

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Implementasi

a. Pengertian Implementasi

Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam bentuk tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap.¹⁹ Implementasi adalah suatu kegiatan atau suatu tindakan dari sebuah rencana yang dibuat secara terperinci untuk mencapai suatu tujuan. Implementasi mulai dilakukan apabila seluruh perencanaan sudah dianggap sempurna. Implementasi menurut teori Jones bahwa:

“Those Activities directed toward putting a program into effect”(Proses mewujudkan program hingga memperlihatkan hasilnya). Jadi implementasi adalah tindakan yang dilakukan setelah suatu kebijakan ditetapkan. Implementasi merupakan cara agar sebuah kebijakan dapat mencapai tujuannya”.²⁰

Pengertian implementasi menurut Nurdin Usman dalam bukunya yang berjudul *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum* menjelaskan mengenai implementasi sebagai berikut:

“Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan

¹⁹ Oemar Hamalik, *Dasar-dasar Pengembangan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 237

²⁰ Mulyadi, *Implementasi kebijakan* (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), 45

sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan”.²¹

Pengertian Implementasi diatas menjelaskan bahwa itu bukan sekedar aktivitas saja, tetapi juga kegiatan terencana yang dilaksanakan dengan sungguh-sungguh berdasarkan acuan-acuan yang direncanakan dengan sungguh-sungguh. Oleh karena itu implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya yaitu terlaksananya suatu program.

Sedangkan menurut Guntur Setiawan beliau berpendapat bahwa:

“Implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif”.²²

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan implementasi adalah suatu kegiatan yang terencana, bukan hanya suatu aktivitas dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma-norma tertentu untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, Implementasi tidak berdiri sendiri namun tetap dipengaruhi objek berikutnya yaitu pada program kurikulum yang ada di sekolah atau sebuah lembaga.

b. Tahap-tahap Implementasi

1) Perencanaan

Perencanaan implementasi Evaluasi Pembelajaran Fiqih

²¹ Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum* (Jakarta: Grasindo, 2002), 170

²² Guntur Setiawan, *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan* (Jakarta: Balai Pustaka, 2004), 39

dengan menggunakan aplikasi *Quizziz* pada siswa kelas XI IPS di MAN 3 Kebumen dilakukan bersama guru mapel Fiqih.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan implementasi Evaluasi Pembelajaran Fiqih dengan menggunakan aplikasi *Quizziz* pada siswa kelas XI IPS MAN 3 Kebumen dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh Guru mapel Fiqih.

3) Evaluasi

Evaluasi Pembelajaran fiqih dengan menggunakan aplikasi *Quizziz* pada siswa kelas XI IPS MAN 3 Kebumen dilakukan oleh peneliti, agar dapat menjadi perbandingan antara sebelum implementasi dilakukan dan sesudah implementasi dilakukan.²³

2. Aplikasi *Quizizz*

a. Pengertian Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Aplikasi *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi game yang dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Aplikasi pada awalnya sering digunakan untuk pengukuran atau proses penilaian pembelajaran.²⁴

²³ Malik, A., & Narimo, s. (2019). *Implementasi Pendidikan Agama Islam berbasis masyarakat di Temanggung*. Profika: Jurnal Studi Islam, 19(1), 6-12

²⁴ Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.

Aplikasi *Quizizz* menyediakan berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh siapa saja, namun pengguna juga dapat membuat sendiri soalnya. Pengguna dapat menambahkan gambar juga video pada soal, bentuk soal bisa berupa pilihan ganda, poling, esai, dan juga pengguna dapat membuat soal dimana jawabannya berbentuk gambar. Terdapat pengaturan waktu sehingga tiap soal dapat dikerjakan dengan batas waktu yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitan soal.²⁵

