

**EFEKTIFITAS GAME EDUKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYYAH
AL-HUDA KARANGNONGKO DEPOK SLEMAN**



**Oleh: Amaliyatul ulya
NIM: 19204010102**

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Magister UIN Sunan Kalijaga
Untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Kosentrasi Sejarah Kebudayaan Islam

YOGYAKARTA

2021

ABSTRAK

Amaliyatul Ulya, Efektifitas Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda Karangnongko Depok Sleman, Tesis, Yogyakarta: Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga. 2020.

Tujuan dari penulisan tesis ini pertama, Untuk Mengetahui bagaimana penggunaan game edukasi Quizizz pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda. Kedua, Untuk mengetahui efektivitas Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternative media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya untuk Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda Karangnongko Depok Sleman sebagai tempat dilakukannya penelitian.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan yang di laksanakan di Madrasah Ibtidaiyyah AL-HUDA Karangnongko Depok Sleman Yogyakarta dengan pendekatan experiment dan jenis penelitian kuantitatif. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV A dan IV B yang berjumlah 52 siswa. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen berjumlah 25 siswa dan kelas IV B sebagai kelas kontrol berjumlah 27 siswa. Metode pengumpulan datanya dengan menggunakan eksperimen, tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis tersebut dilakukan dengan uji validitas dengan menggunakan rumus product moment, uji reabilitas menggunakan cronbach alpha, uji normalitas dengan menggunakan rumus one-sample Kolmogorov – smirnov, uji homogenitas menggunakan rumus analisis varians dan terakhir uji independent T test. Dalam penelitian ini dengan menggunakan Game Edukasi Quizizz.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *pertama*, proses pembelajaran dengan menggunakan Game Edukasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV berjalan efektif. Hasil tes menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibanding kelas control dilihat dari nilai rata-rata pre test 71,88 dan post test 83,71. Nilai rata rata kelas eskperimen meningkat sebesar 9,83 dan untuk kelas control meningkat sebesar 9,6. Hasil penelitian berdasarkan analisis statistic menunjukkan bahwa dari perhitngan uji t didapatkan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Dari Hasil uji statistic tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam antara kelompok eksperimen (kelompok yang menggunakan Game Edukasi Quizizz dan kelompok control (kolompok yang tidak menggunakan Game Edukasi Quizizz). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi penggunaan Game Edukasi Quizizz **Kata kunci: Sejarah Kebudayaan Islam, Efektifitas Game Edukasi Quizizz, hasil belajar siswa**

ABSTRACT

Amaliyatul Ulya, Quizizz Educational Game Effectiveness in improving student learning outcomes in the fourth grade Islamic Cultural History subject at Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda Karangnongko Depok Sleman, Thesis, Yogyakarta: Master Program of the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Kalijaga. 2020.

The first purpose of this thesis is, to find out how to use the Quizizz Educational Game in Islamic Cultural History subject at Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda. Second is to see the effectiveness of the Quizizz Educational Game in improving student learning outcomes in the Islamic Cultural History subject at Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda. Through this research, author hoped that it can become a consideration for teachers in overcoming the learning of Islamic Cultural History in general and especially for Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda Karangnongko Depok Sleman as a place of this research.

This research is a type of field research that carried out at Madrasah Ibtidaiyyah AL-HUDA Karangnongko Depok Sleman Yogyakarta with an experimental approach and quantitative research type. The research subjects were grade IV A and IV B, totals 52 students. Class IV A as an experimental class totals 25 students and class IV B as a control class totals 27 students. Methods of data collection were using experiments, tests, interviews, observation and documentation. The analysis was carried out by the validity test using the product moment formula, the reliability test using the Cronbach alpha, the normality test using the one-sample Kolmogorov - Smirnov formula, the homogeneity test using the analysis of variance formula and the last was independent T test. In this study, author was using the Quizizz Educational Game.

The results of this research showed that: first, the learning process using the Quizizz Educational Game to improve student learning outcomes in class IV ran effectively. The test results showed that there was an increase in student learning outcomes in the experimental class compared to the control class as seen from the pre-test 71,88 and post-test 83,71 mean scores. The average score for the experimental class increased by 9,83 and for the control class increased by 9,6. Meanwhile, the results of the research based on statistical analysis show that the t-test calculation shows a significance value of $0.000 < 0.05$. The results of these statistical tests indicate that there is a significant difference in learning outcomes of Islamic Cultural History between the experimental group (the group that uses the Quizizz Educational Game and the control group (the group that doesn't use the Quizizz Educational Game). This shows that student learning outcomes are influenced by the use of Quizizz Educational Games. **Keywords: Islamic Cultural History, Effectiveness of Educational Quizizz Games, student learning outcomes**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amaliyatul 'ulya
NIM : 19204010102
Prodi : S2 PAI
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis ini adalah asli hasil karya penelitian penulis dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain kecuali pada bagian yang dirujuk dari sumbernya.

Yogyakarta, 27 Mei 2021

Saya yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Amaliyatul 'ulya
Amaliyatul 'ulya
NIM 19204010102



NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

EFEKTIFITAS GAME EDUKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HUDA KARANGNONGKO DEPOK
SLEMAN

Yang ditulis oleh:

Nama : Amaliyatul ' ulya
NIM : 19204010102
Program : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Konsentrasi : Sejarah Kebudayaan Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam.

Wassalamu 'alaikum, wr. wb.

