

The Implementation of Wayground Interactive Quiz-Based Learning Media on Students' Interest in Learning Fiqh: A Quasi-Experimental Study at MTs Al-Mahrus Medan Deli

(Implementasi Media Pembelajaran Wayground Berbasis Kuis Interaktif terhadap Minat Belajar Fiqh Siswa: Studi Kuasi Eksperimen di MTs Al-Mahrus Medan Deli)

Muhammad Habibi Rangkuti ^{a,1*}, Hasan Matsum ^{b,2}

^a Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan 20135, Indonesia

E-mail: ¹muhammad0301222077@uinsu.ac.id; ²hasanmatsum@uinsu.ac.id

***Corresponding Author:** muhammad0301222077@uinsu.ac.id (M.H. Rangkuti).

ARTICLE INFO

Received: 07 June 2026
Revised: 01 July 2026
Accepted: 07 July 2026

How to Cite:

Rangkuti, M. H., & Matsum, H. (2026). The Implementation of Wayground Interactive Quiz-Based Learning Media on Students' Interest in Learning Fiqh: A Quasi-Experimental Study at MTs Al-Mahrus Medan Deli. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 6(1), 182-190. <https://doi.org/10.55537/j-ibm.v6i1.1726>

ABSTRACT

Fiqh learning at the Islamic junior secondary school level requires learning media that can support students' attention and engagement, particularly when the subject matter is often perceived as normative. This study aimed to examine the difference in the improvement of students' interest in learning Fiqh between those taught using Wayground interactive quiz-based learning media and those taught through conventional instruction. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 54 eighth-grade students at MTs Al-Mahrus Medan Deli, including 27 students in class VIII B as the experimental group and 27 students in class VIII A as the control group. The research instrument was a 20-item questionnaire measuring students' interest in learning Fiqh, which was found to be reliable with a Cronbach's Alpha value of 0.920. The data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, and the Mann-Whitney U test. The results showed that the mean gain score of the experimental group was 13.33, while that of the control group was 3.22. The Mann-Whitney U test yielded an Asymp. Sig. value of < 0.001, indicating a significant difference in the improvement of students' learning interest between the two groups. These findings suggest that Wayground can be used as a supporting learning medium to enhance students' interest in learning Fiqh within the context of this study.

Keywords:

Wayground; interactive quiz; learning interest; fiqh; quasi-experiment.

ABSTRAK

Pembelajaran Fiqh di MTs memerlukan media yang dapat mendorong perhatian dan keterlibatan siswa, terutama ketika materi disampaikan dalam bentuk yang cenderung normatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan minat belajar Fiqh antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Wayground berbasis kuis interaktif dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian berjumlah 54 siswa kelas VIII MTs Al-Mahrus Medan Deli, terdiri atas 27 siswa kelas VIII B sebagai kelompok eksperimen dan 27 siswa kelas VIII A sebagai kelompok kontrol. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar Fiqh yang terdiri atas 20 butir pernyataan dan telah dinyatakan reliabel dengan Cronbach's Alpha sebesar 0,920. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, dan uji Mann-Whitney U. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata gain kelompok eksperimen sebesar 13,33, sedangkan kelompok kontrol sebesar 3,22. Uji Mann-Whitney U memperoleh nilai Asymp. Sig. < 0,001, yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan minat belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa Wayground dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Fiqh untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam konteks penelitian ini.

Kata kunci:

Wayground; kuis interaktif; minat belajar; fiqh; quasi experiment.

Pendahuluan

Pembelajaran Fiqh di Madrasah Tsanawiyah (MTs) memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman

keagamaan peserta didik, baik pada ranah pengetahuan, sikap, maupun praktik ibadah dan muamalah. Dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada madrasah, Fikih diarahkan tidak hanya untuk membekali peserta didik dengan pemahaman tentang ketentuan hukum Islam, tetapi juga untuk membimbing mereka agar mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran Fikih perlu dirancang secara bermakna, kontekstual, dan mampu melibatkan siswa secara aktif.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar. Minat belajar dapat dipahami sebagai kecenderungan siswa untuk merasa senang, tertarik, memperhatikan, dan terlibat dalam kegiatan belajar. Hidi dan Renninger (2006) menjelaskan bahwa minat dapat berkembang melalui beberapa tahap, mulai dari minat situasional yang dipicu oleh kondisi lingkungan belajar hingga minat individual yang lebih stabil. Dalam konteks pembelajaran Fikih, minat belajar menjadi penting karena materi Fikih tidak hanya menuntut pemahaman konseptual, tetapi juga membutuhkan perhatian dan keterlibatan siswa agar nilai-nilai hukum Islam dapat dipahami secara aplikatif.

