

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MAHFUDZAT DI SMP MUHAMMADIYAH BOARDING SCHOOL ABDURRAZZAQ FACHRUDDIN PRAMBANAN YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru*



Oleh:

Resta Dhuhtratun Nisak  
NIRM: 1216.20.3027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI) DINIYAH PEKANBARU  
1445 H/2024 M**

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar pada perguruan tinggi mana pun kecuali telah dicantumkan sumber yang jelas sebagai rujukan. Skripsi ini murni berisi buah pikiran penulis pribadi dengan dibimbing oleh dosen pembimbing dan beberapa referensi.

Yogyakarta, 2 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Resta Dhuhratun Nisak  
NIM:1216.20.3027

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mahfudzot Di SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta” yang ditulis oleh Resta Dhuhratun Nisak NIM : 1216.20.3027 telah dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang munaqasyah program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru.

Yogyakarta, 15 Juni 2024

Mengesahkan

Sidang Munaqasyah

Pembimbing I

Pembimbing II

Ketua Prodi  
Pendidikan Agama Islam,



(Tafsirrudin, M.Pd.I.)



(Dr. Taufik Helmi, MA)



(Dr. Febri Giantara, M.Pd)

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Game based learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mahfudzat di SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazzaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta” yang disusun oleh: RESTA DHUHRATUN NISAK, NIRM:1216. 2037, telah dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru. Pada hari Rabu, 3 Juli 2024, Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.

Pekanbaru, 3 Juli 2024

Mengesahkan  
Sidang Munaqasah

Ketua Sidang

  
(Dr. Novi Yanti, MM.)

NIDN. 2124118301

Sekretaris

  
(Almaria, S.IP)

(IP.)

Penguji I

  
(Dr. Mursal, M.Pd.I)

NIDN. 2127118501

Penguji 2  
Penguji II

  
(Tafsiruddin, M.Pd.)

2110048003

Dekan

Fakultas Tarbiyah Keguruan  
Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru

  
(Dr. Muhammad Hafiz, M.Pd.I.)

NIDN 2110088304

## ABSTRAK

Metode pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum rencana pembelajaran jangka panjang. Salah satu model pembelajaran adalah dengan *game based learning* (Quizizz). Tujuan daripada penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi quizizz pada hasil belajar siswa dengan melihat pada perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya aplikasi quizizz pada proses belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin pada mata pelajaran Mahfudzat.

Penelitian ini mengadopsi penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan model penelitian *One Group PretestPosttest*. Desain dari penelitian ini dilakukan pada satu kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding. adapun yang menjadi sampel pada penelitian kali ini adalah kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin yang berjumlah 26 siswa. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, kemudian tes (*pretest* dan *posttest*), dan juga dokumentasi. Sedangkan, analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas (*wilcoxon*), juga uji hipotesis dengan menggunakan korelasi *product moment*. Hasil daripada penelitian ini menunjukkan bahwa (1) nilai rata-rata pada *posttest* atau sesudah diterapkan aplikasi quizizz mendapat hasil lebih besar yaitu 86 dari nilai rata-rata *pretest* (sebelum diterapkan aplikasi quizizz) yaitu sebesar 70. (2) hasil dari pengujian Korelasi *Product Moment*

menunjukkan bahwa perhitungan hipotesis  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $0,887 > 0,388$  yang artinya  $r_{hitung}$  lebih besar daripada  $r_{tabel}$  maka sebagaimana kaidah pengujian,  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model belajar berbasis permainan aplikasi quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim..*

Segala puji kami ucapkan hanya kepada Allah, satu-satunya dzat yang berhak untuk disembah. Sang maha kuasa yang telah memberikan segala nikmat yang tak akan mampu diukur bahkan dengan seluruh dedaunan sebagai alas, ranting sebagai pena dan air laut sebagai tintanya, tak kan mampu kita mengukur nikmat yang telah diberi-Nya. Salam dan selawat juga kami sampaikan kepada kekasih Allah sang pembawa risalah Islam, pemberi syafaat yang kita nanti-nanti kelak di hari akhir. Berkat segala perjuangannya sampai detik ini kita dapat memeluk agama Islam dengan penuh keyakinan. Beliau adalah baginda Muhammad Saw.

Penulisan skripsi dengan judul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Game based learning* Dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mahfudzat Di SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazzaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta” bertujuan sebagai salah satu syarat akademik kelulusan pada program Strata-I di jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama (IAI) Diniyyah Pekanbaru.

Dalam perjalanan pengerjaannya hingga detik dituliskannya kalimat ini, peneliti menyadari bahwa telah melibatkan banyak sekali pihak yang telah memberikan doa, bimbingan, arahan, memotivasi melalui kritik yang membangun juga saran kepada penulis, maka dari itu izinkan peneliti mengucapkan terima kasih sebagai sebuah bentuk penghargaan, dan doa yang teramat tulus dari relung hati terdalam. *jazaakumullah ahsanal jazaa'* kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Mustaqim dan Ibu Siti Nasukha tercinta, abang dan juga adik saya yang senantiasa mendoakan, memberikan motivasi, yang menjadi inspirasi hidup penulis dan juga telah mencurahkan segala pengorbanan dengan penuh keikhlasan dan cinta kasih.

2. Rektor Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru, Ibu Dr. Novi Yanti, MM,.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru, Bapak Muhammad Hafiz, M.Pd.I,.
4. Wakil Rektor I, Wakil Rektor II. Bapak Dr. Mursal, M.Pd.I. ibu Refika, M.Pd.I
5. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru. Bapak Tafsiruddin, M.Pd.I,
6. Bapak Dr. Taufik Helmi, MA dan Bapak Dr. Febri Giantara, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II pengerjaan skripsi ini hingga terselesaikan.
7. Seluruh Dosen dan Staff Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru, yang telah memberi banyak ilmu, pengetahuan juga pengalaman luar biasa.
8. Guru-guru, ustaz/ustazah kami dari pendidikan kanak-kanak hingga SMA yang turut berperan besar dalam pembentukan karakter penulis hingga detik ini, semoga senantiasa dalam penjagaan Allah swt.
9. Sahabat karib penulis, teman-teman MBS Sudan yang senantiasa menemani perjalanan hidup kurang lebih selama 8 tahun berjalan. Teman-teman kelas seangkatan dari Sudan di IAID Pekanbaru dan seluruh sahabat-sahabat terbaik penulis.
10. Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School Yogyakarta yang telah mengizinkan peneliti untuk meneliti disana. Siswa-siswi kelas VIII SMP MBS Ar Fachruddin, Prambanan, Yogyakarta. Juga teman-teman dan seluruh rekan asatidzah di pondok Ar Fachruddin.
11. Seluruh teman perjuangan, keluarga besar yang tak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang senantiasa turut mewarnai hidup penulis, membantu,

mendoakan dan menyayangi penulis. Semoga rahmat Allah selalu menyertai di setiap langkah.

