, and gamification, which hold that combined visual and verbal elements, immediate feedback, and scores and challenges can strengthen engagement and understanding. The hypotheses state that students taught with the Android-based interactive quiz differ significantly from those taught conventionally in learning interest (H1), learning outcomes (H2), and the combination of both (H3).

This quantitative study used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The purposive sample comprised 54 students: class VIII-B as the experimental group (n=26) and class VIII-A as the control group (n=28). The experimental group studied for two meetings (4 lesson periods) using an expert-validated quiz-based learning syntax, while the control group received conventional instruction. Data were collected with a learning interest questionnaire (Likert scale), a 30-item achievement test (C1–C4) tested for validity and reliability, and an implementation observation sheet, and analyzed using descriptive statistics, N-Gain, Mann-Whitney U, ANCOVA, and MANOVA (α=0.05).

The learning was implemented at 96.7% of the 15 indicators. Posttest learning interest in the experimental group (90.23) was significantly higher than in the control group (81.54) (U=524.0; p=0.0057; r=0.377). After controlling for initial ability through ANCOVA, learning outcomes in the experimental group (adjusted mean 89.70) were far higher than in the control group (70.49) ($F(1,51)$=763.44; $p<0.001$; η^2p=0.937), and all experimental students fell in the moderate to high N-Gain category. Simultaneously, the combination of interest and learning outcomes differed significantly between groups (Wilks' Λ=0.575; $F(2,51)$=18.83; $p<0.001$; η^2p=0.425).

The Android-based interactive quiz can be implemented well and has a significant effect on learning interest, learning outcomes, and their combination in Fiqh learning on Hajj and Umrah, with a seven-stage learning syntax as its practical contribution. Because there was no randomization, pretest learning-outcome scores were not equivalent, interest was not measured at pretest, and the treatment lasted only two meetings, causal generalization is limited to the research context.

Keywords: *Android-based interactive quiz, learning interest, learning outcomes, Fiqh of Hajj and Umrah, Madrasah Tsanawiyah*

الملخص

اهتمام الطلاب ونتائج تعلمهم في تعلم الفقه من خلال الاختبارات التفاعلية القائمة على نظام أندرويد (دراسة شبه تجريبية في موضوع الحج والعمرة بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 4 سوميدانج)

إعداد: إيماس خاتمة (رقم القيد 2249020056)

تتسم مادة الحج والعمرة في مقرر الفقه بطابع مفاهيمي وإجرائي معاً، فتحتاج إلى التصوير البصري، غير أن تدريسها لا يزال تهيمن عليه الأساليب التقليدية التي لا تبني فهماً ذا معنى ولا تنمّي اهتمام الطلاب. ويهدف هذا البحث إلى وصف تنفيذ تعلّم الفقه باستخدام اختبار تفاعلي قائم على نظام أندرويد وتحليل أثره في اهتمام التعلم ونتائج التعلم وفيهما معاً لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 4 سوميدانج.

يستند الإطار الفكري إلى النظرية المعرفية للتعلم متعدد الوسائط والبنائية والتلعيب، التي ترى أن الجمع بين العناصر البصرية واللفظية والتغذية الراجعة الفورية والدرجات والتحديات يعزز انخراط الطلاب وفهمهم. وافترض البحث وجود فرق دال إحصائياً بين الطلاب الذين تعلموا بالاختبار التفاعلي القائم على أندرويد والذين تعلموا بالطريقة التقليدية في اهتمام التعلم (الفرضية الأولى) ونتائج التعلم (الفرضية الثانية) وفي الجمع بينهما (الفرضية الثالثة).

استخدم البحث المنهج الكمي بطريقة شبه تجريبية وبتصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة. وتكونت العينة القصدية من 54 طالباً: الفصل VIII-B مجموعة تجريبية (26) والفصل VIII-A مجموعة ضابطة (28). تعلمت المجموعة التجريبية في لقاءين (4 حصص) وفق صياغة تعليمية قائمة على الاختبار التفاعلي صادق عليها الخبراء، وتعلمت المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية. جُمعت البيانات باستبانة اهتمام التعلم (مقياس ليكرت) واختبار تحصيلي من 30 بنداً (C1–C4) خضع لاختبارات الصدق والثبات وبطاقة ملاحظة التنفيذ، وحُللت بالإحصاء الوصفي والكسب المعياري ومان-ويتني وANCOVA وMANOVA عند $\alpha = 0.05$.

نُفِّذ التعلم بنسبة 96.7% من المؤشرات الخمسة عشر. وكان اهتمام التعلم البعدي لدى المجموعة التجريبية (90.23) أعلى بدلالة إحصائية من الضابطة (81.54) (U=524.0؛ p=0.0057؛ r=0.377). وبعد ضبط القدرة الأولية بتحليل التباين المصاحب كانت نتائج التعلم لدى التجريبية (متوسط معدل 89.70) أعلى بكثير من الضابطة (70.49) ($F(1,51)=763.44$؛ $p<0.001$؛ $\eta^2p=0.937$)، وجاء جميع طلاب التجريبية في فئة الكسب المعياري المتوسطة إلى المرتفعة. وعلى نحو متزامن اختلف الجمع بين الاهتمام ونتائج التعلم بين المجموعتين اختلافاً دالاً (Wilks' $\Lambda=0.575$؛ $F(2,51)=18.83$؛ $p<0.001$؛ $\eta^2p=0.425$).

خلص البحث إلى أن الاختبار التفاعلي القائم على أندرويد يمكن تنفيذه جيداً وله تأثير دال في اهتمام التعلم ونتائج التعلم والجمع بينهما في تعلم الفقه لموضوع الحج والعمرة، مع صياغة تعليمية من سبع مراحل مساهمةً عملية. ونظراً لغياب التوزيع العشوائي وعدم تكافؤ الاختبار القبلي لنتائج التعلم وعدم قياس الاهتمام قبلياً وقصر المعالجة في لقاءين، يظل تعميم النتائج سببياً محدوداً بسياق البحث.

الكلمات المفتاحية: اختبار تفاعلي قائم على أندرويد، اهتمام التعلم، نتائج التعلم، فقه الحج والعمرة، مدرسة ثانوية إسلامية (تسانوية)