Pada siswa MAN 3 Kebumen, strategi pembelajaran *cramah* dengan media penyampaian materi secara langsung seolah-olah guru memberikan *ceramah*, tidak bisa dikatakan sebagai strategi yang efektif. Siswa MAN 3 Kebumen yang tengah tumbuh-tumbuhnya akan upaya pencarian jati diri, tidak terlepas begitu saja dengan olah emosi, dan difasilitasi oleh sekolah tersebut diperbolehkan membawa *handphone*. Sangat disayangkan jika pada saat proses pembelajaran pemanfaatan media *handphone* tersebut tidak digunakan dengan baik. Sehingga tidak bisa dipungkiri bila akhirnya materi yang disampaikan guru tidak bisa diterima dengan mudah oleh siswa-siswanya.²⁶

Terdapat berbagai macam fitur yang tersedia didalam Aplikasi *Quizizz* yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan

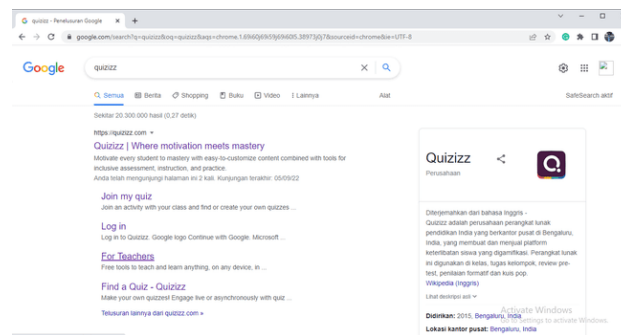
²⁵ Ibid.

²⁶ Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* | *JITUJ*, 4(2), 163-173.

tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.²⁷

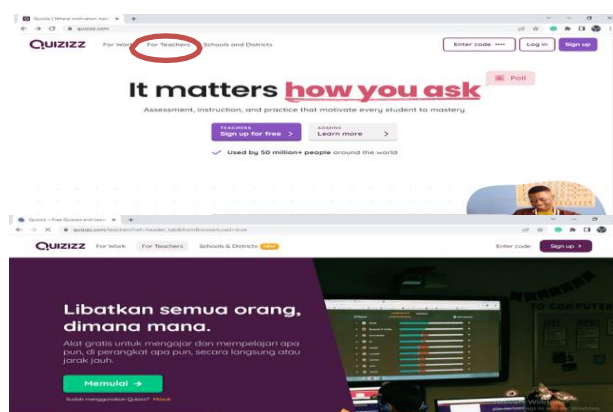
b. Tahap – tahap membuat dan pengoprasian Aplikasi *Quizizz*

1) Buka web, ketik Aplikasi *Quizizz*



Gambar 1

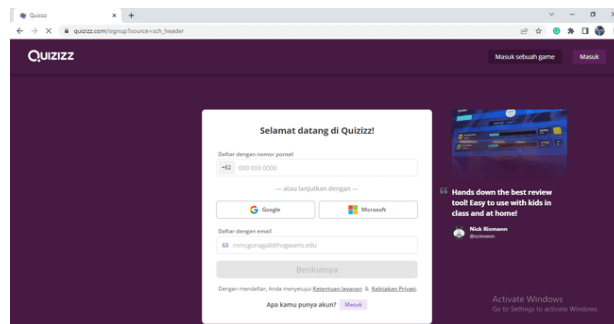
2) Bila belum memiliki akun, klik sign up



Gambar 2

²⁷ Ibid.

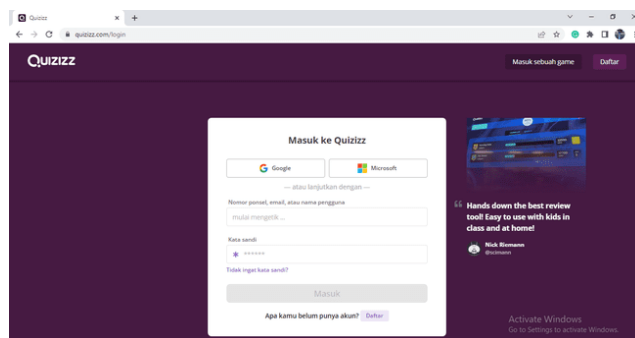
3) Isi segala ketentuan pendaftaran akun



