

Media Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Amaliyatul ulya¹, Ahmad Arifi²

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

e-mail: ¹amaliyatululya89@gmail.com, ²ahmad.arifi@uin-suka.ac.id

Abstract

History of Islamic Culture (SKI) is a subject that emphasizes the ability of students to take lessons from Islamic history by imitating figures who excel in their time and developing Islamic culture and civilization. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the Quizizz Educational Game in improving student learning outcomes in SKI lessons at MI Al-Huda. This research is a type of field research with an experimental approach. The research subjects were class 4 students, totaling 52 students. Class IVA became the experimental class with 25 students and class IVB became the control class with 27 students. Methods of data collection using tests, interviews, observation and documentation. The results showed that learning with the Quizizz Educational Game in class IVA was effective. The test results showed an increase in student learning outcomes in the experimental class compared to the control class. The average score increase in the experimental class was 9.83 and for the control class it increased by 9.6. Based on statistical analysis with the t-test calculation, the significance value was $0.000 < 0.05$. The results of the statistical test indicate that there is a significant difference in the learning outcomes of SKI between the experimental group and the control group. This proves that the increase in student learning outcomes is influenced by the use of Quizizz Educational Games.

Keywords: *Learning Media, Quizizz Educational Games, Student Learning Outcomes, History of Islamic Culture.*

Abstrak

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mengambil hikmah pelajaran dari sejarah Islam dengan cara meneladani tokoh yang berprestasi pada masanya serta mengembangkan kebudayaan serta peradaban Islam. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran SKI di MI Al-Huda. Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan dengan pendekatan eksperimen. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas 4 yang berjumlah 52 siswa. Kelas IVA menjadi kelas eksperimen berjumlah 25 siswa dan kelas IVB menjadi kelas kontrol dengan jumlah 27 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

pembelajaran dengan Game Edukasi Quizizz di kelas IVA berjalan efektif. Hasil tes memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dibanding kelas kontrol. Rata-rata peningkatan nilai di kelas eksperimen sebesar 9,83 dan untuk kelas kontrol meningkat sebesar 9,6. Berdasarkan analisis statistik dengan perhitungan uji-t didapatkan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Hasil uji statistik tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar SKI antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi penggunaan Game Edukasi Quizizz.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Game Edukasi Quizizz, Hasil Belajar Siswa, Sejarah Kebudayaan Islam.

A. Pendahuluan

Tantangan Pendidikan di era 4.0 sangat kompleks sehingga menuntut siswa dan Guru untuk beradaptasi cepat guna menghadapi tantangan di era 4.0.¹ Inovasi dalam pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dengan melakukan inovasi dalam proses pembelajaran mulai dari pengembangan kurikulum, media pembelajaran serta sarana dan prasarana pendidikan. Selain itu, pembelajaran bagi generasi milenial terkait erat dengan kemajuan teknologi yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pembelajaran dituntut terintegrasi dengan pembelajaran yang kreatif serta menyenangkan.²

Perkembangan dalam dunia Teknologi Informasi serta Komunikasi (TIK) sangat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Pembelajaran yang dirancang secara kreatif menggunakan TIK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam rangka meningkatkan ketercapaian kompetensi.³ Inovasi media dalam pembelajaran harus dilakukan untuk meningkatkan motivasi, minat serta hasil belajar siswa.⁴ Namun, masih banyak teknologi yang berkembang saat ini belum dikuasai oleh pendidik khususnya pendidik dalam pembelajaran SKI.

¹ Toto Nusantara, "Desain Pembelajaran 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pendidikan (LPP) Mandala*, no. 0 (September 29, 2018): hlm. 2, <https://doi.org/10.1234/v0i0.424>.

² Yulia Isratul Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu," *Kependidikan* 2, no. 25 (2019), <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>.

³ Tuti Andriani, "Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi," *Sosial Budaya* 12, no. 1 (August 4, 2016): hlm. 136, <https://doi.org/10.24014/sb.v12i1.1930>.