Yogyakarta, 27 Mei 2021
Pembimbing



Dr. Ahmad Arifi, M.Ag
NIP. 19661121 199203 1 002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1467/Un.02/DT/PP.00.9/06/2021

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIFITAS GAME EDUKASI QUIZZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HUDA KARANGNONGKO DEPOK SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AMALIYATUL 'ULYA, S.Si
Nomor Induk Mahasiswa : 19204010102
Telah diujikan pada : Rabu, 09 Juni 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Ahmad Arifi, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 60dac99b45805



Penguji I
Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 60d6ef246a6b0



Penguji II
Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 60e82b7d420e5



Yogyakarta, 09 Juni 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 60daca57c7959

MOTTO

**Dan barangsiapa berjihad, maka sesungguhnya
jihadnya itu untuk dirinya sendiri.**

Q.S AL- Ankabut 29 : 6¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Qur'an Surah Al-Ankabut 29:6

PERSEMBAHAN

Karya ini peneliti persembahkan kepada:

Almamater Tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan

Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, berkah, serta hidayah-Nya kepada kita semua. Atas berkat kasih sayang-Nya yang tak terhingga pula, penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga sahabatnya yang dimuliakan, serta pengikut serta beliau sampai hari kemudian.

Penulis menyadari bahwa tesis yang berjudul “*Efektifitas Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda Karangnongko Depok Sleman*” bukanlah hasil kerja penulis sendiri, melainkan terdapat bantuan, nasehat, do’a, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penuliss mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang memberikan kesempatan belajar kepada penulis di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga yang selalu memberi motivasi dan pengarahan yang berguna selama saya menjadi mahasiswa
3. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam melalui Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Madrasah yang telah memberikan beasiswa selama 2 tahun sampai kami dapat menyelesaikan kuliah Pascasarjana ini.
4. Bapak Dr. Ahmad Arifi. M.Ag selaku Dekan Iama 2016 -2020 di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga dan Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing tesis kami. Terimakasih telah memfasilitasi kami mendapatkan beasiswa, memberi nasehat terkait problem akademik selama kuliah di Konsentrasi Sejarah Kebudayaan Islam Program Magister Pendidikan Agama Islam dan juga telah memberikan ilmu, waktu, arahan, dan masukan hingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

5. Bapak Dr. Mahmud Arif, M.Ag selaku Ketua Jurusan Magister Pendidikan Agama Islam yang banyak memberi motivasi selama saya menempuh program studi.
6. Bapak Dr. Ahmad Arifi. M.Ag selaku Segenap Dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah sabar membimbing saya selama ini.
7. Bapak Slamet Subagya, S.Pd, M.Pd selaku kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda Karangnongko yang telah menerima dan memberikan izin kepada penulis untuk dapat melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
8. Ibu Indri Sulistyarningsih, S.Ag selaku Guru Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV MI AL-Huda Karangnongko yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk penelitian dan memberikan banyak informasi tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI AL-Huda.
9. Segenap Guru, Staff, TU, karyawan MI AL-Huda Karangnongko Depok yang telah membantu selama penelitian tesis dan memberikan informasi tentang MI AL-Huda Karangnongko Depok.
10. Siswa dan Siswi kelas IV A dan IV B MI AL-Huda Karangnongko Depok yang telah bersedia menjadi sumber data yang baik dan membantu dalam penelitian pelaksanaan penelitian.
11. Kedua orang tua penulis bapak Muhyi Darmaji, dan ibunda Siti Aisyah. Terima kasih yang tak terhingga atas motivasi, semangat, do'a dan kasih sayangnya yang telah diberikan kepada penulis. Semoga Allah membalas semua perjuangan bapak dan ibu.
12. Suami penulis Nasiruddin, yang telah membantu baik secara materi maupun dukungan, dan tak pernah lelah menyemangati penulis untuk mebahagiakan kedua orang tua dan menggapai cita-cita.
13. Bidadariku Nadhra Huffadza Eshmaalialia dan Emerald Divya Wahesna Ghiyas yang selalu memberikan menjadi penyemangat dalam menyelesaikan Tesis ini.

14. Teman-teman PAI SKI 2020 yang telah membantu, berbagi ilmu, semangat, dan kenangannya untuk penulis khususnya untuk teman-teman bukan sekedar wacana.
15. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tesis ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun selalu penulis harapkan demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi jalan untuk mendekati-Nya. Āmīn.

Yogyakarta, 27 Mei 2021

Saya yang menyatakan,



Amaliyatul Ulya S.Si

NIM: 19204010102

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABTRAK INDONESIA.....	ii
ABTRAK INGGRIS.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
PENGESAHAN DEKAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	6
C. Tujuan dan kegunaan penelitian.....	7
D. Kajian Pustaka.....	9
E. Sistematika Pembahasan.....	12
BAB II KAJIAN TEORI & METODE PENELITIAN	
A. Kajian teori.....	14
B. Hipotesis penelitian.....	42
C. Metode penelitian.....	43
BAB III GAMBARAN UMUM MADRASAH	
A. Identitas Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda	54
B. Letak Geografis madrasah.....	55
C. Sejarah MI AL-HUDA Karangnongko	56
D. Visi, Misi dan Tujuan MI Al- HUDA Karangnongko.....	57

E. Struktur Organisasi MI AL-HUDA Karangnongko.....	58
F. Keadaan Guru, Karyawan dan Siswa MI AL-Huda Karangnongko.....	59
G. Sarana dan Prasarana MI AL-Huda Karangnongko.....	61
H. Gambaran Umum Pembelajaran MI AL-Huda Karangnongko.....	72
BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
A. Penggunaan Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa	70
B. Efektifitas Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa.....	84
C. Interpretasi dan hasil penelitian.....	105
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	109
B. Saran-Saran.....	110
C. Kata penutup.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN.....	116
CURICULUM VITAE.....	140