Segala kebaikan dan bantuan semoga diganjar dengan balasan terbaik dari Allah SWT. Dalam penulisan karya kecil ini penulis menyadari di dalamnya tentunya akan banyak didapati kekurangan dan jauh sekali dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya. Demi perbaikan dari adanya kesalahan dan kekurangan peneliti sangat membuka diri untuk kritik dan saran.

Yogyakarta, 2 Juni 2024



Resta Dhuhratun Nisak

NIM. 1216.20.3027

## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	1
DAFTAR GAMBAR.....	2
DAFTAR TABEL.....	3
BAB 1 PENDAHULUAN.....	4
A. Latar Belakang Masalah.....	4
B. Permasalahan Penelitian.....	9
C. Penegasan Istilah.....	10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	12
BAB II TINJAUAN TEORITIS.....	14
A. Kajian Teori.....	14
B. Penelitian Relevan.....	35
C. Konsep Operasional.....	41
D. Hipotesis Skripsi penelitian.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	46
D. Variabel Penelitian.....	47
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	48
BAB IV.....	61
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	61
B. Deskripsi Data.....	66
C. Analisis Data.....	86

D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	97
BAB V .....	103
A. Kesimpulan .....	103
B. Saran .....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	110

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	110
Lampiran 2. Soal Pretest .....	111
Lampiran 3. Soal <i>Posttest</i> .....	113
Lampiran 4. Angket Penelitian .....	114
Lampiran 5. Data SPSS (STATISTICAL AND SERVICE SOLUTION) FOR WINDOWS .....	118
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	120

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Data Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	82
Gambar 2. Data Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> .....	83
Gambar 3. Hasil Uji Normalitas .....	87
Gambar 4. Hasil Uji Data Tidak Berdistribusi Normal Dengan Wilcoxon .....	88
Gambar 5. Output Hasil Uji Wilcoxon .....	88
Gambar 6. Hasil Koefisien Korelasi Pearson Product Moment.....	93

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan .....	36
Tabel 3.1 Desain Penelitian One Group Pretest- <i>Posttest</i> .....	45
Tabel 3.2 Kategorisasi Skor Hasil Belajar Siswa 1.....	57
Tabel 4.1 Uji Validitas Instrumen Media Aplikasi Quizizz.....	66
Tabel 4. 2 Realibilitas Instrumen Media Aplikasi Quizizz .....	67
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Besarnya Nilai Angket .....	78
Tabel 4. 4 Kategori Besarnya Skor Total Angket Siswa .....	79
Tabel 4. 5 Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	81
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas VIII.....	83
Tabel 4. 7 Kriteria Pretest .....	84
Tabel 4. 8 Data Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> .....	85
Tabel 4. 9 Kriteria <i>Posttest</i> .....	86
Tabel 4. 10 Uji Koefisien Korelasi Product Moment Manual .....	91
Tabel 4. 11 Klasifikasi Koefisien Korelasi Pearson Product Moment.....	93

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses atau upaya yang terstruktur dan terorganisir yang bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan, nilai, norma dan etika dari seseorang kepada seseorang lainnya. Namun pendidikan tidak dapat diartikan semata-mata untuk mentransfer pengetahuan. Pendidikan memiliki makna yang luas selain daripada penyampaian ilmu pengetahuan, pendidikan juga bisa disebut sebagai pengembangan kemampuan berpikir, kreativitas dan norma-norma sosial yang berlaku dalam kehidupan. Pendidikan “merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”<sup>1</sup>. Dalam prosesnya tentu terdapat dua elemen penting di dalamnya yaitu pendidik dan peserta didik. Dibutuhkan interaksi

---

<sup>1</sup>Dwi Annisa, “Jurnal Pendidikan Dan Konseling,” Jurnal Pendidikan Dan Konseling 4, no. 1980 (2022): 1.

yang intens dari keduanya untuk dapat mencapai tujuan pendidikan.

Dalam Islam pendidikan sendiri memiliki posisi yang sangat diutamakan. Terbukti dengan banyaknya ayat Al-Quran yang membahas tentang pendidikan. Salah satunya juga termaktub dalam Qur'an surat *At Taubah* ayat 122

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا

Artinya: Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya. Dari ayat tersebut dapat diketahui bahwasanya belajar memiliki urgensi yang sama dengan berjihad.

Indonesia merupakan negara multikultural dari segi budaya, adat, agama, begitu pula dengan pendidikannya adapun pengertian pendidikan multikultural dapat diartikan sebagai pendidikan mengenai keragaman kebudayaan<sup>2</sup>. dapat diketahui bahwasanya di Indonesia memiliki 2 jenis pendidikan yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal atau pesantren. Pendidikan Pesantren termasuk dalam salah satu

---

<sup>2</sup> Atin Supriatin and Aida Rahmi Nasution, "Implementasi Pendidikan Multikultural Dalam Praktik Pendidikan Di Indonesia," *Elementary* 3, no. 1 (2017): 4.

jenis pendidikan nonformal. Pendidikan nonformal sebagaimana yang diatur dalam Undang - Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional yang tertuang dalam Pasal 1 ayat 12: “Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang”<sup>3</sup> Pendidikan nonformal semisal pesantren telah mewarnai corak pendidikan nasional. Pesantren merupakan salah satu elemen bangsa Indonesia dan sudah mematenkan diri secara integratif. Salah satu dari Subkultur budaya Indonesia, sejarah mencatat bahwa keberhasilan pendidikan di Indonesia sebelum awal kemerdekaan adalah diawali dengan pendidikan pesantren.