⁴ Agung Setiawan, Sri Wigati, and Dwi Sulistyarningsih, "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020," *EDUSAINTEK* 3, no. 0 (2019): hlm. 168, <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229>.

sehingga pembelajaran berjalan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

SKI merupakan mata pelajaran agama yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyyah yang menekankan pada kemampuan siswa dalam mengambil hikmah dari sejarah Islam dengan meneladani tokoh berprestasi.⁵ Banyak siswa yang kurang tertarik dengan Pembelajaran sejarah (termasuk SKI), salah satu faktor penyebabnya adalah cara mengajar guru dengan metode konvensional hanya dengan ceramah sehingga siswa cenderung cepat bosan. Salah satu kelemahan metode ceramah yaitu perhatian terpusat kepada Guru sehingga siswa cenderung pasif mendengarkan yang akibatnya siswa cepat bosan.⁶ Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan Mukhtar Lutfie dkk di MTs YAPI Pakem dalam pelaksanaan pembelajaran SKI terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran SKI antara lain keprofesionalitasan Guru yang kurang sesuai dengan latar belakang pendidikannya, sarana dan prasarana yang kurang begitu memadai, serta sedikitnya alokasi waktu dalam proses belajar mengajar SKI.⁷

Pembelajaran adalah suatu proses yang aktif karena adanya interaksi antara Guru dengan murid sehingga aktivitas siswa dalam belajar memegang peranan penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran.⁸ Di era sekarang pembelajaran daring merupakan kebijakan dalam proses belajar mengajar dari lembaga pendidikan selama pandemi Covid-19 yaitu pembelajaran dengan menggunakan jaringan internet sehingga interaksi antara Guru dan murid terbatas. Berbagai aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring antara lain WhatsApp (Wa), Google Classroom, Telegram, Zoom, Webinar, Instagram, Youtube dll.⁹

Dalam proses pembelajaran daring, banyak sekali hambatan yang dihadapi guru maupun siswa salah satunya yaitu siswa kesulitan dalam memahami instruksi berupa materi maupun tugas dari Guru yang biasanya dikirim melalui Whatsapp dan pesan singkat. Oleh karena itu, dalam penyampaian materi dalam pembelajaran daring Guru dituntut untuk dapat

⁵ KMA RI No. 165 Tahun 2014, "Pedoman Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab," accessed November 18, 2020, <https://babel.kemenag.go.id/id/artikel/28688/file/file/KMA/wzpa1415588863.pdf>.

⁶ Erni Ratna Dewi, "Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas," *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (April 28, 2018): 44–52, <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>.

⁷ Muhtar Luthfie Al Anshory, "Problematika Pembelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem," *JURNAL PENELITIAN KEISLAMAN* 16, no. 1 (June 23, 2020): 76–86, <https://doi.org/10.20414/jpk.v16i1.2222>.

⁸ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012), hlm. 43.

⁹ Ali Sadikin and Afreni Hamidah, "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19: (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic)," *BIODIK* 6, no. 2 (June 30, 2020): hlm. 216, <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.

menerapkan metode pembelajaran yang kreatif, efektif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Kreatifitas dan inovasi Guru dalam penyampaian materi dengan menggunakan teknologi yang ada akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi dengan jelas.¹⁰

Hasil observasi Peneliti setelah melakukan wawancara dengan Guru SKI kelas IV di MI Al-Huda menerangkan proses belajar baik luring maupun daring ada beberapa kesulitan yang dihadapi oleh siswa salah satunya kurangnya memahami materi sejarah kebudayaan Islam secara mendetail. Permasalahan lain dalam pembelajaran daring mata pelajaran SKI di kelas 4 adalah keterbatasan penguasaan teknologi dan informasi dari Guru dan siswa, terbatasnya akses internet dan juga kehadiran siswa yang sulit untuk dikontrol.¹¹ Beberapa faktor penyebabnya adalah cara mengajar Guru, media pembelajaran yang dipakai dan media evaluasi belajar yang konvensional/tradisional sehingga menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar serta kurangnya motivasi peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran SKI. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran juga tidak optimal dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran tepat khususnya dalam pembelajaran daring.

Melihat proses pembelajaran SKI di sekolah pada umumnya dan khususnya di Madrasah Ibtidaiyyah dipandang perlu untuk ditingkatkan terutama cara, metode, media yang digunakan oleh guru ataupun respon para siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Meningkatnya hasil belajar bisa dilihat dari meningkatnya kemampuan berpikir siswa, meningkatnya hasil tes dan meningkatnya motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran yang menarik dapat menggantikan media pembelajaran yang konvensional dengan media pembelajaran berbasis Teknologi yang dapat menarik antusias siswa dalam belajar salah satunya dapat dilakukan dengan penggunaan game edukatif dalam pembelajaran.