Gambar 3

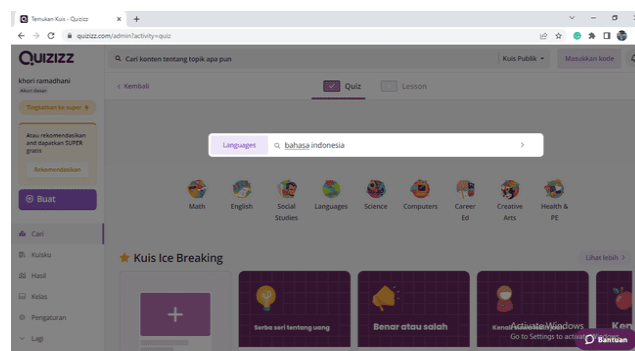
4) Masuk ke Aplikasi Quizizz, klik log in

5) Isi dengan email dan password yang digunakan ketika mendaftarkan akun



Gambar 4

6) Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik *create my quiz*.²⁸



Gambar 5

²⁸ Ibid.

Bisa juga dengan cara berikut:

- 1) Masuk ke www.quizizz.com lalu klik “sig up”
- 2) Pilih “sig up whit e-mail” atau “sig up whit google”
- 3) Klik “teacher” jika ingin log in sebagai guru
- 4) Masukkan identitas (*username, e-mail, dan pasword*) kemudian klik “continue”
- 5) Jika sudah masuk buatlah kuis dengan cara mengklik “create new quiz” pada bagian kiri atas
- 6) Kemudian akan muncul tampilan “let’s a create a quiz” dan masukan nama quiz, bahasa lalu klik “save”
- 7) Apabila sudah muncul tampilan selanjutnya lalu klik “create new question”
- 8) Masukkan pertanyaan pada kolom “whit your question here” lalu masukan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom “answer option 1, answer option 2, dan seterusnya”
- 9) Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik “save”
- 10) Jika sudah menulis semua kuis, kllik “finish quiz”
- 11) Maka akan muncul tampilan quiz detail (atur kelas berapa kuis itu ingin ditujukan dan mata pelajaran apa yang digunakan) lalu klik “save details”

- 12) Akan muncul tampilan selanjutnya pilih “*home work*” jika ingin digunakan sebagai PR (Pekerjaan Rumah) dan pilih “*Play Live*” jika ingin digunakan sebagai mulai sekarang
- 13) Masukkan *deadline* pengerjaan atau batas waktu pengerjaan (atur jam dan tanggal) lalu klik “*proceed*”
- 14) Akan muncul tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis

Adapun cara mengerjakan kuis yang dibagikan oleh guru/ “*teacher*” sebagai berikut:

- 1) Siswa membuka link <https://join.quizizz.com>
- 2) Siswa memasukkan 6 digit yang diberikan oleh guru lalu klik “*proceed*”
- 3) Siswa memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik “*start*”
- 4) Siswa mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal 20 detik (sesuai dengan aturan guru)

c. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Dalam penggunaannya, *quizizz* mempunyai kelebihan diantaranya adalah menghindarkan siswa dari mencontek, karena soal yang diberikan siswa satu dengan yang lainnya akan diacak sehingga mereka tidak dapat melihat jawaban temannya terlebih lagi mereka juga tidak dapat bertanya kepada temannya karena dalam *quizizz* terdapat batasan waktu pengerjaannya. Batas waktu

tersebut dapat ditentukan oleh guru berapa lama proses pengerjaan yang akan diberikan kepada siswa. Selain itu, siswa juga dapat mengetahui rangking yang mereka dapat dari keseluruhan peserta didik yang mengerjakan soal tersebut, bahkan jawaban dan soal yang telah mereka jawab sebelumnya dapat mereka lihat kembali sehingga mereka bisa mengetahui mana jawaban yang salah dan mana yang benar.