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Tabel Keefektifan hasil belajar.....	19
Tabel 2.2	: Format Pre –test Post-test Control Grup Design.....	44
Tabel 2.3	: Kriteria rata-rata kelas.....	51
Tabel 2.4	: Presentase ketuntasan belajar siswa.....	52
Tabel 3.1	: Luas Bangunan MI AL-Huda.....	55
Tabel 3.2	: Data Pendidik MI Al-Huda.....	60
Tabel 3.3	: Data Karyawan MI Al-Huda.....	62
Tabel 3.4	: Data kesiswaan MI Al-Huda.....	62
Tabel 3.5	: Data jumlah siswa tahun 2018 – 2021.....	64
Tabel 3.6	: Kondisi Sarana dan Prasarana MI Al-Huda.....	65
Tabel 3.7	: Kondisi Sarana dan Prasarana MI Al-Huda.....	67
Tabel 4.1	: Hasil uji validitas kelas control.....	73
Tabel 4.2	: Hasil uji validitas kelas eksperimen.....	73
Tabel 4.3	: Hasil uji reabilitas instrumen kelas control.....	74
Tabel 4.4	: Hasil Uji reabilitas instrument kelas eksperimen.....	75
Tabel 4.5	: Hasil Pre-test kelompok eksperimen.....	85
Tabel 4.6	: Hasil Pre –test kelompok control.....	87
Tabel 4.7	: Hasil Post- test kelompok eskperimen.....	91
Tabel 4.8	: Hasil Pre-test kelompok control.....	92
Tabel 4.9	: Perbedaan hasil pre test dan posttest kelas control dan kelas eksperimen	94
Tabel 4.10	: Hasil pre test dan post-test kelas control.....	95

Tabel 4.11	: Hasil belajar Uji Normalitas kelas eksperimen.....	98
Tabel 4.12	: Hasil uji normalitas kelas control.....	99
Tabel 4.13	: Hasil uji homogenitas pre test dan post test kelas control dan kelas eksperimen.....	100
Tabel 4.14	: Hasil Uji t kelas control dan kelas eksperimen.....	103
Tea 4.15	: Paired sample test.....	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Langkah mengakses Quizizz.....	27
Gambar 2.2	: Langkah Log-in di Quizizz.....	27
Gambar 2.3	: Langkah pembuatan materi.....	28
Gambar 2.4	: Langkah pembuatan kuis.....	29
Gambar 2.5	: Langkah pembuatan kuis.....	29
Gambar 2.6	: Langkah pembuatan slide materi.....	30
Gambar 2.7	: Langkah pembuatan link materi dan soal.....	30
Gambar 2.8	: Langkah pembuatan link materi dan soal.....	31
Gambar 2.9	: Langkah pembuatan link materi dan soal.....	31
Gambar 3.1	: Struktur Organisasi di MI AL-Huda	59
Gambar 4.1	: Cara log-in materi siswa ke aplikasi Quizizz.....	76
Gambar 4.2	: Tampilan materi ke aplikasi Quizizz.....	77
Gambar 4.3	: Tampilan akhir aplikasi Quizizz.....	78
Gambar 4.4	: Cara Log-in tes siswa ke aplikasi Quizizz.....	78
Gambar 4.5	: Tampilan soal tes siswa di aplikasi Quizizz.....	79
Gambar 4.6	: Tampilan soal tes siswa di aplikasi Quizizz.....	79
Gambar 4.7	: Tampilan aplikasi Quizizz saat jawaban benar.....	80
Gambar 4.8	: Tampilan skor siswa.....	81
Gambar 4.9	: Tampilan animasi di dalam tes Quizizz.....	81
Gambar 4.10	: Tampilan saat siswa salah menjawab soal.....	82
Gambar 4.11	: Tampilan soal pengulangan saat siswa salah menjawab soal..	82
Gambar 4.12	: Tampilan hasil akhir tes siswa.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Rencana pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 2: Soal Pretest

Lampiran 3: Soal Posttest

Lampiran 3: Lembar wawancara untuk peserta didik kelas control

Lampiran 4: lembar wawancara untuk peserta didik kelas eskperimen

Lampiran 5: lembar wawancara untuk Guru SKI

Lampiran 6: Pedoman wawancara untuk Kepala Madrasah

Lampiran 7: Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 8: Dokumen Sekolah

Lampiran 5: Curriculum Vitae



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah bagian dari upaya untuk membantu manusia memperoleh kehidupan yang bermakna, baik secara individu dan kelompok. Merujuk pada konsep bahasa (*lughawiyah*) tentang pendidikan maka dapat disebut bahwa pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan kembangkan potensi yang dimiliki baik dari jasmani maupun rohani untuk memperoleh hasil dan prestasi yang berfungsi sebagai cita cita untuk melestarikan dan mengembangkan hidupnya.² Pendidikan sangat dibutuhkan masyarakat untuk mampu bersaing dalam Dunia Global serta dapat menciptakan standar kehidupan yang lebih baik.³ Pendidikan 4.0 merupakan respons terhadap kebutuhan revolusi industri 4.0 di mana manusia dan teknologi diselaraskan untuk menciptakan peluang-peluang baru dengan kreatif dan inovatif.⁴

Pendidikan 4.0 menuntut kesiapan peserta didiknya memasuki babak baru dunia pendidikan yang berubah sangat cepat. Peran Guru pada era ini sangat kompleks karna dituntut mampu mengubah cara berpikir siswa didiknya menghadapi segala rintangan yang mereka alami di era 4.0.⁵ Peningkatan mutu Pendidikan dapat dilakukan 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

2. Anwar Hafid. Jafar Ahiri, Pendais Haq, *Konsep dasar Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012) hlm.27

³ Daryanto dan Tarsial, *Konsep pembelajaran Kreatif*. (Yogyakarta. Gava Media, 2012) hlm. 63