Game yang dikombinasikan dengan materi dan soal soal evaluasi adalah salah satu media pembelajaran mampu membuat pelajaran lebih menarik serta menyenangkan.¹² Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan soal serta permainan yang ada.

¹⁰ Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, hlm. 43.

¹¹ Bu Indriyani, Wawancara dengan Bu Indriyani, Guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas 4 di MI Al-Huda Karangnongo, February 10, 2021.

¹² Setiawan, Wigati, and Sulistyanyingsih, "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020," hlm. 168.

Instruksi dan Tools yang terdapat dalam game edukatif membimbing pemain untuk aktif bermain dan mendapatkan nilai yang terbaik.¹³ Pemanfaatan game edukatif ini sebenarnya sudah ada beberapa Guru yang mengetahuinya hanya saja masih jarang Guru yang menggunakan dalam evaluasi pembelajaran. Salah satu Game Edukatif yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran adalah Quizizz.

Menurut Agung Setiawan dkk, dalam implementasi Game Quizizz siswa dapat melakukan latihan menggunakan Quizizz di dalam kelas maupun di luar kelas dengan menggunakan perangkat elektronik seperti HP, Laptop, Tablet mereka. Berbeda dengan Aplikasi lainnya, Game Edukasi Quizizz memiliki permainan seperti tema, meme, avatar dan musik yang menghibur sehingga memungkinkan siswa bersaing dan meningkatkan motivasi agar mau bersaing untuk mendapatkan nilai terbaik.¹⁴ Saat selesai mengerjakan kuis siswa dapat melihat hasilnya dan mengetahui peringkat kelasnya. Demikian Guru dapat mengetahui hasil kinerja siswa dengan mengunduh di perangkat.

Pemanfaatan Game Edukasi Quizizz sebagai media pembelajaran Daring perlu ditinjau pemanfaatannya di madrasah Ibtidaiyyah khususnya MI Al-Huda Karangnongo Yogyakarta. Berdasarkan tinjauan observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV Al-Huda Karangnongko, dalam pelaksanaan pembelajaran daring Guru belum pernah menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran sehingga peneliti melakukan sosialisasi kepada Guru dan murid tentang penggunaan aplikasi ini. Penggunaan Quizizz sangat mudah bagi Guru dan siswa. Berangkat dari permasalahan diatas, maka perlu dilakukan penelitian tentang efektivitas penggunaan Game Edukasi Quizizz sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda.

Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Tempa penelitian di MI Al-Huda yang berlokasi di Karangnongko Depok Sleman Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan dengan selama 3 bulan dari tanggal 1 Januari 2020 sampai dengan 28 Maret 2021. Jenis penelitian ini berdasarkan teknik yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Desain yang dipilih adalah desain *randomized control group pretest – posttest design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas IV A sebagai kelas

¹³ Anik Vega Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 1, no. 1 (2016), <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>.

¹⁴ Setiawan, Wigati, and Sulistyaningsih, "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020," hlm. 169.

eksperimen dan Kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa materi serta tes dengan Quizizz, sedangkan kelas kontrol mendapatkan perlakuan berupa evaluasi tanpa menggunakan Quizizz hanya tes konvensional atau media Google Form. Hasil Pre-test yang baik, bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi, tes, observasi, dan angket. Penelitian ini dikatakan berhasil jika pada setiap siklusnya, hasil belajar siswa meningkat. Nilai rata-ratanya dari pre-test ke post-test minimal 75% dari jumlah siswa dalam satu kelas.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sistem pembelajaran dalam penelitian dilakukan melalui laptop/computer computer (PC) atau Hp yang terhubung dengan jaringan internet. Peneliti melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup WhatsApp (WA) dan aplikasi Google meet. Dengan demikian, Guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Dalam menganalisis data hasil penelitian, terlebih dahulu peneliti menganalisis instrumen penelitiannya. Jika instrumen valid serta reliabel maka hasil penelitiannya juga valid dan reliabel. Pengujian validitas ini dilakukan dengan mengkorelasikan skor – skor pada butir soal dengan skor total. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian menggunakan SPSS 20. Berikut adalah rangkuman hasil uji validitas instrumen:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Kelas Kontrol