Berdasarkan kondisi awal pembelajaran di kelas VIII MTs Al-Mahrus Medan Deli, sebagian siswa masih menunjukkan minat belajar Fikih yang belum optimal. Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa yang kurang fokus, pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung secara satu arah. Data pretest minat belajar yang dikumpulkan sebelum perlakuan juga menunjukkan bahwa rata-rata skor awal kelas eksperimen sebesar 57,70 dan kelas kontrol sebesar 57,04. Kedua nilai tersebut menunjukkan bahwa kondisi awal minat belajar siswa pada kedua kelas relatif seimbang, tetapi masih memerlukan strategi pembelajaran yang dapat mendorong perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa secara lebih aktif.

Kondisi tersebut menjadi tantangan bagi guru Fikih karena materi yang bersifat normatif dan aplikatif sering kali kurang menarik apabila disampaikan hanya melalui ceramah, tanya jawab terbatas, atau penugasan rutin. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dapat membuat siswa memandang Fikih sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan dan kurang dekat dengan pengalaman belajar mereka. Padahal, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran, merangsang perhatian, membangkitkan minat, dan mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar (Arsyad, 2014).

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran Fikih yang lebih interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Wayground, yaitu platform pembelajaran digital yang sebelumnya dikenal sebagai Quizizz. Wayground menyediakan fitur kuis, skor, umpan balik langsung, tampilan visual, dan aktivitas berbasis gamifikasi yang dapat digunakan guru untuk menyajikan latihan atau evaluasi secara lebih menarik. Fitur-fitur tersebut berpotensi mendukung pembelajaran Fikih karena siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menjawab pertanyaan, memperoleh umpan balik, dan mengikuti aktivitas belajar secara kompetitif maupun partisipatif.

Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai bagian penting dari sistem pembelajaran karena mampu memengaruhi perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik. Dalam pembelajaran Fikih, media yang tepat dapat membantu guru menjelaskan materi yang bersifat normatif sekaligus mendorong siswa untuk mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel karena dapat menggabungkan teks, gambar, suara, video, dan interaktivitas. Mayer (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui kombinasi kata dan gambar. Dengan demikian, media digital tidak hanya mempercantik penyajian materi, tetapi juga dapat membantu siswa memusatkan perhatian dan memahami konsep secara lebih mendalam apabila digunakan secara tepat.

Wayground merupakan platform pembelajaran digital yang sebelumnya dikenal sebagai Quizizz. Dalam laman bantuan resminya, Wayground menjelaskan bahwa perubahan nama dari Quizizz ke Wayground dilakukan karena platform tersebut telah berkembang dari alat kuis interaktif menjadi platform yang lebih luas untuk perencanaan, latihan, penugasan, dan asesmen pembelajaran (Wayground Support, 2025). Fitur seperti kuis interaktif, laporan hasil, umpan balik cepat, dan elemen permainan membuat Wayground relevan digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Pada pembelajaran Fikih, Wayground dapat digunakan sebagai media latihan, evaluasi formatif, pemantik diskusi, dan penguatan materi. Siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan, melihat skor, dan memperoleh umpan balik. Hal ini sejalan dengan teori motivasional Keller (1987) yang menekankan pentingnya perhatian dan relevansi dalam membangun keterlibatan belajar. Ketika pembelajaran terasa menarik dan bermakna, siswa lebih terdorong untuk mengikuti aktivitas belajar.