⁴ Piterlase. *Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. (Nias: Jurnal Sunderman, November 2019) hlm. 29

⁵ Toto Nusantara, *Desain pembelajaran 4.0*. Disampaikan dalam Forum seminar nasional , Lembaga Penelitian Pendidikan (LPP) Mandala Tema membangun Pendidikan yang Mandiri dan berkualitas pada Era Revolusi Industri 4.0, 29 September 2018, Lombok, NTB. hlm.2.

pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pembelajaran dituntut terintegrasi dengan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.⁶

Perkembangan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memberikan dampak yang sangat signifikan termasuk bidang pendidikan. Pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan Teknologi Informasi Dan Komunikasi akan memperbesar kemungkinan peserta didik untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam rangka meningkatkan ketercapaian kompetensi.⁷ Inovasi media pembelajaran dirasa perlu dilakukan untuk meningkatkan minat, motivasi serta hasil belajar siswa.⁸ Namun masih banyak teknologi yang berkembang saat ini belum dikuasai oleh Pendidik khususnya Pendidik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga pembelajaran berjalan kurang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tsihourid mengatakan Teknologi Komunikasi (TIK) memainkan peran penting dalam memungkinkan guru dan siswa untuk meningkatkan tingkat pendidikan dan berkomunikasi dengan satu lain di seluruh dunia. Ini karena teknologi informasi memecah batas dan hambatan dengan lebih cepat daripada yang mungkin dalam hal fisik, menawarkan bahan otentik dan sumber daya yang luas untuk semua jenis keterampilan (di berbagai tingkatan) dan terdiri dari alat yang berharga untuk meningkatkan pengajaran dan belajar. Lebih khusus lagi, untuk guru, TIK adalah sumber daya profesional, mode penyampaian informasi di ruang kelas, sedangkan untuk pelajar, TIK memberikan peluang untuk berkomunikasi lebih efektif.⁹

⁶ Yulia Isrotul Aini. *Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu*. (Bengkulu, Jurnal Kependidikan Vol.2 no.25, 30 Agustus 2019)

⁷ Tuti andriani. *Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. (Jurnal Soisal Budaya Vol.12 No.1 Januari- Juni 2015) hlm. 136

⁸ Agung Setiawan, dkk. *Implementasi media Game Edukasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variable kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang tahun ajaran 2019/2020*. Seminar Nasional Edusaintek. FMIPA UNIMUS 2019 hlm.168

⁹ Tsihouridis dkk. *Assessing the Learning Process Playing with Kahoot – A Study with Upper Secondary School Pupils Learning Electrical Circuits*. (Teaching and Learning in a Digital World. 2018) hlm. 603

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran agama yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyyah yang menekankan pada kemampuan siswa dalam mengambil hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dll.¹⁰ Banyak siswa yang kurang tertarik dengan Pembelajaran sejarah (termasuk SKI) penyebabnya adalah metode yang digunakan oleh guru masih konvensional salah satunya hanya dengan metode ceramah sehingga siswa cenderung cepat bosan. Salah satu kelemahan metode ceramah yaitu perhatian terpusat kepada Guru sehingga siswa cenderung pasif mendengarkan sehingga siswa cepat bosan.¹¹ Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan Mukhtar Lutfie dkk di MTs YAPI Pakem dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dijumpai beberapa masalah dalam proses mengajar materi Sejarah Kebudayaan Islam kepada peserta didiknya diantaranya berupa latar belakang problematika yang dialami siswa, keprofesionalitasan Guru yang tidak sesuai dengan pendidikannya, sarana dan prasarana yang kurang begitu memadai, serta alokasi waktu yang diberikan dalam proses belajar mengajar.¹²

Pembelajaran merupakan suatu proses yang aktif sehingga terjadinya interaksi antara Guru dan murid sehingga aktivitas belajar siswa memegang peranan yang penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran.¹³ Sedangkan dalam pembelajaran DARING merupakan kebijakan belajar dari lembaga pendidikan selama pandemi Covid19 yaitu pembelajaran dengan menggunakan jaringan internet sehingga interaksi antara Guru dan Murid terbatas. Berbagai

¹⁰ Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah, hlm. 37

¹¹ Erni Ratna Dewi, *Metode Pembelajaran Modern dan konvensional pada Sekolah menengah Atas*. (Jurnal ilmu Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran, e – ISSN: 2549-9114 dan p-ISSN: 2549 -9203, Vol 2 No.1 April 2018)

¹² Mukhtar Lutfie Al-Ansory dkk, *Problematika pembelajaran SKI di Madrasah Aliyah YAPPI PAKEM*. (Jurnal Penelitian Keislaman. Vol:16, No.1, 2020 hlm. 76-86)

¹³ Nana Sudjana, *Dasar – dasar proses belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012), hlm.43

Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring antara lain WhatsApp (Wa), google classroom, telegram, zoom, webinar, instagram, Youtube dll. ¹⁴

Selama proses pembelajaran DARING, banyak sekali hambatan yang dihadapi guru maupun peserta didik. Salah satu hambatan yang dihadapi yaitu siswa kesulitan dalam memahami instruksi dari Guru yang biasanya dikirim melalui Whatsapp dan pesan singkat. Oleh karena itu, dalam penyampaian materi dalam pembelajaran daring Guru dituntut untuk dapat menerapkan metode pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Kreatifitas dan Inovasi Guru dalam penyampaian materi dengan menggunakan teknologi yang ada akan memudahkan siswa dalam memahami materi dengan baik dan jelas sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa didik dalam proses pembelajaran. Dalam penerapan metode pembelajaran, Guru harus menyesuaikan kondisi siswa, kelas dan tujuan yang hendak dicapai.¹⁵