Sedangkan kekurangan dari *quizizz* adalah siswa dapat mengalami turun peringkat walaupun mereka sudah mengerjakan semua soal. Hal tersebut terjadi karena lama cepatnya mengerjakan berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapat. Apabila dapat mengerjakan soal dengan cepat maka hasil yang diperoleh juga besar. *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis online sehingga sangat dipengaruhi oleh koneksi internet yang kuat dan apabila koneksi internetnya tidak bagus maka akan terjadi “*disconnect*” (terputus jaringan internet) sehingga dapat menghambat pekerjaan siswa dalam mengisi soal tersebut.²⁹

3. Evaluasi

a. Pengertian

Pendidikan merupakan sebuah program. Program melibatkan sejumlah komponen yang bekerja sama dalam sebuah

²⁹ Endang Ngatiningsih, *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Agama Islam, 2020), hal. 33-36, diakses pada tanggal 7 Mei 2024 pukul 10.20

proses untuk mencapai tujuan yang diprogramkan. Sebagai sebuah program, pendidikan merupakan aktivitas sadar dan sengaja yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan.³⁰

Untuk mengetahui apakah penyelenggaraan program dapat mencapai tujuannya secara efektif dan efisien, maka perlu dilakukan evaluasi. Untuk itu, evaluasi dilakukan atas komponen-komponen dan proses kerjanya sehingga apabila terjadi kegagalan dalam mencapai tujuan maka dapat ditelusuri komponen dan proses yang menjadi sumber kegagalan. Evaluasi adalah pengambilan keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan standar kriteria. Pengukuran dan evaluasi merupakan dua kegiatan yang berkesinambungan. Evaluasi dilakukan setelah dilakukan pengukuran dan keputusan evaluasi dilakukan berdasarkan hasil pengukuran.

Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan hasil pengukuran dengan kriteria yang ditetapkan. Oleh karena itu, terdapat dua kegiatan dalam melakukan evaluasi yaitu melakukan pengukuran dan membuat keputusan dengan membandingkan hasil pengukuran dengan kriterianya.³¹

Dalam program pendidikan, penilaian baru dapat dilakukan setelah dilakukan pengukuran atas berbagai komponen program

³⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* Cetakan ke 6, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), Hal. 1

³¹ Ibid., hal. 2

pendidikan. Evaluasi diharapkan akan menjadi umpan baik untuk program yang telah dijalankan (*feedback*) dan memberikan informasi yang diperlukan untuk menjalankan program dimasa yang akan datang (*feedforward*).

Setiap kegiatan membutuhkan evaluasi dikehendaki untuk mengetahui apakah kegiatan berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pengambilan keputusan evaluasi dilakukan berdasarkan hasil pengukuran dan kriteria.

b. Tahap-tahap evaluasi belajar fiqih

1) Pengukuran

Pengukuran (*measurement*) merupakan membandingkan sesuatu yang diukur dengan alat ukurnya dan kemudian menerangkan angka menurut sistem aturan tertentu. Hopkins dan Antes mendefinisikan pengukuran sebagai pemberian angka pada atribut dari objek, orang atau kejadian yang dilakukan untuk menunjukkan perbedaan dalam jumlah. Pengukuran merupakan cara pengumpulan data dalam ilmu alam.

Dalam pendidikan cara ini diadaptasi untuk mengumpulkan data pengukuran dilakukan untuk mendapatkan data yang objektif. Objektivitas dapat dicapai karena pengumpulan data mengambil jarak dengan objek

yang diukur dan menyerahkan wewenang pengukuran pada alat ukur.

Penyerahan kewenangan kepada alat ukur menyebabkan pengumpulan data tidak lagi menyertakan subyektivitasnya kedalam hasil ukur dan diperoleh data yang objektif. Dalam pengumpulan data, pengukuran juga dilakukan untuk memperoleh data yang objektif.³² Dalam pengumpulan data hasil belajar misalnya, pengukuran dilakukan atas siswa menggunakan tes hasil belajar sebagai alat ukur.

2) Kriteria

Penilaian (*evaluation*) merupakan pengambilan keputusan berdasarkan hasil pengukur dan kriteria tertentu. Hasil pengukuran merupakan angka mati yang tidak mempunyai makna apa pun. Pengambilan keputusan belum dapat dilakukannya atas dasar hasil pengukuran.