Secara teoretis, penggunaan media berbasis gamifikasi dapat mendukung peningkatan minat belajar karena menghadirkan pengalaman belajar yang menantang, interaktif, dan memberi umpan balik secara cepat. Sailer dan Homner (2020) menjelaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran memiliki efek positif terhadap luaran kognitif, motivasional, dan perilaku belajar. Selain itu, model ARCS yang dikembangkan oleh Keller (1987) menekankan pentingnya perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan dalam membangun motivasi belajar. Dalam konteks penelitian ini, fitur Wayground dapat dikaitkan dengan indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fikih.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media kuis digital seperti Quizizz dapat

mendukung minat dan motivasi belajar siswa. Purwianto dan Fahyuni (2021) menemukan bahwa penggunaan Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Kostafani dan Yuliana (2025) juga melaporkan bahwa penerapan Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa media tersebut. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pembelajaran PAI secara umum atau mata pelajaran lain, sedangkan kajian yang secara khusus menguji penggunaan Wayground dalam pembelajaran Fikih di tingkat MTs masih terbatas.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini memiliki kontribusi kontekstual dengan mengkaji implementasi Wayground berbasis kuis interaktif dalam pembelajaran Fikih siswa kelas VIII di MTs Al-Mahrus Medan Deli. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan Wayground dalam konteks pembelajaran Fikih di madrasah, dengan memperhatikan karakteristik siswa MTs dan indikator minat belajar yang mencakup perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat penggunaan media digital sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pendukung untuk membangun suasana belajar Fikih yang lebih interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan minat belajar Fikih antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Wayground berbasis kuis interaktif dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru Fikih dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa MTs, serta memberikan bukti empiris mengenai penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Fikih di lingkungan madrasah.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent pretest-posttest control group design. Desain ini dipilih karena penelitian dilakukan pada kelas yang sudah terbentuk sebelumnya, sehingga peneliti tidak melakukan randomisasi individual terhadap siswa. Dua kelas diberi pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar Fikih setelah proses pembelajaran berlangsung (Sugiyono, 2019)

Penelitian dilaksanakan di MTs Al-Mahrus Medan Deli pada siswa kelas VIII. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII pada madrasah tersebut. Sampel penelitian ditentukan menggunakan purposive sampling berbasis kelas utuh atau intact group, yaitu memilih kelas yang telah tersedia di sekolah dengan mempertimbangkan kesesuaian tingkat kelas, materi pembelajaran, jadwal pelajaran, guru pengampu, serta kesediaan sekolah untuk pelaksanaan penelitian. Kelas VIII B ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media Wayground berbasis kuis interaktif, sedangkan kelas VIII A ditetapkan sebagai kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Pemilihan dua kelas tersebut dilakukan karena keduanya berada pada tingkat yang sama, mempelajari materi Fikih yang sama, dan memiliki jumlah siswa yang relatif seimbang.

Jumlah data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah 54 siswa, terdiri atas 27 siswa kelas VIII B sebagai kelompok eksperimen dan 27 siswa kelas VIII A sebagai kelompok kontrol. Data yang dianalisis merupakan data siswa yang mengikuti pretest dan posttest secara lengkap. Penggunaan data lengkap dilakukan agar perhitungan gain score dapat dilakukan secara tepat dan tidak bias akibat data yang tidak berpasangan.

Perlakuan diberikan pada pembelajaran Fikih materi materi sujud syukur, sujud sahwi, dan sujud tilawah selama 3 (tiga) pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 40 menit pada setiap pertemuan. Pada kelompok eksperimen, Wayground digunakan sebagai media kuis interaktif pada kegiatan pembelajaran. Skenario pembelajaran pada kelas eksperimen meliputi penyampaian tujuan pembelajaran, penjelasan ringkas materi Fikih oleh guru, pelaksanaan kuis atau latihan menggunakan Wayground, pemberian umpan balik langsung berdasarkan hasil jawaban siswa, diskusi penguatan materi, dan refleksi pembelajaran. Fitur Wayground yang digunakan mencakup soal kuis, skor, umpan balik otomatis, tampilan visual, dan unsur gamifikasi yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pada kelompok kontrol, pembelajaran dilakukan secara konvensional melalui penjelasan materi oleh guru, tanya jawab, pencatatan materi, dan latihan soal tanpa menggunakan Wayground. Kelas kontrol tetap memperoleh materi, tujuan pembelajaran, dan alokasi waktu yang sama dengan kelas eksperimen, tetapi tidak diberi perlakuan berupa kuis interaktif berbasis Wayground. Dengan demikian, perbedaan perlakuan utama antara kedua kelompok terletak pada penggunaan media pembelajaran digital interaktif pada kelas eksperimen.