Hasil observasi Peneliti setelah melakukan wawancara dengan Guru SKI kelas 1V di MI Al- Huda dalam Proses belajar baik luring amupun 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 oleh Guru dan siswa, akses internet yang terbatas dan juga kehadiran siswa yang sulit terkontrol. ¹⁶ 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 pembelajarannya juga tidak optimal sehingga tidak tercapainya

¹⁴ Afreni Hamidah Ali Sadikin, *pembelajaran Daring di tengah Wabah Covid-19*, (Jurnal Ilmiah pendidikan Biologi vol.6 No.2 (2020). hlm 216)

¹⁵ Nana Sudjana, *Dasar – dasar proses belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012) hlm.43

¹⁶ Hasil wawancara dengan Bu Indriyani, Guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas 4 di MI Al_Huda karangnongo. Tanggal 10 Februari 2021 di MI Al- Huda karangnongko jam 10.00

tujuan pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang sesuai dan tepat khususnya dalam pembelajaran DARING.

Melihat proses pelaksanaan pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah pada umumnya dan khususnya pada Madrasah Ibtidaiyyah dipandang perlu untuk ditingkatkan terutama cara, metode, media yang digunakan oleh guru ataupun respon para siswa dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Meningkatnya hasil belajar bisa dilihat dari meningkatnya kemampuan berpikir siswa, meningkatnya hasil tes dan meningkatnya motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar dengan 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 sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi dan soal soal evaluasi dinilai mampu membuat pelajaran lebih menarik serta menyenangkan.¹⁷ Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Instruksi dan Tools yang ada dalam game, membimbing pemain untuk aktif bermain dan mendapatkan nilai yang terbaik.¹⁸ 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 di dalam kelas maupun di luar kelas dengan perangkat elektronik HP, Laptop, Tablet mereka. Berbeda dengan Aplikasi lainnya, Game Edukasi Quizizz memiliki permainan seperti avatar, tema, meme

¹⁷ Agung Setiawan, dkk. *Implementasi media Game Edukasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variable kelas X IPA 7 SMA Negeri15 Semarang tahun ajaran 2019/2020*. Seminar Nasional Edusaintek. FMIPA UNIMUS 2019, hlm.168

¹⁸ Anik Vega Vitianingsih, *Game Edukasi sebagai media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jurnal INFORM Vol.1 No. 1 2016 Surabaya)

dan musik yang menghibur sehingga memungkinkan siswa bersaing dan meningkatkan motivasi siswa agar mau bersaing untuk mendapatkan nilai terbaik.¹⁹ 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. Penggunaan Aplikasi ini membuat siswa termotivasi untuk belajar. Siswa juga menyadari penggunaan Quizizz dalam kelas juga berdampak positif pada pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh. Siswa mencatat bahwa dorongan untuk meningkatkan perhatian dan fokus serta interaksi dan keterlibatan mereka sangat mendukung pembelajaran.

Berdasarkan keterangan tersebut Game Edukasi Quizizz ingin peneliti ujicobakan dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis mengambil judul "*Efektivitas Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyyah AL-HUDA Depok Sleman*".

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini akan penulis fokuskan pada efektifitas Game Edukasi Quizizz dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Berdasarkan pembatasan masalah tersebut maka penulis menjabarkan rumusan masalah sebagai berikut:

¹⁹ Agung Setiawan, *Implementasi*....., hlm. 169

1. Bagaimana Pelaksanaan penggunaan game edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda saat ini?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda?

C. Tujuan dan kegunaan penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk Mengetahui bagaimana penggunaan game edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda.
- b. Untuk mengetahui efektivitas Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang dapat diperoleh melalui penelitian ini yaitu:

- a. Kegunaan akademis
 - 1) Untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi semua pembaca tentang bagaimana Efektivitas penggunaan Aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyyah.
 - 2) Untuk menambah khazanah keilmuan dan wawasan bagi peneliti pada

khususnya, dan pembaca pada umum.

b. Manfaat Praktis

- 1) Untuk menambah wawasan mengenai media pembelajaran menggunakan Aplikasi Quizizz.
- 2) Sebagai pengetahuan dan masukan bagi para guru, mahasiswa, dan yang berkecimpung dalam dunia pendidikan mengenai pengembangan aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar sistem pembelajaran dapat dilakukan lebih efektif dan efisien.
- 3) Bagi siswa Madrasah Ibtidaiyyah diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar SKI, dengan adanya motivasi belajar dan rasa senang yang muncul dalam belajar diharapkan bisa memberikan pengalaman yang kongkret dan mudah diingat siswa
- 4) Sebagai salah satu Alternatif media dalam meningkatkan meningkatkan hasil belajar siswa saat melaksanakan pembelajaran.

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan penelusuran peneliti terhadap berbagai literature hasil penelitian sebelumnya yang relevan dan memiliki keterkaitan dengan fokus permasalahan yang ditelitinya. Untuk menghindari duplikasi dan kesamaan dalam melakukan penelitian ini maka penulis melakukan tinjauan pustaka terlebih dahulu terhadap karya-karya ilmiah yang membahas tentang “*Efektifitas Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyyah*”. Berikut beberapa judul penelitian yang memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan diantaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan Agung Setiawan dkk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FMIPA UNIMUS tahun 2019 dengan judul *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 ajaran 2019/2020*. Penelitian ini memaparkan bahwa berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dalam proses pembelajaran yang mengimplementasikan Game Quizizz untuk menyelesaikan soal-soal materi. Peningkatan tersebut dalam terlihat dari segi hasil belajar siswa dan respon siswa. Pada Siklus I diperoleh rata rata hasil belajar 95 atau 94% dari 36 siswa dengan nilai tuntas sedangkan pada siklus 2 diperoleh rata rata hasil belajar siswa meningkat yaitu 96 atau 95% dari 36 siswa

dengan nilai tuntas. Sedangkan dari segi respon siswa terdapat peningkatan signifikan yaitu pada siklus I diperoleh respons positif sebesar 80% sedangkan siklus 2 sebesar 93%.²⁰ Persamaanya terletak dari tujuan penelitian yaitu untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam implementasi media Game Edukasi Quizizz sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada mata pelajaran yang diteliti, metode penelitian.