Hasil pengukuran baru mempunyai makna dan dapat digunakan untuk mengambil keputusan setelah dibandingkan dengan kriteria tertentu. Interpretasi terhadap hasil pengukuran hanya dapat bersifat evaluatif apabila disandarkan pada suatu norma atau kriteria.³³

³² Ibid., hal. 2

³³ Ibid., hal. 3

Kriteria diperlakukan untuk menjadi penentu agar hasil pengukuran berarti. Misalnya lima orang siswa diukur hasil belajarnya dalam mata pelajaran Matematika dan memberikan hasil pengukuran sebagai berikut: 5, 10, 7, 4 dan 6. Hasil pengukuran itu belum mempunyai makna dan keputusan belum dapat dibuat.

Hasil pengukuran itu baru dapat digunakan untuk mengambil keputusan setelah dibandingkan dengan kriteria tertentu. Sebagai sebuah contoh kriterianya adalah “siswa hanya dapat dinyatakan lulus apabila memperoleh skor hasil pengukuran minimal 6,00”

4. Pembelajaran Fiqih Peradilan dalam Islam

a. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual. Artinya proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya.³⁴

³⁴ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*(Bandung: Rosdakarya, 2014)., hal. 15

Empat kutub pembelajaran hal ini sesuai dengan pendapat Ausubel dan Robinson (1968) yang mengembangkan pendekatan pembelajaran yang bertolak dari dua kontinum bersilangan, yaitu kontinum belajar mencari (*discovery learning*) – belajar menerima (*reception learning*) dan belajar bermakna (*meaningful learning*) - dan belajar menghafal (*rote learning*). Kedua kontinum tersebut membentuk empat kutub belajar yang dapat digambarkan pada sebuah bagan garis silang. Kontinum belajar mencari-menerima sebagai garis vertikal, dan belajar bermakna-menghafal sebagai garis horizontal.³⁵

Dari empat kutub belajar model belajar yang efektif adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada makna dan mengaktifkan siswa. Belajar bermakna adalah belajar yang menekankan arti atau makna dari bahan dan kegiatan yang diberikan bagi kepentingan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran tematik dengan mengangkat tema-tema yang dekat dengan kehidupan siswa dan lingkungannya akan memberikan makna bagi siswa karena memenuhi kebutuhan, menarik minat dan bakat siswa sehingga membantu dalam menyelesaikan pekerjaan atau bagi masa depannya.³⁶

³⁵ Ibid., hal. 16

³⁶ Ibid., hal. 17

Proses pembelajaran yang didasarkan pada penguasaan kompetensi adalah kegiatan belajar-mengajar yang diarahkan untuk memberikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan kepada peserta didik untuk melakukan sesuatu, berupa seperangkat tindakan inteligensi (dalam bentuk kemahiran, ketetapan, dan keberhasilan) penuh tanggung jawab yang harus dimiliki seseorang untuk melakukan tugas-tugas pada jenis tertentu.³⁷

Adapun kemampuan manusia yang merupakan hasil belajar sehingga memerlukan berbagai model dan strategi pembelajaran untuk mencapainya, yaitu :³⁸

- a) Keterampilan intelektual, yaitu sejumlah pengetahuan mulai dari kemampuan baca, tulis, hitung sampai kepada pemikiran yang rumit. Kemampuan ini sangat tergantung pada kapasitas intelektual, kecerdasan sosial seseorang dan kesempatan belajar yang tersedia.
- b) Strategi kognitif, yaitu kemampuan mengatur cara belajar dan berpikir seseorang dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- c) Informasi verbal, yakni pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.

³⁷ Ibid., hal. 22

³⁸ Aunurrahman, *Belajar dan pembelajaran*, cetakan ke 11, (Bandung: Alfabeth, 2019)., hal. 142

- d) Keterampilan motorik, yakni pengetahuan dalam bentuk keterampilan menggunakan sesuatu, keterampilan gerak.
- e) Sikap dan nilai, yakni hasil belajar yang berhubungan dengan sikap, intensitas emosional.

b. Fiqih

Kata fiqih berasal dari kata fuqaha yang artinya “memahami”.³⁹ Sedangkan menurut istilah fiqih adalah hasil daya upaya para fuqaha dalam menerapkan syariat Islam sesuai kebutuhan masyarakat.⁴⁰

Jadi fiqih adalah ilmu yang menjelaskan tentang hukum syar’iat yang berhubungan dengan segala tindakan manusia baik berupa ucapan atau perbuatan. Sehingga pembelajaran mata pelajaran fiqih adalah proses belajar untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan yang didapat dari pengalaman proses pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini sesuai dengan komponen pembelajaran secara kontekstual bahwa dengan mengaitkan materi pembelajaran yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari atau kehidupan nyata maka proses pembelajaran menjadi bermakna dan membekas di pikiran mereka selamanya.