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar Fikih yang terdiri atas 20 butir pernyataan. Angket disusun berdasarkan empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Setiap indikator terdiri atas lima butir pernyataan. Butir positif berjumlah 13 item, sedangkan butir negatif berjumlah 7 item, yaitu nomor 3, 5, 8, 10, 13, 15, dan 19. Skala yang digunakan adalah skala Likert empat pilihan, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Penskoran butir positif adalah SS = 4, S = 3, TS = 2, dan STS = 1, sedangkan butir negatif diberi skor terbalik.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson untuk mengetahui kelayakan setiap butir pernyataan. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi internal instrumen. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70 (Nunnally & Bernstein, 1994).

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah persiapan, yaitu penyusunan

instrumen, penyusunan perangkat pembelajaran, dan penentuan kelas eksperimen serta kelas kontrol. Tahap kedua adalah pelaksanaan pretest untuk mengetahui kondisi awal minat belajar Fikih siswa pada kedua kelompok. Tahap ketiga adalah pemberian perlakuan, yaitu pembelajaran menggunakan Wayground pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Tahap keempat adalah pelaksanaan posttest menggunakan angket yang sama dengan pretest. Tahap kelima adalah pengolahan dan analisis data.

Analisis data dilakukan dengan menghitung skor total pretest, posttest, dan gain score. Gain score diperoleh dari selisih skor posttest dikurangi skor pretest. Sebelum uji hipotesis, dilakukan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji homogenitas Levene. Uji Shapiro-Wilk digunakan karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 siswa. Uji kesetaraan awal juga dilakukan berdasarkan skor pretest untuk mengetahui apakah kondisi awal minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan atau tidak.

Uji hipotesis utama dilakukan terhadap gain score. Apabila data memenuhi asumsi normalitas, uji hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-test. Namun, apabila salah satu kelompok tidak berdistribusi normal, uji hipotesis dilakukan menggunakan Mann-Whitney U. Selain nilai signifikansi, penelitian ini juga menghitung ukuran efek untuk mengetahui kekuatan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ukuran efek pada uji Mann-Whitney U dihitung menggunakan rumus $r = Z/\sqrt{N}$, dengan Z sebagai nilai statistik uji dan N sebagai jumlah keseluruhan sampel. Interpretasi effect size mengacu pada Cohen (1988), yaitu 0,10 sebagai efek kecil, 0,30 sebagai efek sedang, dan 0,50 atau lebih sebagai efek besar.

Karena penelitian ini menggunakan desain quasi experiment, penelitian memiliki keterbatasan berupa tidak adanya randomisasi individual. Untuk meminimalkan potensi bias, penelitian menggunakan kelas pada tingkat yang sama, materi pembelajaran yang sama, instrumen pretest dan posttest yang sama, serta analisis gain score untuk membandingkan peningkatan minat belajar antara kedua kelompok.

Hasil

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan setiap butir angket sebagai alat ukur minat belajar Fikih. Pengujian dilakukan terhadap 20 butir pernyataan menggunakan korelasi Product Moment Pearson. Dengan jumlah responden uji coba sebanyak 20 siswa, nilai r tabel pada taraf signifikansi 0,05 adalah 0,444. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, sehingga semua butir angket dinyatakan valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
B01	0,666	0,444	Valid
B02	0,598	0,444	Valid
B03	0,626	0,444	Valid
B04	0,762	0,444	Valid
B05	0,597	0,444	Valid
B06	0,523	0,444	Valid
B07	0,488	0,444	Valid
B08	0,579	0,444	Valid
B09	0,498	0,444	Valid
B10	0,729	0,444	Valid
B11	0,866	0,444	Valid
B12	0,517	0,444	Valid
B13	0,537	0,444	Valid
B14	0,797	0,444	Valid
B15	0,470	0,444	Valid
B16	0,573	0,444	Valid
B17	0,796	0,444	Valid
B18	0,573	0,444	Valid
B19	0,678	0,444	Valid
B20	0,682	0,444	Valid

Berdasarkan Tabel 1, nilai r hitung terendah adalah 0,470 pada butir B15 dan nilai r hitung tertinggi adalah 0,866 pada butir B11. Karena seluruh nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, maka 20 butir angket minat belajar Fikih dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi internal instrumen. Hasil pengujian menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,920 dengan jumlah item sebanyak 20 butir. Nilai tersebut lebih besar dari kriteria 0,70, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan.

dalam pengambilan data penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
0,920	20	Reliabel

Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk melihat gambaran umum skor pretest, posttest, dan gain score pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dianalisis berjumlah 54 siswa, yaitu 27 siswa kelompok eksperimen dan 27 siswa kelompok kontrol. Hasil statistik deskriptif disajikan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Statistik Deskriptif Pretest, Posttest, dan Gain Score

Kelompok	Data	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Dev.
Eksperimen	Pretest	27	53	64	57,70	3,550
Eksperimen	Posttest	27	67	78	71,04	3,180
Eksperimen	Gain score	27	9	21	13,33	2,675
Kontrol	Pretest	27	53	62	57,04	3,044
Kontrol	Posttest	27	54	66	60,26	2,956
Kontrol	Gain score	27	-2	6	3,22	2,694

Berdasarkan [Tabel 3](#), rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 57,70 dan rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 57,04. Selisih rata-rata pretest kedua kelompok sebesar 0,66, sehingga secara deskriptif kondisi awal minat belajar Fikih siswa pada kedua kelas relatif seimbang. Setelah perlakuan, rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 71,04, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 60,26. Rata-rata gain score kelas eksperimen sebesar 13,33, sedangkan kelas kontrol sebesar 3,22. Temuan deskriptif ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar Fikih pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Uji Kesetaraan Awal Kelompok

Uji kesetaraan awal dilakukan berdasarkan skor pretest untuk memastikan apakah terdapat perbedaan kondisi awal minat belajar Fikih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal, pengujian kesetaraan awal dilakukan menggunakan Mann-Whitney U.

Tabel 4. Hasil Uji Kesetaraan Awal Berdasarkan Skor Pretest

Statistik Uji	Nilai
Mann-Whitney U	335.000
Wilcoxon W	713.000
Z	-0.505
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.613

Berdasarkan [Tabel 4](#), apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, kedua kelompok dapat dinyatakan memiliki kondisi awal minat belajar Fikih yang setara secara statistik sebelum perlakuan diberikan.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah responden pada masing-masing kelompok kurang dari 50. Kriteria pengambilan keputusan adalah data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Pallant, 2020; Shapiro & Wilk, 1965). Hasil uji normalitas disajikan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Kelompok	Sig.	Keterangan
Pretest	Eksperimen	0,022	Tidak normal
Posttest	Eksperimen	0,103	Normal
Gain score	Eksperimen	0,055	Normal
Pretest	Kontrol	0,013	Tidak normal
Posttest	Kontrol	0,205	Normal
Gain score	Kontrol	0,001	Tidak normal

Berdasarkan [Tabel 5](#), data gain score kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,055 sehingga

berdistribusi normal. Namun, data gain score kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,001 sehingga tidak berdistribusi normal. Karena salah satu data gain score tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis utama dilakukan menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney U.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians antara gain score kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Field, 2013; Levene, 1960). Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Gain Score

Data	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
Gain score	1,862	0,178	Homogen

Berdasarkan Tabel 6, nilai signifikansi Levene's Test sebesar 0,178. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka varians gain score kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Meskipun varians homogen, uji hipotesis utama tetap menggunakan Mann-Whitney U karena syarat normalitas tidak seluruhnya terpenuhi.

Uji Hipotesis dan Effect Size

Uji hipotesis utama dilakukan menggunakan Mann-Whitney U karena data gain score kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Uji Mann-Whitney U digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan minat belajar Fikih antara kelas eksperimen yang menggunakan Wayground dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (Mann & Whitney, 1947; Pallant, 2020).

Tabel 7. Hasil Uji Mann-Whitney U terhadap Gain Score

Statistik Uji	Nilai
Mann-Whitney U	0,000
Wilcoxon W	378,000
Z	-6,342
Asymp. Sig. (2-tailed)	< 0,001
Effect size r	0,863
Keterangan effect size	Besar

Berdasarkan Tabel 7, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah < 0,001. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Artinya, terdapat perbedaan peningkatan minat belajar Fikih yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Wayground berbasis kuis interaktif dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Ukuran efek dihitung menggunakan rumus $r = Z/\sqrt{N}$. Dengan nilai $Z = -6,342$ dan jumlah sampel keseluruhan $N = 54$, diperoleh nilai $r = 0,863$. Nilai tersebut termasuk kategori efek besar. Dengan demikian, perbedaan peningkatan minat belajar Fikih antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki kekuatan efek yang besar dalam konteks penelitian ini.