Inter-Item Correlation Matrix		
	PTK	PSK
PTK	1.000	.928
PSK	.928	1.000

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Kelas Eksperimen

	PTE	PSE
PTE	1.000	.734
PSE	.734	1.000

Dari hasil uji validitas tersebut diketahui nilai signifikansi kelas kontrol 0,928 dan kelas eksperimen 0,734. Maka dapat dikatakan hasil tersebut valid karena 0,734 merupakan angka yang kuat dalam validitas. Untuk Uji Reabilitas berhubungan dengan ketepatan hasil tes karena suatu tes dikatakan tepat jika mempunyai hasil yang tetap. Uji reabilitas yang

digunakan yaitu rumus koefisien dari rumus Cronbachs Alpha. Semua item dikorelasikan satu sama lain dengan teknik perhitungan menggunakan bantuan SPSS 20. Berikut hasil uji reabilitas instrumen:

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Kelas Kontrol

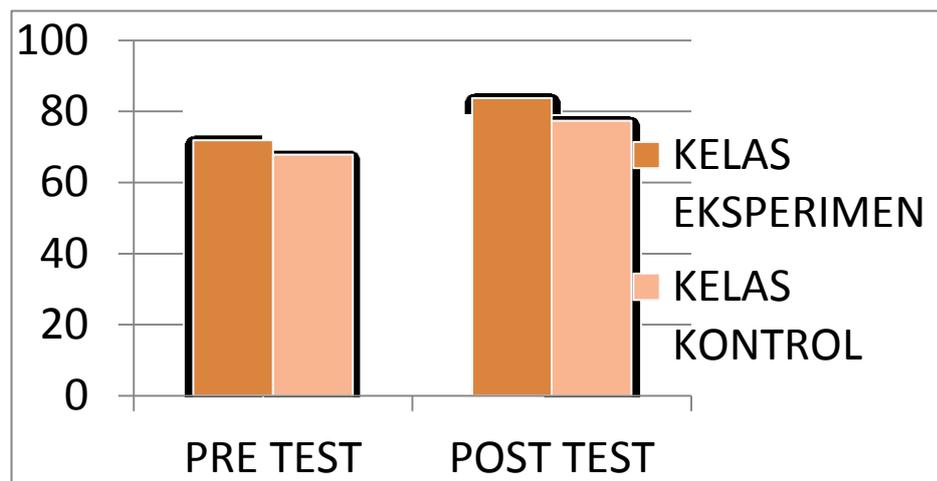
Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	27	50.0
	Excluded ^a	27	50.0
	Total	54	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	Based on N of Items	N of Items
.948	.963		2

Dari table output diatas diketahui ada nilai N of items dengan batas minimum nilai *r Cronbachs Alpha* sebesar 0,948. Karena nilai *Cronbachs alpha* $0,948 > 0,60$ maka dapat disimpulkan bahawa semua item tersebut reliabel dan bisa dilanjutkan untuk penelitian.

Setelah Instrumen dikatakan valid dan reliabel, selanjutnya penulis memberikan perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen yaitu dengan memberikan materi dengan Game Edukasi Quizizz. Penggunaan Aplikasi ini sangat mudah dipahami sehingga anak anak dapat langsung mengaplikasikannya dengan baik.



Gambar 1. Grafik Hasil Pre-test dan Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Dari grafik di atas dapat dilihat hasil pre-test kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 67,777. Sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 71,88. Berdasarkan nilai tersebut menerangkan bahwa

kemampuan awal yang dimiliki antara kelas kontrol dan kelas eksperimen hampir sama. Setelah dilakukan *treatment* diketahui adanya peningkatan hasil belajar SKI pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol yaitu dilihat dari nilai rata-rata hasil pre-test 71,88 dengan siswa yang tuntas hanya 52% meningkat menjadi nilai rata-ratanya 83,71 dan 100% mendapatkan nilai tuntas. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai pre-test 67,777 dengan presentase 37,037% siswa yang mendapatkan nilai tuntas meningkat dengan nilai rata-rata 77,33 dengan presentase 51,851% yang memiliki nilai tuntas. Dengan nilai tersebut membuktikan Game Edukasi Quizizz mempengaruhi hasil belajar siswa kelas eksperimen pada pembelajaran SKI.