Sedikit banyak kurikulum yang digunakan pada pendidikan pesantren tentu berbeda dengan pendidikan non pesantren. Pondok pesantren merupakan lembaga pendidikan agama yang sangat baik untuk menunjang pemahaman serta karakter peserta didik dalam pemahamannya terhadap agama Islam. Salah satu mata pelajaran yang memegang peran vital dalam membentuk nilai dan moralitas adalah Mahfudzat. Dimana mata pelajaran ini hanya dimiliki oleh kurikulum pesantren. Mata pelajaran inilah yang membahas tentang etika, moral, dan perilaku yang sesuai dengan ajaran agama. Meskipun memiliki nilai strategis dalam pengembangan karakter peserta didik,

---

<sup>3</sup> Presiden republik Indonesia, “UU Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan NASIONAL,” *Pusdiklat Perpusnas* 18, no. 1 (2003): 6.

pembelajaran Mahfudzat seringkali dihadapkan pada sejumlah kendala, seperti rendahnya minat siswa dan hasil belajar yang belum optimal. Dengan begitu padatnya jadwal belajar serta mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik dalam lingkup pesantren, tak sedikit dari peserta didik akan merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti semua rangkaian pembelajaran. Hal ini tentu dapat berimbas pada konsentrasi yang menurun dan ketidakmampuan peserta didik dalam menuntaskan atau mencapai tujuan daripada pembelajaran. Maka dari itu sangat diperlukan adanya efektivitas dalam pembelajaran. Karena pembelajaran efektif memiliki peran yang teramat krusial dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa alasan penting meliputi: meningkatkan pemahaman konsep, memotivasi siswa melalui metode pembelajaran menarik, menumbuhkan kemandirian belajar, serta melatih kolaborasi dan komunikasi. Pembelajaran efektif tidak hanya berdampak pada prestasi akademis, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan yang esensial untuk kesuksesan dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan siswa.

Pada saat ini pembelajaran pada mata pelajaran mahfudzat menghadapi beberapa tantangan yang perlu untuk diatasi. Pertama, siswa cenderung kurang tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan secara manual dan monoton oleh guru. Hal ini dapat mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa, sehingga perlu adanya pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Kedua, dalam mata pelajaran mahfudzat, belum terdapat metode pembelajaran berbasis *Game Learning* yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam memahami

konsep-konsep tersebut. Ketiga, pembelajaran mahfudzat yang hanya mengandalkan cara menghafal seringkali dianggap kurang efektif. Hal ini memerlukan pendekatan yang lebih holistik dan memungkinkan siswa untuk benar-benar memahami makna serta aplikasi praktis dari konsep-konsep mahfudzat. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan minat, motivasi, dan efektivitas pembelajaran mahfudzat

Adapun saat ini, perkembangan teknologi telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Game-Based Learning*. Model pembelajaran ini memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan. Namun, dalam konteks pembelajaran Mahfudzat, implementasi model pembelajaran ini masih perlu mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai potensinya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terlebih ruang lingkup pesantren yang minim penggunaan alat atau fasilitas pembelajaran elektronik, menjadikan sebuah PR besar bagi pengajar untuk memicu semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Pada penelitian ini, Peneliti akan mengeksplorasi efektivitas penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* yaitu Quizizz dengan fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan *background* asrama. Dengan memahami lebih lanjut bagaimana model pembelajaran dengan menggunakan Quizizz ini dapat diintegrasikan secara efektif, diharapkan dapat memberikan

kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Mahfudzat dan hasil belajar siswa di tingkat pendidikan menengah.

## **B. Permasalahan Penelitian**

Permasalahan dalam penelitian merupakan inti dari suatu studi atau proyek penelitian. Permasalahan penelitian adalah sebuah pertanyaan atau isu yang ingin dipecahkan atau dipahami melalui penelitian tersebut. Pada skripsi yang berjudul “efektivitas penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Mahfudzat. Studi kasus SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta” tentu memiliki beberapa permasalahan yang akan dirincikan pada tiap pembahasannya.

### **1. Identifikasi masalah**

Identifikasi permasalahan penelitian yang tepat sangat penting karena akan membimbing langkah-langkah penelitian menentukan fokus serta tujuan dari studi tersebut. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya.

- a. Siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan secara manual dan monoton oleh guru.
- b. Belum adanya metode pembelajaran berbasis *Game learning* dalam mata pelajaran mahfudzat
- c. Kurang efektifnya pembelajaran mahfudzat dengan cara menghafal saja.

## **2. Pembatasan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu, “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Game based learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Mahfudzat di SMP MBS AR Fachruddin Prambanan

## **3. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *game based learning* sebagai media pembelajaran Mahfudzat di SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta ?
2. Apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata pelajaran Mahfudzat di kelas VIII SMP MBS AR.Fachruddin Prambanan?

## **C. Penegasan Istilah**

### **1. Efektivitas**

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antar siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai

tujuan pembelajaran.<sup>4</sup> Efektivitas merujuk pada sejauh mana metode atau model pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan yang mana dalam hal ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Efektivitas juga bisa dimaknai dengan sesuatu yang sesuai dengan porsinya.

## **2. Penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning***

Penerapan, merujuk pada pelaksanaan atau penggunaan suatu model pembelajaran. Adapun pengertian daripada GBL sendiri adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan objeknya.

## **3. Meningkatkan Hasil belajar siswa**

Fokus pada perubahan positif dalam pemahaman dan pencapaian siswa dalam mata pelajaran Mahfudzat sebagai hasil dari penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning*.

## **4. Mata Pelajaran Mahfudzat.**

Merupakan Subjek atau disiplin ilmu yang mencakup ajaran dan nilai-nilai etika, moral, dan hukum Islam. Dalam bahasa Indonesia dapat disebut sebagai peribahasa atau kata-kata mutiara. Mata pelajaran ini berlandaskan adab yang menukil dari perkataan ulama-ulama terdahulu. Dalam penelitian ini, mata

---

<sup>4</sup> Myron R. Chartier, "Learning Effect," *Simulation & Games* 3, no. 2 (1972): 17.

pelajaran mahfudzat menjadi fokus utama implementasi model pembelajaran *Game-Based Learning*.

#### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **a. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan maka tujuan daripada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan *Game-Based Learning* pada mata pelajaran Mahfudzat.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Mahfudzat sebelum dan sesudah penggunaan metode belajar berbasis *Game-Based Learning*.

##### **b. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian dari judul yang telah ditentukan, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa elemen, antara lain:

###### a) Bagi siswa

Dengan adanya metode pembelajaran yang menarik di dalam kelas diharapkan dapat menjadi acuan bagi siswa-siswi untuk semakin semangat dalam menghafalkan bait tiap bait mahfudzat dan tentu memudahkan bagi mereka dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

b) Bagi Pengajar

Tentu dengan adanya *Game-Based Learning* ini diharapkan dapat menjadi inovator bagi para pengajar mata pelajaran syar'i khususnya dalam berinovasi melakukan pengembangan dalam metode pembelajaran. mengingat terbatasnya media elektronik yang dapat digunakan dalam pembelajaran di pesantren, maka seorang pengajar dituntut untuk selalu mengasah kreativitas demi meningkatkan semangat peserta didik.

c) Bagi Peneliti

Menjadi sarana pembelajaran yang seru dan menambah wawasan ilmu baru bagi peneliti juga sebagai salah satu literatur bagi peneliti lain untuk meneliti

d) Lembaga Pendidikan

Sebagai masukan bagi lembaga pendidikan dalam meningkatkan kredibilitas pembelajaran dengan metode yang menyenangkan

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang berkaitan.<sup>5</sup> Sementara itu pembelajaran merupakan sebuah proses untuk menambah sebuah pengetahuan atau keilmuan yang baru yang dilakukan oleh pemberi pengetahuan atau guru dan penerima pengetahuan atau murid.