Kedua, Penelitian yang dilakukan Novia Widiyanti Putri Mahasiswi Pendidikan Tata Niaga Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya dengan judul *Pengembangan Alat Evaluasi berbantuan Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Marketing kelas X Jurusan BDP di SMKI Negeri 10 Surabaya*. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa alat evaluasi berbasis HOTS (Higher order Thingking skill) dengan berbantuan aplikasi Quizizz layak digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.²¹ Kelayakan tersebut dapat terlihat dari aspek materi yaitu tingkat kesesuaian isi materi yang sangat kuat diperoleh hasil dari uji coba validator sebesar 92,5 % dan aspek kontruksi sangat kuat berdasarkan hasil penilaian validator sebesar 85%. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian sebelumnya metode penelitian, mata pelajaran yang

²⁰ Agung Setiawan, dkk. *Implementasi media Game Edukasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variable kelas X IPA 7 SMA Negeri15 Semarang tahun ajaran 2019/2020*. Seminar Nasional Edusaintek. FMIPA UNIMUS 2019

²¹ Novia Widiyanti Putri. *Pengembangan alat evaluasi berbantuan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Marketing kelas X Jurusan BPD di SKM Negeri 10 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Tata Niaga Volume 8 No.3 Tahun 2020

diteliti, serta rumusan masalah dan tujuan penelitian. fokus penelitian tersebut berfokus pada mengembangkan alat evaluasi berbasis HOTS berbantuan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Marketing kelas X, sedangkan dalam penelitian ini focus melihat efektifitas Game Edukasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran SKI kelas IV MI.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Isratul Aini, PTP LPMP Bengkulu dengan judul *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*. Hasil penelitian ini adalah pemanfaatan media Quizizz yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta ketrampilan peserta didik belum dimanfaatkan secara optimal oleh Guru disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan ketrampilan Guru dalam hal pembuatan media Aplikasi Quizizz.²² Penelitian pada jurnal ini menganalisis tentang pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah dengan menggunakan analisis Deskriptif sehingga jenis penulisan yang ditulis berbeda dengan penulis. Penelitian yang ditulis dalam jurnal tersebut merupakan penelitian pustaka dengan metode penelitian kualitatif sedangkan penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan metode kuantitatif.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Guyub Aji Prasetyo dengan judul *Pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)*

²² Yulia Isratul Aini, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang Pendidikan Dasar dan menengah di Bengkulu*. PTP LPMP Bengkulu *Kependidikan* Vol. 2, No. 25, 30 Agustus 2019 hlm. 5

berbasis VideoScribe pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah AL-HIKMAH kota Blitar.

Hasil penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar berbasis *Videoscribe* mendapatkan tingkat kualifikasi valid. Pada aspek materi/isi presentase hasil validasi sebesar 88%, aspek desain presentase sebesar 87% dan aspek pembelajaran mendapatkan presentase validasi sebesar 92%. Presentase hasil ketertarikan pengguna pada kelompok kecil adalah 86% dan presentase hasil ketertarikan siswa pada kelompok eksperimen adalah 85%. Hasil uji-t pada hasil posttest siswa nilai probabilitasnya (*Sig.2-tailed*) 0,233 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga hasil belajar siswa yang menggunakan media *Videoscribe* memiliki perbedaan yang signifikan.²³ Persamaan penelitian ini terletak Mata Pelajaran dan materi yang digunakan yaitu Sejarah Kebudayaan Islam dan materinya Isra dan Miraj. Perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang diujicobakan dan metode penelitian yang dipakai. Media pembelajaran yang digunakan yaitu *Videoscribe* sedangkan metode penelitian yang dipakai adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

E. Sistematika Penulisan

Penelitian yang baik ditulis secara terperinci dan sistematis. Sistematika penulisan bertujuan untuk memberikan gambaran tentang isi Tesis secara keseluruhan. Oleh sebab itu penulis membagi dalam 5 bab yaitu:

²³ Guyub Aji Prasetyo, *Pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis VideoScribe pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah AL-HIKMAH kota Blitar*. Tesis. UIN Maulana Malik Ibrahim. Malang: 2019

BAB I berisi pendahuluan. Bab ini berisi gambaran umum penulisan tesis yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustakan, kerangka teori, metode penelitian, hipotesis penelitian dan sistematikan penulisan.

BAB II berisi kajian teori dan metode penelitian yang meliputi pengertian efektifitas, Game Edukasi Quizizz, Hasil belajar, Sejarah Kebudayaan Islam, studi eksperimen, hipotesis penelitian, metode penelitian

BAB III berisi tentang gambaran umum MI Al-Huda yang meliputi profil dan letak geografis madrasah, sejarah madrasah, visi, misi dan tujuan, struktur organisasi, keadaan Guru, karyawan, siswa serta kondisi sarana prasarana dan pembelajaran SKI di Madrasah.