³⁹ Mahmud Yunus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Hidayat Agung,1990), h. 321

⁴⁰ Tengku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Falsafah Hukum Islam*, (Semarang:Pustaka Rizki Putra,2001), h.29

Sedangkan dalam Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulus dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah dijelaskan bahwa fiqh merupakan “ sistem norma (aturan) yang mengatur hubungan manusia dan dengan makhluk lainya”.⁴¹ Untuk selanjutnya istilah fiqh ini difahami sebagai salah satu bagian dari mata pelajaran pendidikan yang diajarkan di madrasah.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran fiqh adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam rangka memahami konsep fiqh yang utuh secara sempurna, sehingga peserta didik mampu menerapkan hukum peradilan Islam dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran fiqh sebagai bagian Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam hal ini proses pembelajaran fiqh di Madrasah ‘Aliyah tidak terlepas dari peran lembaga Madrasah ‘Aliyah itu sendiri. Materi pembelajaran fiqh yang ada di Madrasah tidak terlepas dari kurikulum pendidikan Nasional yang tidak lain mengacu pada keputusan pembelajaran fiqh yang dilakukan oleh pendidik benar-benar untuk membekali peserta didiknya untuk menghadapi tantangan kehidupannya dimasa yang akan datang secara mandiri, cerdas, rasional dan kritis.

⁴¹ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Mdrasah bab VII, h. 48

c. Peradilan

a) Pengertian Peradilan

Peradilan dalam pembahasan fikih memiliki arti memutuskan, menyempurnakan, menetapkan. Adapun secara makna terminologi peradilan adalah suatu lembaga pemerintah atau negara yang ditugaskan untuk menyelesaikan atau menetapkan keputusan perkara dengan adil berdasarkan hukum yang berlaku. Tempat untuk mengadili perkara disebut pengadilan. Orang yang bertugas mengadili perkara disebut qadhi atau hakim. Dengan demikian hukum yang dijadikan dasar peradilan Islam adalah hukum Islam.⁴²

b) Fungsi Peradilan

Sebagai lembaga negara yang ditugaskan untuk memutuskan setiap perkara dengan adil, maka peradilan harus memainkan fungsinya dengan baik. Diantara fungsi terpenting peradilan adalah:

- 1) Menciptakan ketertiban dan ketentraman masyarakat.
- 2) Mewujudkan keadilan yang menyeluruh bagi seluruh lapisan masyarakat
- 3) Melindungi jiwa, harta, dan kehormatan masyarakat.
- 4) Mengaplikasikan nilai-nilai amar makruf nahi munkar, dengan menyampaikan hak kepada siapapun yang

⁴² Buku Fikih MA Kelas XI (hal. 73-86)

berhak menerimanya dan menghalangi orang-orang dzalim dari tindak aniaya yang akan mereka lakukan⁴³

c) Hikmah Peradilan

Dengan adanya lembaga peradilan akan diperoleh hikmah yang sangat besar bagi kehidupan umat, yaitu:

- 1) Terwujudnya masyarakat yang bersih, karena setiap orang terlindungi haknya dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- 2) Terciptanya aparatur pemerintahan yang bersih dan berwibawa, karena masyarakat telah menjelma menjadi masyarakat bersih.
- 3) Terwujudnya keadilan bagi seluruh rakyat.
- 4) Terciptanya ketentraman, kedamaian, dan keamanan dalam masyarakat.
- 5) Dapat mewujudkan suasana yang mendorong untuk meningkatkan ketaqwaan kepada Allah SWT bagi semua pihak.

d) Unsur-unsur Peradilan Islam

Lembaga peradilan bertugas menyelesaikan perengketaan dan memutuskan hukum. Peradilan memberikan keputusan di dalam perkara yang nyata dilakukan untuk menciptakan keadilan sesuai dengan kaidah-kaidah hukum

⁴³ Ibid., hal. 73

yang ditetapkan. Dengan ini, dapat diketahui bahwa landasan dari fungsi peradilan adalah terpeliharanya kepastian hukum.