Perbandingan kedua data nilai tersebut dilakukan dengan uji-t melalui program SPSS 20. Uji-t melalui program SPSS 20 baru dapat dilakukan jika prasyarat data nilai terpenuhi. Adapun prasyarat data tersebut adalah data harus berdistribusi normal serta bersifat homogen. Selanjutnya Peneliti melakukan uji prasyarat analisis data yaitu dengan uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dengan dengan SPSS 20. Untuk perhitungan melalui SPSS peneliti menggunakan program uji normalitas jenis *Kolmogrov-Smirnov*. Hipotesis dalam proses pengambilan keputusan untuk uji normalitas data ini yaitu:

- a. H_0 = Data berdistribusi normal
- b. H_a = Data tidak berdistribusi normal

Pedoman pengambilan keputusan dalam perhitungan ini adalah sebagai berikut:

- a. Nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima
- b. Nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Hasil uji normalitas data siswa kelas eskperimen dengan program SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Uji Normalitas Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		PTE	PSE	SE
N		25	25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	73.8800	87.2400	14.3200
	Std.	7.58463	7.29886	5.90000

		Deviation		
Most Extreme Differences	Absolute	.119	.181	.189
	Positive	.096	.181	.189
	Negative	-.119	-.120	-.085
Kolmogorov Smirnov Z		.593	.903	.943
Asymp. Sig. (2-tailed)		.873	.389	.337

Berdasarkan hasil uji normalitas kelas eksperimen diatas, dapat dilihat nilai signifikasi pre-test kelompok eksperimen = 0,873 dan nilai signifikasi post-test kelompok eksperimen = 0,389. Karena kedua kelas memiliki hasil nilai lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan kalau data tersebut normal.

Kemudian hasil uji normalitas data siswa kelas kontrol dengan program SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PTK	PSK	SK
N		27	27	27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	67.7778	78.3333	10.5556
	Std. Deviation	9.86966	12.55756	5.01025
Most Extreme Differences	Absolute	.118	.191	.248
	Positive	.118	.191	.248
	Negative	-.101	-.179	-.123
Kolmogorov-Smirnov Z		.613	.992	1.288
Asymp. Sig. (2-tailed)		.846	.278	.073

Berdasarkan hasil uji normalitas kelas kontrol diatas, dapat dilihat nilai signifikasi hasil pre-test kelompok kontrol = 0,847 dan nilai signifikasi post-test kelompok kontrol = 0,287. Karena kedua kelas memiliki hasil nilai lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data dari dua kelompok atau lebih bersifat homogen (sama) atau sebaliknya heterogen (tidak sama). Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk

mengetahui varian data pre-test dan posttest kelas eksperimen dan data pre-test dan posttest kelas kontrol bersifat homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas ini menggunakan uji F pada program SPSS 20 dengan asumsi sebagai berikut:

- a. Apabila $F_h > 0,05$ variannya adalah homogen
- b. Apabila $F_h < 0,05$ variannya tidak homogen.

Adapun hasil uji homogenitasnya sebagai berikut:

Tabel 6. Data Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen

Group Statistics					
	Pretest_ Posttest	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas_Eksperimen	1.00	25	73.88 00	7.58463	1.51693
	2.00	25	87.24 00	7.29886	1.45977
Homogeneity Samples Test					
Levene's Test for Equality of Variances					
		F	Sig.		
Kelas_Eksp erimen	Equal variances assumed	.000	.983		
	Equal variances not assumed				

Berdasarkan output diatas diketahui didapatkan nilai Signifikansi (sig.) sebesar $0,983 > 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa varian data tersebut adalah sama atau homogen.

Tabel 7. Data Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol

Group Statistics					
	Pretest_Post	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas_Kontrol	1.00	27	67.7778	9.86966	1.89942
	2.00	27	78.3333	12.55756	2.41670

Homogeneity Samples Test				
Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	
Kelas_Kontrol	Equal variances assumed	1.472	.231	
	Equal variances not assumed			

Berdasarkan output diatas diketahui nilai Signifikansi (sig.) sebesar $0,231 > 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa varian data tersebut adalah sama atau homogen.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak. Hasil uji normalitas dan Homogenitas dalam penelitian ini yaitu data berdistribusi normal serta homogen. Sebelum menganalisis uji t hasil pres test dan posttest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka peneliti menentukan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternative (H_a). Adapun Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen (kelompok yang menggunakan Game Edukasi Quizizz) dengan kelompok Kontrol (kelompok yang tidak menggunakan game edukasi Quizizz) pada pembelajaran SKI di MI Al-Huda .