BAB IV berisi pembahasan hasil eksperimen tentang penggunaan serta efektifitas Game Edukasi Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Yang terdiri dari 6 subjek. Sub pertama membahas mengenai subjek penelitian, sub kedua membahas pengkajian instrumen, sub ketiga membahas tentang prosedur eksperimen, sub keempat membahas tentang analisis data, sub kelima membahas tentang penerapan Game Edukasi Quizizz di kelas eksperimen, dan sub keenam tentang pembahasan hasil penelitian.

Adapun BAB V adalah penutup yang memuat kesimpulan dan saran dari penulis, serta kata penutup. Di bagian akhir dari tesis ini juga akan disertakan daftar

pustaka sebagai sumber sumber bacaan dan kutipan serta beberapa lampiran terkait penulisan tesis.





STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya mengenai keefektifan penggunaan Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI AL-HUDA Karangnongko Depok, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

Game Edukasi Quizizz digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Prosesnya yaitu: pertama-tama siswa siswa membuka link Quizizz materi yang sudah dikirimkan Guru. Selanjutnya siswa mulai menyimak materi dan soal yang disiapkan Guru dan di akhir materi dan soal siswa dapat melihat kesimpulan dan skor nilai yang dicapai siswa.

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 Sejarah Kebudayaan Islam 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), dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest yang artinya ada pengaruh dari Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A MI AL-Huda Karangnongko Depok Sleman. Kemudian H_0 yang berbunyi 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 mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Al-Huda ditolak dan H_a Ada perbedaan Signifikan dalam peningkatan hasil belajar kelas Eksperimen (kelompok yang menggunakan Game Edukasi Quizizz) dengan kelas kontrol pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI AL-Huda diterima.

B. Saran

Kepada lembaga pendidikan khususnya MI AL-Huda Karangnongko Depok. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti merekomendasikan beberapa hal untuk dijadikan bahan pertimbangan dan pemikiran antara lain:

- a. Game Edukasi Quizizz dapat dimanfaatkan Pendidik sebagai media pembelajaran berbasis TIK dan juga sebagai alat evaluasi hasil belajar karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.
- b. Pemanfaat Game Edukasi Quizizz diperlukan tindak lanjut dengan

perancangan pengembangannya dari pihak sekolah sehingga dapat dimanfaatkan Pendidik guna menunjang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah.

- c. Sebaiknya sebelum menggunakan Game Edukasi Quizizz sebagai media pembelajaran maupun alat evaluasi hendaknya Pendidik harus mempersiapkan komponen pendukung secara matang, seperti rencana pembelajaran, materi dan soal yang lebih sistematis sehingga jelas apa yang akan dilakukan.
- d. Bagi pihak sekolah diharapkan dapat mengakomodir kebutuhan media pembelajaran berbasis Digital dengan memberikan fasilitas atau prasarana pendukung seperti laptop, komputer dan jaringan internet.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah rabbil –alamin. Puji syukur atas segala karunia kepada Allah SWT, atas anugerahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis kami yang berjudul keefektifan penggunaan Game Edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al- HUDA Karangnongko Depok. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi akhir zaman yang kami nantikan syafaatnya di akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak terdapat kekurangan, sehingga penulis sangat berharap atas saran kritik yang membangun

dari pembaca untuk perbaikan kedepannya. Penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi lembaga yang berkaitanserta pihak yang berkepentingan dengan tesis ini.



DAFTAR PUSTAKA

I. BUKU

AL- Qur'an Surah Al-Ankabut (29) ayat 6

Anas Sudjiono, *Teknik Evaluasi Pendidikan suatu pengantar*, (Yogyakarta: UD Ram, 1992)

Anwar Hafid. Jafar Ahiri, Pendais Haq. 2012. *Konsep dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta,

Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Presindo, 2012)

Burhan, Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 144.

Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 184 Tahun 2019
Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum pada Madrasah.

Daryanto dan Darsial. *Konsep pembelajaran Kreatif*, (Yogyakarta: Gava Media, 2012)

Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015)

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. IX; Jakarta: Balai Pustaka

Ega Rima Wati,. *Ragam Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Kata Pena, 2016)

Hafid, Anawar., dkk. 2012. *Konsep dasar Ilmu Pendidikan*, Bandung: Alfabeta

Handarini. 2020. *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH)
Selama Pandemi Covid 19*. 2020. Vol 8(3), 496–503. EISSN:23389621

Hassan Shadily. 2003. *Ensiklopedi Indonesia*. Jakarta: Ikhtiar Baru Van-Hove.

Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014
Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa
Arab Pada Madrasah.

Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar dan mengajar*. (Bandung: Sinar Baru
Algesindo, 2011)

Ratnaswulan, Elis dan H.A Rusdiana, *Evaluasi pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia,
2012)

S. Eko Putro Widoyoko. *Teknik Penyusunan Instrumen penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka
pelajar, 2012), hlm. 242

Sri Anitah. *Metode Pembelajaran*, (Surakarta : LPP Universitas Sebelas Maret Surakarta
dan UNS Press, 2008)

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung:Penerbit Alfabeta, 2016)

Suharsimi, Arikunto, *Prosedur penelitian Suatu pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka
Cipta, 2002)

Suharsimi, Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2005)

Tim Penyusun Pusat Bahasa. *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008)

Toto Nusantara. *Desain pembelajaran 4.0*. Disampaikan dalam Forum seminar nasional ,
Lembaga Penelitian Pendidikan (LPP) Mandala Tema membangun Pendidikan

yang Mandiri dan berkualitas pada Era Revolusi Industri 4.0, 29 September 2018, Lombok, NTB),

Tsihouridis, C., Dennis, V., & George, S.I.. *Assessing the Learning Process Playing with Kahoot – A Study with Upper Secondary School Pupils Learning Electrical Circuits* . (Teaching and Learning in a Digital World. 2018)

Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hlm. 73-75.