Nilai Mann-Whitney U sebesar 0,000 perlu dibaca secara hati-hati. Nilai tersebut dapat terjadi karena skor gain kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki rentang yang tumpang tindih. Gain score kelas eksperimen berada pada rentang 9 sampai 21, sedangkan gain score kelas kontrol berada pada rentang -2 sampai 6. Dengan kondisi tersebut, seluruh skor gain kelas eksperimen lebih tinggi daripada skor gain kelas kontrol, sehingga nilai U yang sangat kecil, bahkan 0,000, secara statistik masih mungkin terjadi. Namun, nilai ini tetap perlu dipastikan kembali melalui pengecekan data mentah dan output analisis statistik agar tidak terjadi kesalahan input atau pelaporan.

Sebagai data pendukung, Independent Samples t-test juga dilakukan terhadap gain score. Hasil uji t menunjukkan nilai $t = 13,840$, $df = 52$, dan $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,001$. Nilai mean difference sebesar 10,111 menunjukkan bahwa rata-rata gain kelas eksperimen lebih tinggi 10,111 poin dibandingkan kelas kontrol. Hasil ini sejalan dengan uji Mann-Whitney U, meskipun uji utama yang digunakan tetap Mann-Whitney U karena data gain score kelas kontrol tidak berdistribusi normal.

Tabel 8. Hasil Independent Samples t-test sebagai Data Pendukung

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Gain score	13,840	52	< 0,001	10,111

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar Fikih pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata gain score kelas eksperimen sebesar 13,33, sedangkan kelas kontrol sebesar 3,22. Hasil uji Mann-Whitney U memperoleh nilai Asymp. Sig. < 0,001, sehingga terdapat perbedaan peningkatan minat belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Wayground berbasis kuis interaktif dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Selain itu, nilai effect size r sebesar 0,863 menunjukkan bahwa perbedaan peningkatan minat belajar antara kedua kelompok berada pada kategori besar. Dengan demikian, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan Wayground dalam konteks kelas yang diteliti berkaitan dengan peningkatan minat belajar Fikih yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan tersebut dapat dipahami melalui karakteristik Wayground sebagai media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif. Wayground menyediakan fitur soal kuis, skor, umpan balik langsung, tampilan visual, dan unsur gamifikasi. Fitur-fitur tersebut memberi pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran satu arah. Dalam pembelajaran Fikih, media seperti ini membantu siswa terlibat dalam kegiatan menjawab pertanyaan, melihat hasil secara langsung, dan memperoleh penguatan atas materi yang telah dipelajari. Kondisi ini dapat mendorong perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen sejalan dengan teori perkembangan minat yang menjelaskan bahwa minat dapat dipicu oleh kondisi lingkungan belajar yang menarik. Hidi dan Renninger (2006) menyatakan bahwa minat situasional dapat muncul ketika siswa memperoleh stimulus pembelajaran yang menarik, bermakna, dan mampu mempertahankan perhatian. Dalam konteks penelitian ini, Wayground berperan sebagai stimulus pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran Fikih karena materi disajikan melalui aktivitas kuis yang interaktif dan memberikan umpan balik secara cepat.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui model ARCS yang dikembangkan oleh Keller (1987). Pada aspek attention, Wayground membantu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual, tantangan soal, dan suasana pembelajaran berbasis kuis. Pada aspek relevance, soal-soal yang disusun berdasarkan materi Fikih membantu siswa menghubungkan aktivitas kuis dengan materi yang sedang dipelajari. Pada aspek confidence, siswa dapat mengetahui hasil jawaban secara langsung sehingga memperoleh gambaran mengenai pemahaman mereka. Pada aspek satisfaction, skor dan umpan balik yang diterima siswa dapat menimbulkan rasa puas ketika mereka berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Keempat aspek tersebut menjelaskan mengapa penggunaan Wayground dapat mendukung peningkatan minat belajar siswa.