Model atau metode pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau di tempat lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para pengajar atau tenaga didik boleh dan bebas memilih model pembelajaran seperti apa yang akan sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan dari pada pendidikannya. Dalam aktualisasinya tentu diperlukan

---

<sup>5</sup> Jamal Mirdad and M I Pd, "Model-Model Pembelajaran ( Empat Rumpun Model Pembelajaran )" 2, no. 1 (2020): 15.

sebuah model atau kerangka terstruktur pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, pengajar atau guru hendaknya paham betul mengenai konsep pembelajaran yang akan digunakan sehingga akan mengetahui metode apa yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis model pembelajaran yang digunakan dalam dunia pendidikan. Setiap model memiliki pendekatan dan metode yang berbeda untuk menyampaikan materi pembelajaran. Beberapa jenis model pembelajaran yang umum yang dapat disebutkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Model Pembelajaran Konvensional: pada model ini guru berperan sebagai pemimpin kelas yang memberikan informasi kepada siswa dan siswa secara pasif menerima pengetahuan.
- 2) Model Pembelajaran Kooperatif: pada model ini siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini mendorong kolaborasi, komunikasi dan tanggung jawab bersama.
- 3) Model Pembelajaran berbasis Keterampilan: Fokus pada keterampilan tertentu seperti berbicara, menulis, berpikir kritis atau keterampilan kerja sama
- 4) Model Pembelajaran berbasis Permainan (*Game based learning*): Model ini menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan

motivasi siswa dalam pembelajaran.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, adapun pemilihan model pembelajaran yang tepat tergantung pada tujuan pembelajaran. Kombinasi atau variasi dari beberapa model pembelajaran juga sering digunakan untuk mencapai pendekatan pembelajaran yang lebih baik dan menarik.

## **2. *Game based learning***

*Game based learning* atau pembelajaran berbasis *game* merujuk pada pendekatan pembelajaran yang menggunakan unsur-unsur permainan atau *game* sebagai sarana untuk menyampaikan materi pendidikan dan mengajarkan keterampilan tertentu. Ide dasarnya adalah menggunakan elemen permainan. Untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan dan pemahaman siswa. Melalui metode ini siswa distimulasi tiga hal sekaligus yaitu kecerdasan emosi, kecerdasan kognitif, dan psikomotorik. <sup>6</sup> terdapat kutipan yang mengatakan “*Definitions of game-based learning mostly emphasize that it is a type of game play with defined learning outcomes*” berdasarkan definisi yang dikutip oleh

---

<sup>6</sup> Maziyyah Ayu Sayyidah, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital *Game based learning*) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen,” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2014, 148.

Plass, Shaffer, dapat diketahui bahwa *game based learning* adalah jenis permainan dengan hasil pembelajaran yang ditentukan.

Penerapan *Game based learning* dalam proses pembelajaran terdapat 6 langkah, berikut tahapan-tahapan *Game based learning* dalam proses pembelajaran.

- a) Memilih *game* sesuai topik. Pada langkah ini guru memilih *game* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan. Karena semakin sesuai *game* yang dipilih maka akan semakin mudah dan semakin baik pula hasil belajar yang akan didapat.
- b) Penjelasan Konsep. Pada langkah ini guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan *game*. Selain itu pada langkah ini tentu guru menjelaskan mengenai konsep dan teknis daripada *game* tersebut.
- c) Aturan. Dalam setiap permainan tentu memiliki aturan mainnya. Pada langkah ini guru akan menjelaskan mengenai apa saja aturan-aturan yang boleh dan tidak boleh dalam permainan menggunakan *game* tersebut.
- d) Memainkan *game*. Pada tahap ini peserta didik akan mulai memainkan *game* dengan menggunakan media yang telah disediakan oleh guru

sebelumnya.

- e) Merangkum pengetahuan. Setelah permainan selesai, peserta didik akan merangkum pengetahuan atau menulis beberapa poin penting yang lebih dijelaskan oleh guru selama permainan berlangsung.
- f) Melakukan Refleksi. Peserta didik akan melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang sudah disampaikan.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian, tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut<sup>7</sup>. Hasil adalah sesuatu yang didapat setelah mengerjakan sesuatu. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang didapatkan siswa dengan kriteria atau nilai yang ditetapkan”. Menurut Hamalik hasil belajar adalah perubahan tingkah laku

---

<sup>7</sup> Wayan Somayana, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM,” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2020): 468.

pada diri siswa yang dapat diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan<sup>8</sup>

Hasil belajar sering kali dijadikan acuan oleh pengajar untuk mengetahui seberapa jauh dan paham pengetahuan peserta didik terhadap apa yang sudah diajarkan. Atau dapat disebut pula sebagai bahan evaluasi selama pengajaran berlangsung. Dengan demikian pengajar dituntut untuk benar-benar paham mengenai konsep penyampaian materi belajar agar dapat mengetahui hasil belajar peserta didik dengan sebaik-baiknya.

#### **b. Macam-macam Hasil Belajar**

Menurut Teori Benjamin S. Bloom Tahun 1966 ada tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik<sup>9</sup>. Menurut AJ Romiszowski Tahun 1981 hasil belajar merupakan keluaran dari sistem pemrosesan masukan.<sup>10</sup> Indikator dari hasil belajar yaitu: ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

---

<sup>8</sup> Sonali Arta Ullly and Ika Parma Dewi, "Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 10, no. 4 (2022): 13.

<sup>9</sup> Sayyidah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game based learning*) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen."

<sup>10</sup> Mulyono Abdurrahman, "Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar (Cet. 2)," *Jakarta: PT Rineka Cipta*, 2010.

Adapun aspek-aspek dari beberapa ranah tersebut yaitu<sup>11</sup>:

1. Aspek ranah kognitif yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir/nalar yang terdiri dari: *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *Application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), *evaluation* (menilai)
2. Aspek ranah afektif berkenaan dengan sikap nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seorang dapat diramalkan perubahannya. Bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman kelas, kebiasaan kelas dan hubungan sosial. Ranah afektif terdiri dari *receiving/attending* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (penilaian), *organization* (pengorganisasian), *characterization* (karakterisasi).
3. Aspek ranah psikomotorik yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek

---

<sup>11</sup> Sari Narulita Universitas Raden Rizky Amaliah, Abdul Fadhil, "Jurnal Studi Al- Qur'an; Membangun Tradisi Berfikir Qur'ani," *Studi Al-Qur'an; Membangun Tradisi Berfikir Qur'an* 10, no. 2 (2014): 119.

keterampilan yang melibatkan fungsi sistem saraf dan otot (*neuromuscular system*) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari: kesiapan, meniru, membiasakan, adaptasi, menciptakan (*origination*).