Unsur-unsur peradilan dalam islam disebut juga rukun Qadha' yang menunjukkan suatu ciri atau eksistensi dari peradilan islam. dalam hal ini, unsur-unsur atau rukun peradilan islam yaitu sebagai berikut:⁴⁴

1) Hakim

Hakim adalah orang yang diangkat pemerintah untuk menyelesaikan persengketaan dan memutuskan hukum suatu perkara dengan adil. Dengan kata lain hakim adalah orang yang bertugas untuk mengadili.

2) Saksi

Saksi adalah orang yang diperlukan pengadilan untuk memberikan keterangan yang berkaitan dengan suatu perkara, demi tegaknya hukum dan tercapainya keadilan dalam pengadilan.

3) Penggugat dan Bukti (*Bayyinah*)

Gugatan adalah materi yang dipersoalkan oleh kedua belah pihak yang terlibat perkara, dalam proses peradilan disebut gugatan. Sedangkan penggugat adalah orang yang mengajukan gugatan karena merasa dirugikan oleh pihak tergugat (orang yang digugat). Penggugat dalam

⁴⁴ Ibid., hal. 74

mengajukan gugatannya harus dapat membuktikan kebenaran gugatannya dengan menyertakan bukti-bukti yang akurat, saksi-saksi yang adil atau dengan melakukan sumpah.

Adapun Barang bukti adalah segala sesuatu yang ditunjukkan oleh penggugat untuk memperkuat kebenaran dakwaannya. Bukti-bukti tersebut dapat berupa surat-surat resmi, dokumen, dan barang-barang lain yang dapat memperjelas masalah terhadap terdakwa.

4) Tergugat dan Sumpah

Orang yang terkena gugatan dari penggugat disebut tergugat. Tergugat bisa membela diri dengan membantah kebenaran gugatan melalui dua cara yakni Menunjukkan bukti-bukti dan Bersumpah. Dengan ini, Dalam peradilan Islam ada beberapa pengistilahan yang perlu dipahami diantaranya yaitu:

- a. Materi gugatan disebut hak
- b. Penggugat disebut *mudda'i*
- c. Tergugat disebut *mudda'a 'alaih*
- d. Keputusan mengenai hak penggugat disebut *mahkum bih*

- e. Orang yang dikenai putusan untuk diambil haknya disebut *mahkum bih* (istilah ini bisa jatuh pada tergugat sebagaimana juga bisa jatuh pada penggugat).

Tujuan sumpah dalam perspektif Islam ada 2, yaitu:

1. Menyatakan tekad untuk melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh dan bertanggung jawab terhadap tugas tersebut
2. Membuktikan dengan sungguh-sungguh bahwa yang bersangkutan dipihak yang benar.

e) Hikmah

- 1) Peradilan ini diharapkan akan tercipta keadilan baik, baik keadilan yang diperoleh oleh penggugat maupun tergugat.
- 2) Adanya penilaian akan terciptanya keadilan dalam masyarakat karena masyarakat memperoleh hak-haknya melalui jalur yang sah dalam kehidupan bernegara.
- 3) Terciptanya keadilan dan perdamaian dalam masyarakat, karena masyarakat memperoleh kepastian hukum dan diantaranya masyarakat saling menghargai hak-hak orang lain. Tidak ada orang yang berbuat semena-mena karena semuanya telah diatur oleh aturan undang-undang
- 4) Dengan adanya peradilan diharapkan terwujud aparatur penyelenggara peradilan yang adil, jujur, bersih, dan

berwibawa. Sehingga masyarakat percaya terhadap proses berjalannya peradilan yang selama ini ada.