Dari perspektif gamifikasi, hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Sailer dan Homner (2020) menjelaskan bahwa gamifikasi memiliki efek positif terhadap aspek kognitif, motivasional, dan perilaku belajar. Dalam penelitian ini, unsur gamifikasi tidak diposisikan sebagai hiburan semata, tetapi sebagai strategi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menantang dan partisipatif. Skor, umpan balik cepat, dan aktivitas kuis dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran Fikih.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Purwianto dan Fahyuni (2021) yang menemukan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Kostafani dan Yuliana (2025) yang melaporkan bahwa kelas yang menggunakan Quizizz memperoleh minat belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, Musholliyatini dan Puspitarini (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan minat belajar Fikih di MTs, sedangkan Anggriani et al. (2025) menemukan bahwa media game edukasi Quizizz dapat mendukung peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya, tetapi dalam konteks yang lebih spesifik, yaitu penggunaan Wayground berbasis kuis interaktif dalam pembelajaran Fikih siswa MTs.

Dalam konteks pembelajaran Fikih, Wayground dapat membantu mengurangi kesan monoton pada materi yang sering dipandang normatif. Materi Fikih memuat ketentuan hukum Islam yang memerlukan pemahaman, perhatian, dan penguatan melalui latihan. Apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui ceramah dan penugasan rutin, siswa dapat menjadi pasif dan kurang tertarik. Melalui Wayground, materi Fikih dapat dikemas dalam bentuk pertanyaan interaktif sehingga siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi dalam proses latihan dan evaluasi secara langsung. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan Islam yang menekankan kemudahan dan suasana belajar yang menggembirakan. Rasulullah saw. bersabda:

تَفَرُّوا وَلَا تَبْتِزُّوا، تَعَسِّرُوا وَلَا يَسِّرُوا

Artinya: "Permudahlah dan jangan mempersulit; berilah kabar gembira dan jangan membuat orang lari" (Al-Bukhārī, n.d.).

Hadis tersebut menunjukkan bahwa proses pendidikan perlu dihadirkan dengan cara yang memudahkan dan menggugah minat peserta didik. Dalam penelitian ini, penggunaan Wayground dapat dipahami sebagai salah satu bentuk ikhtiar pedagogis untuk menghadirkan pembelajaran Fikih yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton.

Meskipun peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi, kelas kontrol juga mengalami peningkatan minat belajar dengan rata-rata gain sebesar 3,22. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap dapat memberikan dampak terhadap minat belajar siswa, terutama karena siswa masih memperoleh penjelasan materi, tanya jawab, dan latihan dari guru. Namun, peningkatan yang lebih kecil pada kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum memberikan stimulus interaktif yang sama kuatnya dengan pembelajaran berbasis Wayground. Dengan kata lain, Wayground memberikan nilai tambah dalam pembelajaran, tetapi tidak berarti bahwa pembelajaran konvensional sama sekali tidak berkontribusi terhadap minat belajar.

Temuan penelitian ini perlu dibaca secara hati-hati karena desain yang digunakan adalah quasi experiment. Penelitian ini tidak menggunakan randomisasi individual, sehingga kemungkinan adanya perbedaan karakteristik awal siswa tidak dapat sepenuhnya dihilangkan. Meskipun skor pretest kedua kelompok relatif seimbang, faktor lain seperti gaya mengajar guru, antusiasme siswa terhadap media baru, kebiasaan menggunakan teknologi, dukungan perangkat, dan suasana kelas dapat turut memengaruhi peningkatan minat belajar. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai bukti empiris bahwa penggunaan Wayground berkaitan dengan peningkatan minat belajar Fikih dalam konteks kelas yang diteliti, bukan sebagai generalisasi mutlak untuk semua madrasah.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru Fikih dapat memanfaatkan Wayground sebagai media pendukung pembelajaran, terutama untuk apersepsi, kuis formatif, latihan penguatan materi, dan evaluasi akhir pembelajaran. Namun, penggunaan Wayground perlu dirancang secara terarah agar tidak hanya menjadi aktivitas permainan. Guru tetap perlu menyesuaikan soal dengan tujuan pembelajaran, memberikan penjelasan konseptual, membahas jawaban siswa, dan mengaitkan materi dengan praktik kehidupan sehari-hari. Dengan perencanaan yang tepat, Wayground dapat membantu menciptakan pembelajaran Fikih yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran Wayground berbasis kuis interaktif menunjukkan perbedaan peningkatan minat belajar Fikih yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Mann-Whitney U terhadap gain score yang memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai effect size r sebesar 0,863 juga menunjukkan bahwa perbedaan peningkatan minat belajar antara kedua kelompok berada pada kategori besar dalam konteks penelitian ini.