Setelah menelaah beberapa kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam belajar yang dapat dilihat dari beberapa aspek penilaian hasil belajar baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik.

### **c. Faktor - Faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar.<sup>12</sup> Adapun usaha untuk mencapai hasil belajar yang baik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: <sup>13</sup>

#### 1) Faktor Eksternal (Faktor Luar Diri)

- a. Faktor lingkungan, yaitu kondisi yang ada di sekitar peserta didik seperti cuaca, suhu, udara, dan keadaan sosial yang ada di sekitar peserta didik.
- b. Faktor Instrumental, yaitu faktor yang ada dan penggunaannya

---

<sup>12</sup> Chartier, "Learning Effect," 468.

<sup>13</sup> Sayyidah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game based learning*) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen."

dirancang sesuai dengan hasil yang diharapkan seperti kurikulum, metode, sarana dan prasarana, media dan lain sebagainya.

2) Faktor Internal (faktor dalam diri), yaitu faktor yang berasal dalam diri peserta didik itu sendiri yang akan mempengaruhi kondisi psikologi dan fisiologi peserta didik.

a) Faktor fisiologi, segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik kesehatan ataupun kebugaran. Kondisi Panca indra seperti penglihatan, penciuman, pendengaran.

b) Faktor psikologi, adalah hal-hal di luar fisik. Mencakup kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, berpikir, daya ingat atau kemampuan seperti menentukan minat, motivasi dan kognitif lainnya.<sup>14</sup>

#### **4. Mahfudzat**

Mahfudzat merupakan salah satu pelajaran yang dalam pengajarannya menggunakan bahasa Arab. Ia merupakan mata pelajaran yang masuk ke dalam muatan lokal yang ada di sekolah. muatannya berisi hikmah-hikmah, pelajaran hidup, nasihat dalam bentuk peribahasa yang menggunakan bahasa Arab. Tujuan

---

<sup>14</sup> Applied Mathematics, "Tinjauan Teoretis *Game based learning*," 2016, 27.

dan manfaat daripada pembelajaran mahfudzat adalah untuk memberikan muatan yang apabila ditanamkan dalam diri dan kehidupan akan menjadi falsafah hidup yang penting dan berguna sampai masa mendatang.<sup>15</sup> Mata pelajaran Mahfudzat tidak ada dalam kurikulum kementerian agama maupun kementerian pendidikan nasional, mata pelajaran ini hanya dapat ditemukan dalam kurikulum pesantren yang berarti bahwa mahfudzat sendiri merupakan mata pelajaran yang sangat kuat kaitannya dengan pendidikan keislaman meskipun tidak tertulis atau terdeskripsi secara struktural masuk ke dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam yang empat (Al-Quran, Aqidah, Fiqih, akhlak) namun Mahfudzat memiliki peran yang sangat penting pula dalam pembentukan karakter keislaman peserta didik.

SMP MBS AR Fachruddin sebagai lembaga pendidikan Islami, dan juga lembaga yang memberikan peranan penting dalam pembentukan karakter. Lembaga pendidikan SMP MBS AR Fachruddin ini menerapkan sistem sekolah dengan *Boarding School* atau Asrama yang mana di dalamnya ada seorang guru atau ustadz atau ustadzah, pembina, dan siswa hidup berdampingan bersama dalam satu atap asrama.

Adapun kedudukan daripada mata pelajaran Mahfudzat yang ada di SMP

---

<sup>15</sup> Tim Turos Pustaka, *Kamus Peribahasa Arab Mahfuzhat* (Turos Khazanah Pustaka Islam, 2015).

MBS Ar Fachruddin tidak termasuk dalam kurikulum Kementerian Agama maupun kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional. Melainkan pelajaran Mahfudzat ini merupakan kategori pembelajaran yang termasuk dalam muatan lokal yang ada di Lembaga Pendidikan ini.

Mahfudzat berasal dari kata bahasa arab yaitu *hafadza-yahfadzu* yang artinya menjaga atau sesuatu yang terjaga. Atau biasa diartikan juga sebagai kalimat-kalimat yang dihafalkan. Mahfudzat sendiri berasal dari kutipan-kutipan yang dinukil dari perkataan para alim ulama atau tokoh arab terkemuka yang berisi tentang kalimat-kalimat yang penuh dengan hikmah, pesan-pesan bijak yang layak dijadikan sebagai patokan kehidupan. Sementara dalam bahasa Indonesia biasa diketahui sebagai “peribahasa”, “pepatah”. Atau kata-kata Bijak. Kembali merujuk pada pengertian dalam bahasa arab, dinamakan demikian karena tujuan daripada adanya mata pelajaran ini adalah untuk dihafal baik secara lisan maupun dalam hati, kemudian diamalkan dalam kehidupan sehari-hari dan selalu dibawa dalam jiwa untuk menjadi perbekalan dalam mengarungi kehidupan.

Materi yang dibahas dalam mata pelajaran ini mencakup semua hal yang dibutuhkan oleh para santri untuk menambah perbekalan dalam mempelajari ilmu-ilmu syar’i lainnya. Bait-bait yang menjelaskan tentang pentingnya menuntut ilmu dan berakhlak yang baik dipaparkan dalam untaian syair-syair atau perkataan yang indah. Ujaran-ujaran dan petuah-petuah ulama

menghiasi lembaran-lembaran ini sehingga dapat dijadikan sebagai catatan penting atau petunjuk bagi para peserta didik agar meraih ilmu yang bermanfaat juga dapat mencontoh akhlak-akhlak yang baik dari para ulama yang tersirat yang terdapat dalam pelajaran Mahfudzat ini.<sup>16</sup>

Mata pelajaran ini terfokus pada teori *behavioristik* atau teori yang terfokus pada pembentukan karakter peserta didik,<sup>17</sup> yang mana kepribadian peserta didik dibentuk melalui penerapan atau pembelajaran nilai-nilai karakter yang terdapat pada materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dengan cara pembiasaan.<sup>18</sup>

Pengajar memiliki tanggung jawab yang besar untuk meningkatkan minat peserta didik dalam menghafal dan mengamalkan mahfudzat yang telah diajarkan. Beberapa metode pembelajaran yang telah berlangsung selama ini sebagai berikut:

a. Ceramah

Maksud daripada ceramah dalam metode ini adalah penyampaian materi pelajaran secara langsung melalui penuturan lisan atau komunikasi

---

<sup>16</sup> Nicholas Bloom and John Van Reenen, ", *NBER Working Papers*, 2013, 89.