II. TESIS

Guyub Aji Prasetyo, “Pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis VideoScribe pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah AL-HIKMAH kota Blitar”, Tesis. Jurusan Pendidikan Agama Islam. UIN Maulana Malik Ibrahim. Malang 2019.

III. JURNAL

Afreni Hamidah, Ali Sadikin, “Pembelajaran Daring di tengah Wabah Covid-19”, Jurnal Ilmiah pendidikan Biologi vol.6 No.2, 2020

Anik Vega Vitianingsih, “Game Edukasi sebagai media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini”, Jurnal INFORM Vol.1 No. 1 Surabaya, 2016

Asrilia Kurniasari,dkk. “Analisis Efektifitas pembelajaran Daring (BDR) selama Pandemi COvid19”, Jurnal Review Pendidikan Dasar: Vol 6, No 3, September 2020 Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, 2020

- Dian Adesta Bujuri, “Analisis Perkembangan anak Usia Dasar serta Implikasinya dalam kegiatan belajar dan mengajar”, Jurnal LITERASI, Volume IX No.1 2018
- Erni Ratna Dewi, “Metode Pembelajaran Modern dan konvensional pada Sekolah menengah Atas”, Jurnal ilmu Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran, e – ISSN: 2549-9114 dan p-ISSN: 2549 -9203, Vol 2 No.1 April 2018
- Gokce, Feyyat, “Evaluation of Educational Outputs in Cognitive and Affective Domain”, Uludag University of Journal, Vol. 27, No. 1, May 2014
- Mahirab B. Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa), “Jurnal Idaarah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan”, UIN Alauddin Makassar, Vol. 1, No. 2, September 2017
- Mukhtar Lutfie Al-Ansory, dkk, “Problematika pembelajaran SKI di Madrasah Aliyah YAPPI PAKEM”, Jurnal Penelitian Keislaman. Vol:16, No.1, 2020
- Novia Widiyanti Putri, “Pengembangan alat evaluasi berbantuan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Marketing kelas X Jurusan BPD di SKM Negeri 10 Surabaya”, Jurnal Pendidikan Tata Niaga Volume 8 No.3 Tahun 2020
- Pane, Aprida. & Dasopang, M. Darwis. “Belajar dan Pembelajaran”, Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 2020
- Piterlase. “Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0”, Nias, Jurnal Sunderman, November, 2019
- Putria dkk., “Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar”, Jurnal Basicedu, 2020

Setiawan, Agung dkk, “Implementasi media Game Edukasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variable kelas X IPA 7 SMA Negeri15”, Semarang tahun ajaran 2019/2020. Seminar Nasional Edusaintek. FMIPA UNIMUS 2019

Teni Nurrita, “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa”, Jurnal Misykat, Volume 03, Nomer 01, Juni 2018 hlm. 171

Tuti Andriani, “Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi”, Jurnal Soisal Budaya Vol.12 No.1 Januari- Juni 2015

Yulia Isratul Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang Pendidikan Dasar dan menengah di Bengkulu” PTP LPMP Bengkulu
Jurnal Kependidikan Vol. 2, No. 25, 30 Agustus 2019



SURAT PERNYATAAN BEBAS PUSTAKA
DI LUAR UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amaliyatul 'ulya
 NIM : 19204010102
 Jurusan : S2 PAI
 Tanggal lulus : 9 Juni 2021
 Alamat Asal : Jalan Perumnas Seturan no.139 CT Depok Sleman Yogyakarta
 Alamat di Yogyakarta: Jalan Perumnas Seturan no.139 CT Depok Sleman Yogyakarta

Dengan ini, menyatakan bahwa saya tidak mempunyai pinjaman buku di perpustakaan UGM, UNY, UII, BATAN Yogyakarta, Perpustakaan Daerah (Perpusda) Yogyakarta dan perpustakaan lainnya.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, apabila tidak sesuai dengan pernyataan, maka saya siap menerima sanksi sesuai dengan ketentuan peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 2 Juli 2021

Saya yang menyatakan


 METERAI
 TEMPEL
 7F60BAJX2828/E004

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Amaliyatul 'ulya
 NIM : 19204010102

5). Staff pengajar Mapel Agama di MI Wahid Hasyim (2018- 2021)

E. Pengalaman Organisasi dan Kepanitiaan

1. OPPM Gontor Putri 1 (Ketua Guest House) 2005-2007
2. Staff Pengajar dan Pendampingan belajar Santriwati di Pondok Modern Darussalam Gontor 2006-2008
3. UKM Studi Pengembangan Bahasa Asing UIN SunanKalijaga Yogyakarta 2009- 2010
4. BEM-PS Biologi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga 2009-2011 (Bendahara)
5. Staf Pengajar dan Pendampingan remaja masjid Al-jihad SeturanYogyakarta 2011-2012
6. Bidang Sosial Budaya Pengurus Wilayah Fatayat DIY 2017 – 2022
7. Duta Genre 2017
8. Duta Anti Narkoba 2018
9. Ketua Pemilihan Duta Santri Nasional 2018

F. Karya Tulis Ilmiah

1. Pengaruh Variasi pH dan Suhu Terhadap kemampuan Degradasi fenol dan pertumbuhan Bakteri Pendegradasi Fenol dari Limbah Cairt Tekstil. 2012
2. Konsep Pendidikan Islam Holistik Prof. Dr. Tuty Alawiyah dan relevansinya di Era Millenium

Yogyakarta, 27 Mei 2021



Amaliyatul Ulya