- 5) Dapat terwujud suasana yang mendorong bagi semua pihak yang berperkara serta untuk meningkatkan ketakwaan kepada Allah SWT.⁴⁵

B. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha memaparkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dan sejenis. Hal ini dilakukan untuk menunjukan perbedaannya dengan penelitian yang telah dilakukan lebih dulu dan membuktikan ke-asli-an dari penelitian ini. Berikut ini beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

Skripsi yang ditulis oleh Lusnia dengan judul **“Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran PAI”**,⁴⁶ dari Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada tahun 2020. Berdasarkan penelitian ini untuk mengetahui implementasi aplikasi Quizizz dalam penilaian pembelajaran PAI dan untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa menggunakan aplikasi Quizizz.

Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara. Hasil penelitian tersebut adalah perencanaan penilaian

⁴⁵ Ibid., hal. 85-86

⁴⁶ Lusnia, Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran PAI, (Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Banten: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2020), hal. iii-iv diakses pada tanggal 7 Maret 2024, pukul 10.09 pada <http://repository.uinbanten.ac.id>

menggunakan aplikasi Quizizz yang dilakukan guru PAI dalam media aplikasi sudah cukup baik karena guru dan peserta didik bekerja sama dengan baik. Pelaksanaan penilaian menggunakan Quizizz sangat baik dan nilai yang diperoleh peserta didik mengalami peningkatan. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti, memfokuskan pada implementasi aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran Fiqih pada siswa kelas XI IPS di MAN 3 Kebumen.

Kemudian skripsi yang ditulis oleh Endang Ngatiningsih dengan judul **“Implementasi Media Pembelajaran Berbasis online dalam Menggunakan Quizziz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang”**,⁴⁷ dari Universitas Islam Indonesia Yogyakarta pada tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan implemantasi media pembelajaran berbasis online menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan langsung ke lapangan dan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran menggunakan Quizizz bisa diterapkan dengan baik dan dapat menghasilkan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan Quizizz terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan membawa hasil yang lebih baik. Perbedaan

⁴⁷ Endang Ngatiningsih, “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang”, (Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Agama Islam, 2020), hal. ix, diakses pada tanggal 7 Maret 2024 pukul 10.20

penelitian peneliti tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah tujuan penelitian. Peneliti ingin mengetahui tingkat kepraktisan *Quizizz* pada evaluasi pembelajaran fiqh.

Selanjutnya, skripsi yang ditulis oleh Alifah Nurul Irfani dengan judul **“Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Wahid Hasyim Malang”**,⁴⁸ dari Universitas Islam Malang pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui implementasi media *Quizizz* dalam mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang; 2) mengetahui hambatan dan cara menyelesaikan hambatan dalam media pembelajaran *Quizizz* dalam mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan verifikasi. Hasil yang ditemukan selama penelitian adalah penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang sudah berjalan baik dan alasan guru menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran PAI adalah gangguan signal, kurangnya media yang dimiliki peserta didik dan keterbatasan waktu, sehingga sekolah memberikan solusi berupa penyediaan fasilitas yakni pengadaan laboratorium komputer bagi peserta didik yang tidak memiliki

⁴⁸ Alifah Nurul Irfani, “Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Wahid Hasyim Malang,” (Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Malang: Fakultas Agama Islam, 2021), diakses pada tanggal 7 Maret 2024, pukul 10.26 pada <http://repository.unisma.ac.id>

media pembelajaran memadahi, serta adanya penambahan waktu dari guru PAI bagi peserta didik yang mengalami gangguan jaringan. Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah penelitian peneliti tersebut ingin mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan *Quizizz* dan pada teknik pengumpulan data yang digunakan. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi, sedangkan pada penelitian ini hanya dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti, memfokuskan pada implementasi aplikasi *quizizz* dalam evaluasi pembelajaran Fiqih pada siswa kelas XI IPS MAN 3 Kebumen.

Dari beberapa penelitian terdahulu di atas, terdapat perbedaan yang mendasar dengan penelitian yang dilakukan peneliti dari segi isi. Sehingga dapat dipastikan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah asli karya sendiri bukan plagiasi dari penelitian yang sudah ada.

C. Kerangka Teori