H_a = Ada perbedaan Signifikan dalam peningkatan hasil belajar kelas Eksperimen (kelompok yang menggunakan Game Edukasi Quizizz) dengan kelas kontrol pada pembelajaran SKI di MI AL-Huda

Untuk menguji hipotesis tersebut maka dilakukan uji-t terhadap hasil nilai yang diperoleh selama penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji hipotesis dengan SPSS 20. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji-T Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Kelas	Equal variances assumed	1.472	.231	-3.434	52	.001	-10.555	3.0738	-16.723	4.3875
	Equal variances not assumed			-3.434	49.250	.001	-10.555	3.0738	-16.731	4.3793

Berdasarkan hasil uji t diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) = 0,001. Nilai sig. (2 tailed) $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan kalau H_0 ditolak. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa hipotesis yang menyatakan ada perbedaan signifikan di kelas Eksperimen (kelompok yang menggunakan Game Edukasi Quizizz dengan kelas kontrol pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI AL-Huda diterima atau disetujui.

Adapun hipotesis yang menyatakan bahwa menggunakan Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda dapat dibuktikan dengan hasil data berikut:

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
						Lower	Upper		
Pair 1	PTE - PSE	-13.3600	5.43047	1.08609	-15.60159	-11.11841	-12.301	24	.000

Pair	PTK	-	5.01025	.96422	-12.53754	-8.57357	-	26	.000
2	-	10.555						10.	
	PSK	56						947	

Berdasarkan output diatas diketahui bahwa rata-rata nilai pretest dan posttest kelas eksperimen sebesar 1,08609 dan hasil rata rata nilai pretest dan posttest kelas kontrol adalah sebesar 0,96422. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai posttest kelas eskperimen lebih besar dari rata rata nilai posttest kelas kontrol. Hipotesis yang menyatakan bahwa menggunakan Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MI Al-Huda disetujui dan diterima.

Faktor Pendukung penggunaan Game Edukasi Quizizz adalah adanya minat yang tinggi anak anak terhadap tekonologi dan Game sehingga saat pembelajaran berlangsung murid antusias untuk menyimak. Game ini sangat mudah dipahami oleh anak anak sehingga saat guru memberikan penjelasan tentang penggunaan aplikasi, siswa dengan mudah memahami. Sedangkan Faktor penghambat penggunaan Game Edukasi Quizizz adalah sinyal. Sinyal kuat yang dibutuhkan saat menggunakan aplikasi ini sehingga siswa harus mempunyai jaringan data yang cukup.

C. Simpulan

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian serta hasil analisis data diketahui bahwa penggunaan Game Edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Diketahui peningkatan hasil belajar SKI di kelompok Eksperimen adalah 11,83. Sedangkan kelompok kontrol 9,6. Hasil uji hipotesis posttest dengan uji t adalah yang menunjukkan nilai sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, maka dapat disimpulkan kalau Ho ditolak sehingga hipotesis yang menyatakan ada perbedaan Signifikan di kelas Eksperimen dengan kelompok kontrol di MI Al-Huda diterima atau disetujui.

Daftar Pustaka

- Aini, Yulia Isratul. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu." *Kependidikan* 2, no. 25 (2019). <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>.
- Andriani, Tuti. "Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi." *Sosial Budaya* 12, no. 1 (August 4, 2016): 117–26. <https://doi.org/10.24014/sb.v12i1.1930>.

- Anshory, Muhtar Luthfie Al. "Problematika Pembelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem." *JURNAL PENELITIAN KEISLAMAN* 16, no. 1 (June 23, 2020): 76–86. <https://doi.org/10.20414/jpk.v16i1.2222>.
- Bu Indriyani. Wawancara dengan Bu Indriyani, Guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas 4 di MI Al-Huda karangnongo, February 10, 2021.
- Dewi, Erni Ratna. "Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas." *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (April 28, 2018): 44–52. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>.
- KMA RI No. 165 Tahun 2014. "Pedoman Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab." Accessed November 18, 2020. <https://babel.kemenag.go.id/id/artikel/28688/file/file/KMA/wzpa1415588863.pdf>.
- Nusantara, Toto. "Desain Pembelajaran 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pendidikan (LPP) Mandala*, no. 0 (September 29, 2018): ix–xv. <https://doi.org/10.1234/.v0i0.424>.
- Sadikin, Ali, and Afreni Hamidah. "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19: (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic)." *BIODIK* 6, no. 2 (June 30, 2020): 214–24. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Setiawan, Agung, Sri Wigati, and Dwi Sulistyaningsih. "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020." *EDUSAINTEK* 3, no. 0 (2019). <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229>.
- Sudjana, Nana. *Dasar–Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012.
- Vitianingsih, Anik Vega. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini." *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 1, no. 1 (2016). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>.