<sup>17</sup> Siti Sarifatul Mursida, *FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN PESERTA DIDIK DI KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH*, 2020, 7.

<sup>18</sup> Mursida, 7.

verbal yang menggunakan bahasa.<sup>19</sup> melalui metode ini guru atau pengajar menjelaskan mengenai makna dari kata tiap kata dari mahfudzatnya karena menggunakan bahasa arab maka guru pun harus mengajarkan *muradif* atau sinonim daripada kata-kata yang belum diketahui maknanya oleh peserta didik. Kemudian setelah itu guru menjelaskan secara umum mengenai kandungan makna dan hikmah dari bait-bait mahfudzat tersebut serta tak lupa guru memberikan analogi dengan kejadian kehidupan sehari-hari agar dapat lebih diresapi maknanya oleh peserta didik.

b. Menghafal

Dalam metode ini guru membentuk anak menjadi beberapa kelompok masing-masing kelompok memiliki waktu di tiap pekannya. Mahfudzat merupakan mata pelajaran yang harus dihafal maka dari itu guru membuat metode yang menyenangkan agar peserta didik memiliki motivasi untuk menghafal. Setelah dibentuk kelompok masing-masing kelompok akan memiliki tugas untuk menyampaikan mahfudzat pada hari atau pekan tersebut dengan menggunakan lagu atau nada yang sesuai dengan mahfudzat yang telah menjadi jatah mereka untuk di presentasikan. Kemudian mereka

---

<sup>19</sup> Ridwan Wirabumi, "Metode Pembelajaran Ceramah," *Annual Conference on Islamic Education and Thought* 1, no. 1 (2020): 108,

mengajarkan nada tersebut kepada teman-teman satu kelasnya. Metode ini dapat membuat peserta didik sangat antusias terhadap tugasnya, dengan menghafal menggunakan lagu peserta didik lebih bersemangat dan lebih cepat dalam menghafal mahfudzat.

### c. Evaluasi

Kegiatan evaluasi adalah proses yang sistematis. Evaluasi dalam pembelajaran adalah kegiatan yang terencana dan dilakukan secara berkesinambungan. Dalam pelaksanaannya seringkali evaluasi yang dilakukan berupa ulangan harian tertulis.

Namun disini, pelaksanaan evaluasi pembelajaran mahfudzat sangat variatif, guru menggunakan beberapa *game* untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Salah satu yang pernah diterapkan di sini adalah dengan membuat drama yang mana tema beserta isi daripada drama tersebut berisi tentang mahfudzat yang telah dihafal oleh peserta didik. Isi percakapan yang digunakan juga harus mengandung mahfudzat atau mufradat (kata) yang telah dipelajari.

Berikut kami sampaikan kutipan dari bait-bait mahfudzat yang dipelajari pada jenjang SMP Muhammadiyah Boarding School kelas VIII:

## الحث على التعلم

مَنْ لَمْ يَذُقْ ذُلَّ التَّعَلُّمِ سَاعَةً # تَجَرَّعَ ذُلَّ الْجَهْلِ طُولَ حَيَاتِهِ

وَمَنْ فَاتَهُ التَّعْلِيمُ وَقْتَ شَبَابِهِ # فَكَبُرَ عَلَيْهِ أَرْبَعًا لَوْفَاتِهِ

حَيَاةُ الْفَقِي وَاللَّهِ بِالْعِلْمِ وَالتَّقَى # إِذَا لَمْ يَكُونَا لَا اِعْتِبَارَ لِمَاتِهِ

## احترام المعلم والطبيب

إِنَّ الْمُعَلَّمَ وَالطَّيِّبَ كِلَا هُمَا # لَا يَنْصَحَانِ إِذَا هُمَا لَمْ يُكْرَمَا

فَاصْبِرْ لِدَائِكَ إِنْ جَفَوْتَ طَبِيبَهَا # وَاقْنَعْ بِجَهْلِكَ إِنْ جَفَوْتَ مُعَلِّمًا

قَالَ الْإِمَامُ الشَّافِعِيُّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ

الْعِلْمُ صَيْدٌ وَ الْكِتَابَةُ قَيْدُهُ # قَيْدٌ صُيُودَكَ بِالْحَبَالِ الْوَائِقَةِ

فَمِنْ الْحَمَاقَةِ أَنْ تَصِيدَ غَرَالَهُ # وَتَتْرُكَهَا بَيْنَ الْخَلَائِقِ طَالِقَةً

## 5. Aplikasi Quizizz

### a. Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan hasil produk dari salah satu aplikasi permainan yang sering digunakan untuk belajar. Fitur-fitur di dalamnya sangat amat membantu dalam proses pembelajaran. Aplikasi Quizizz memuat fitur-fitur yang mampu mengemas materi pembelajaran dalam pertanyaan interaktif dengan berbagai tema pada berbagai jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan lainnya.

Terdapat dua jenis pendekatan dalam Quizizz yaitu permainan secara langsung (*live*) atau secara penugasan (*assigned*)<sup>20</sup> pada penelitian kali ini jenis yang digunakan adalah secara langsung karena cara ini sangat sesuai dengan penilaian bertatap muka dikelas. Permainan langsung (*live*) sangat sesuai bagi penilaian harian bertatap muka dalam satu kelas. Di samping itu karena fitur yang peneliti gunakan adalah *paper mode* mengingat lokasi penelitian berada di pesantren sehingga tidak memungkinkan anak-anak dalam menggunakan alat elektronik dalam kesehariannya sehingga tidak memungkinkan pula untuk menggunakan cara tugas. Biasanya dalam konteks permainan langsung pelajaran akan diberi kode permainan untuk digunakan untuk mengakses paparan soal

---

<sup>20</sup> Siti Joanna Matlan and Siti Mistima Maat, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Formatif Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Matematik," *Jurnal Dunia Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 149.

kuis, namun pada fitur *paper mode*, peserta didik hanya akan menggunakan kertas QR Code yang sudah disiapkan sebelumnya oleh pengajar.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz**

Dalam setiap media pembelajaran, baik yang terdapat di internet maupun yang bisa dilakukan tanpa internet, tentu akan ditemukan kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Adapun kelebihan dan kelemahan media pembelajaran Quizizz adalah sebagai berikut:

##### 1) Kelebihan Quizizz

###### a) Memudahkan Proses pembelajaran

Aplikasi pembelajaran dengan fitur *papermode* ini sangat membantu pengajar atau guru dalam membuat bersemangat siswa dalam belajar. Karena dengan adanya *paper mode* pada Quizizz guru tetap bisa mengajak siswa untuk bermain sambil belajar dengan menggunakan teknologi digital tanpa perlu penggunaan *smartphone* atau alat bantu elektronik lainnya pada siswa .