Secara deskriptif, rata-rata skor minat belajar siswa kelas eksperimen meningkat dari 57,70 pada pretest menjadi 71,04 pada posttest, dengan rata-rata gain score sebesar 13,33. Sementara itu, rata-rata skor kelas kontrol meningkat dari 57,04 menjadi 60,26, dengan rata-rata gain score sebesar 3,22. Perbedaan rata-rata gain sebesar 10,11 menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Wayground mengalami peningkatan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Temuan ini mengindikasikan bahwa Wayground dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Fikih di MTs, terutama untuk mendorong perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan siswa. Secara praktis, guru Fikih dapat memanfaatkan Wayground untuk kegiatan apersepsi, kuis formatif, latihan penguatan materi, refleksi pembelajaran, atau evaluasi akhir materi. Namun, penggunaannya perlu dirancang secara terarah agar tidak hanya menjadi aktivitas permainan, tetapi tetap terhubung dengan tujuan pembelajaran, pembahasan materi, dan penguatan nilai-nilai Fikih.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu madrasah dengan jumlah sampel 54 siswa, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, desain quasi experiment tidak menggunakan randomisasi individual, sehingga kemungkinan pengaruh karakteristik awal siswa, gaya mengajar guru, antusiasme terhadap media baru, dan kondisi kelas tidak dapat sepenuhnya dihilangkan. Ketiga, data minat belajar diperoleh melalui angket, sehingga penelitian ini belum menggambarkan secara mendalam pengalaman belajar siswa melalui observasi, wawancara, atau data kualitatif lainnya. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, beberapa madrasah, durasi perlakuan yang lebih panjang, serta kombinasi instrumen kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penggunaan Wayground dalam pembelajaran Fikih.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada MTs Al-Mahrus Medan Deli yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada guru Fikih dan siswa kelas VIII yang telah berpartisipasi dalam proses pengumpulan data penelitian.

Etika Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan setelah memperoleh izin dari pihak MTs Al-Mahrus Medan Deli. Pengumpulan data dilakukan dengan menjaga kerahasiaan identitas siswa, tidak memengaruhi nilai akademik responden, dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam penelitian, penulisan, maupun publikasi artikel ini. Penelitian ini tidak menerima pendanaan khusus dari lembaga atau pihak tertentu yang dapat memengaruhi proses perancangan penelitian, pengumpulan data, analisis data, penulisan artikel, atau keputusan untuk mengirimkan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Al-Bukhārī, M. ibn I. (n.d.). *Ṣaḥīḥ al-Bukhārī: Kitāb al-'Ilm, hadith no. 69*. Sunnah.com.
- Anggriani, D., Nasaruddin, & Khatimah, R. A. (2025). Implementasi media game edukasi Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP 6 Sape Satap. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 272–279. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9859>
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Field, A. (2013). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (4th ed.). SAGE.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah*.
- Kostafani, E. A. K., & Tien Bayangkariwati Tacoh, Y. (2025). Analisis pengaruh penerapan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa. *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 4(3), 245–257. <https://doi.org/10.24246/itexplore.v4i3.2025.pp245-257>
- Levene, H. (1960). Robust tests for equality of variances. In I. Olkin (Ed.), *Contributions to probability and statistics: Essays in honor of Harold Hotelling* (pp. 278–292). Stanford University Press.
- Mann, H. B., & Whitney, D. R. (1947). On a test of whether one of two random variables is stochastically larger than the other. *The Annals of Mathematical Statistics*, 18(1), 50–60. <https://doi.org/10.1214/aoms/1177730491>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Musholliyatini, & Puspitarini, D. (2024). Efektivitas media Educandy dalam meningkatkan minat belajar Fikih di MTs Al-Azhar Ajung. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 28–35. <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v5i1.892>
- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory* (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using IBM SPSS* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 551–568. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Shapiro, S. S., & Wilk, M. B. (1965). An analysis of variance test for normality: Complete samples. *Biometrika*, 52(3–4), 591–611. <https://doi.org/10.1093/biomet/52.3-4.591>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wayground. (n.d.). *School and district curriculum support: Wayground formerly Quizizz*. Retrieved May 16, 2026, from <https://wayground.com/home/schools-and-districts>
- Wayground Support. (2025, November 4). *Quizizz is now Wayground: What's changing and what's not*. Wayground Help Center.