###### b) Kemudahan dalam penggunaannya

Dimulai dari akses yang mudah, pembuatan akun tanpa biaya, petunjuk penggunaan yang jelas menjadikan aplikasi pembelajaran Quizizz ini sangat mudah dijangkau dan dipraktikkan oleh semua kalangan dan semua mata pelajaran.

- c) Memiliki banyak fitur menarik yang dapat menunjang pembelajaran.

Tidak hanya mode kuis sahaja, namun Aplikasi Pembelajaran menggunakan Quizizz ini memiliki banyak sekali fitur, seperti presentasi, *game* dan lain sebagainya. Ada pula fitur koreksi otomatis, perhitungan data statistik peserta didik yang dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

- d) Kelebihan khusus pada fitur Paper Model siswa tidak perlu menggunakan alat elektronik baik *smartphone* ataupun laptop untuk mengikuti permainan ini.

## 2) Kekurangan Quizizz

- a) Bergantung kepada kestabilan internet
- b) Pada penggunaan Quizizz *paper model* guru harus menggunakan 2 perangkat yakni *Handphone* dan Laptop
- c) Guru harus mendownload dan menginstall aplikasi Quizizz di *Handphone*
- d) Quizizz *paper mode* hanya bisa digunakan untuk soal kuis pilihan ganda

### c. Alat yang Digunakan dalam Penggunaan Aplikasi Quizizz

Beberapa alat yang dibutuhkan untuk mendukung terlaksananya

pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz agar berjalan tanpa kendala adalah sebagai berikut:

- 1) Laptop atau Komputer
- 2) *Smartphone*
- 3) Internet (WIFI atau kuota)
- 4) Proyektor *infocus*
- 5) *Screen projector*
- 6) Terminal
- 7) Kertas Barcode atau QR *Code*

Alat-alat yang telah disebutkan di atas adalah alat-alat yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz

#### **d. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Melalui *Game based learning***

Untuk mencapai kualitas pembelajaran yang optimal dan menjadikan Mahfudzat sebagai pelajaran menghafal yang menyenangkan tentu dibutuhkan inovasi pembelajaran dari guru. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *game learning*. Salah satu *game* yang bisa digunakan dalam pembelajaran pesantren adalah Quizizz dengan fitur *papermode*. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang

membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya dikelas latihan interaktif dan menyenangkan.<sup>21</sup> Beberapa langkah atau tahapan dalam penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran mahfudzat;

a. Tahap Persiapan dan Pelaksanaan

Dalam tahap ini pengajar akan mempersiapkan keperluan-keperluan dalam mengajar tentu pengajar akan menyiapkan bahan ajar atau materi yang akan disusun dalam sebuah RPL. Setelah mengetahui materi apa yang akan disampaikan, pengajar menyiapkan bahan evaluasi berupa soal-soal atau kuis untuk *game* dan pembuatan akun pada Quizizz. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk dapat mengakses Quizizz

1. Silahkan masuk pada laman <https://quizizz.com/> kemudian kita akan mendapati halaman utama pada Quizizz
2. Klik Login untuk memulai mendaftarkan akun.
3. Masukkan akun email dan daftar sebagai guru.
4. Setelah akun terdaftar, Quizizz telah siap digunakan
5. Untuk memulai membuat pertanyaan yang akan dimainkan oleh

---

<sup>21</sup> DIAH LESTARI, "Pemanfaatan Quizizz Untuk Ptm Pada Mata Pelajaran Matematika," *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru* 2, no. 1 (2022): 50,

peserta didik, pilih pada fitur buat atau pilih dari soal yang sudah ada sebelumnya di sisi kiri dashboard melalui “kuisku”. Kemudian pilih “**mode kertas**” atau **paper mode**.

Adapun untuk pengisiannya silahkan perhatikan keterangan berikut,

1. “Centang pada print kartu QR untuk siswa anda”. Langkah ini untuk mencetak kartu barcode yang nantinya akan digunakan siswa untuk bermain. Adapun barcode yang dimiliki masing-masing siswa berbeda-beda sesuai urutan presensi.
2. Klik tombol PDF untuk mencetak kartu berisi QR Code. Setiap kartu memiliki nomor siswa yang berbeda-beda sesuai urutan presensi. Jangan lupa juga untuk menjelaskan cara penggunaan QR Code tersebut untuk menjawab.
3. Kemudian beri nama siswa mode kertas dengan klik “tugaskan”  
Gunakan kelas yang sudah ada atau buat grup baru untuk mode kertas dengan klik “Buat” Beri nama satu persatu siswa lalu klik “Simpan” kemudian klik **Mulai** untuk memulai.

Selanjutnya, Setting Quizizz pada *smartphone*. Langkah pertama tentu unduh terlebih dahulu aplikasi Quizizz pada playstore. Kemudian buat akun, lalu pada halaman pertama akan muncul opsi paper model atau mode kertas. Selanjutnya pindai setiap kartu yang dimiliki siswa dengan klik **Memindai Respon**. Arahkan *smartphone* pada lembar QR

*Code* masing-masing siswa maka akan otomatis tertera nama siswa. kemudian hasil dapat terekam secara otomatis.

b. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini guru akan menganalisis hasil nilai daripada kuis-kuis melalui game yang telah berlangsung. Jika diperlukan untuk mereview ulang soal beserta jawaban yang telah diujikan untuk memberikan pengetahuan yang mendalam terhadap siswa. Tidak hanya mengulas kembali pembahasan soal namun juga siswa diminta untuk memberi tanggapan atau respon terhadap penggunaan *Game based learning* dengan Quizizz Paper mode sebagai media ajar pada mata pelajaran Mahfudzat.

## **B. Penelitian Relevan**

Penelitian Relevan yang peneliti gunakan adalah penelitian dari Siti Joanna<sup>22</sup> dengan judul “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Formatif dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik”, kemudian penelitian yang juga dilakukan oleh Ashif Az Zafi dengan judul “Efektifitas Platform Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MAN 1 Kudus”, penelitian oleh

---

<sup>22</sup> Matlan and Maat, “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Formatif Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Matematik.”

Ashimatul Wardah Al Mawaddah<sup>23</sup> dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar”, dan penelitian oleh Sonali Arta Ully<sup>24</sup> dengan judul “Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar”. Adapun aspek pokok pada masing-masing penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

<b>Penelitian</b>	Siti Joanna Matlan*, Siti Mistima Maat**	Ashif Az Zafi	Ashimatul Wardah Al Mawaddah*, M Thamrin Hidayat**, Siti M. Amin***, Sri Hartatik****	Sonali Arta Ully1*, Ika Parma Dewi**
-------------------	---	---------------	--	--------------------------------------

---

<sup>23</sup> Pendidikan Guru et al., “Jurnal Basicedu” 5, no. 5 (2021): 3109–16.

<sup>24</sup> Sonali Arta Ully and Ika Parma Dewi, ‘Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar’, *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10.4 (2022), 79

<b>Judul</b>	<i>Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Formatif dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik</i>	<i>Efektifitas Platform Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MAN 1 Kudus</i>	<i>Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar</i>	<i>Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar</i>
<b>Tahun</b>	2021	2021	2021	2022
<b>Metode Penelitian</b>	Kajian ini berbentuk tinjauan menggunakan pendekatan kuantitatif	Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif	Penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode <i>Pre-Experimental Design</i> dengan bentuk penelitian <i>One-Group PretestPosttest Design</i>	Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen ( <i>Quasi Experimental Research</i> ) dengan <i>desain posttest only control design..</i>

<b>Hasil Penilaian</b>	<p>Penggunaan aplikasi Quizizz tersebut mendapat respon balas yang positif khususnya dalam meningkatkan motivasi pelajar terhadap subjek Matematik.</p>	<p>simpulan dari penelitian ini yaitu penerapan platform Quizizz digunakan sebagai media evaluasi pada pembelajaran Aqidah Akhlak di MAN 1 Kudus memiliki efektifitas yang tinggi yaitu dengan dibuktikan hasil persentase menunjukkan angka 56.17%. Sehingga, penggunaan platform Quizizz sebagai media evaluasi harian pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus yang utamanya dilakukan oleh siswa-siswi kelas X.</p>	<p>Penelitian ini memiliki pengaruh setelah diberikan penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran matematika melalui daring dan hasil belajar siswa menjadi meningkat</p>	<p>Siswa yang belajar dengan metode game-based learning dan aplikasi Quizizz memiliki nilai rata-rata 81,32, sedangkan siswa yang hanya belajar dengan menggunakan media LKPD memiliki nilai rata-rata -rata-rata = 74,63. Hal ini juga terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz untuk melaksanakan metode game-based learning menghasilkan hasil belajar yang lebih unggul dibandingkan dengan penggunaan media LKPD.</p>
------------------------	---	---	---	---

<b>Persamaan</b>	Jenis penelitian Kuantitatif dengan pengumpulan data sama-sama menggunakan wawancara, Tes, dokumentasi. Variabel yang digunakan juga sama.	Jenis penelitian Kuantitatif dengan pengumpulan data sama-sama menggunakan wawancara, Tes, dokumentasi. Variabel yang digunakan juga sama.	penelitian kuantitatif dengan metode <i>Pre-Experimental Design</i> dengan bentuk penelitian <i>One-Group PretestPosttest Design</i> Variabel yang digunakan juga sama.	Jenis penelitian Kuantitatif dengan pengumpulan data sama-sama menggunakan wawancara, Tes, dokumentasi. Variabel yang digunakan juga sama peningkatan hasil belajar.
------------------	--	--	---	--

<b>Perbedaan</b>	<p>Penelitian menggunakan Aplikasi Quizizz dengan format <i>online</i>, sementara peneliti menggunakan fitur <i>paper mode</i> atau mode kertas yang dilakukan secara <i>offline</i>. perbedaan juga terdapat pada objek mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian.</p>	<p>Penelitian menggunakan Aplikasi Quizizz dengan format <i>online</i>, sementara peneliti menggunakan fitur <i>paper mode</i> atau mode kertas yang dilakukan secara <i>offline</i>. perbedaan juga terdapat pada objek mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian.</p>	<p>Penelitian menggunakan Aplikasi Quizizz dengan format <i>online</i>, sementara peneliti menggunakan fitur <i>paper mode</i> atau mode kertas yang dilakukan secara <i>offline</i>. perbedaan juga terdapat pada objek mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian.</p>	<p>Penelitian menggunakan Aplikasi Quizizz dengan format <i>online</i>, sementara peneliti menggunakan fitur <i>paper mode</i> atau mode kertas yang dilakukan secara <i>offline</i>. perbedaan juga terdapat pada objek mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian. Pada penelitian ini eksperimen yang digunakan juga berbeda. Peneliti sebelumnya menggunakan <i>Quasi Experimental Research</i>) dengan <i>desain posttest only control design</i>. Sementara peneliti sekarang menggunakan <i>Pre-Eksperimental Design</i> dengan bentuk penelitian <i>One-Group PretestPosttest Design</i></p>
------------------	--	--	--	--

### **C. Konsep Operasional**

Singarimbun, menyatakan bahwa konsep operasional bisa dikatakan upaya menerjemahkan konsep atau sesuatu yang abstrak ke dalam bentuk yang konkrit.<sup>25</sup> Adapun konsep operasional dari judul “Efektivitas penerapan model pembelajaran *Game based learning* dalam meningkatkan Hasil belajar Siswa pada pelajaran Mahfudzat” adalah sebagai berikut:

#### **1) Model Pembelajaran**

- a. Pengenalan Model Belajar
- b. Metode Pembelajaran
- c. Frekuensi Penerapan
- d. Partisipasi dan Ketertarikan Siswa
- e. Pengukuran Prestasi
- f. Kualitas Interaksi
- g. Efisiensi Waktu
- h. Tingkat Motivasi
- i. Kualitas Materi Pembelajaran

---

<sup>25</sup> B A B li and A Teori, “Berlo,Wiryanto, Teori Komunikasi Massa , (Jakarta: Erlangga, 2005), h. 233 10,” 2015, 10–38.

## **2) *Game based learning***

- a. Frekuensi Penggunaan *Game based learning*
- b. Penentuan Tipe Game yang digunakan
- c. Tingkat Ketertarikan siswa terhadap game yang digunakan
- d. Tingkat Pemahaman Materi
- e. Keterlibatan dan Interaksi Siswa
- f. Pemahaman konsep abstrak

## **3) Hasil Belajar**

- a. Pencapaian akademis
- b. Pemahaman Konsep
- c. Keterampilan Praktis
- d. Keterampilan Berpikir Kritis
- e. Keterampilan komunikasi
- f. Pemecahan Masalah
- g. Kemampuan Kritis Menilai Informasi
- h. Motivasi Belajar
- i. Ketertarikan Terhadap Materi
- j. Partisipasi Aktif
- k. Evaluasi Diri
- l. Tingkat Retensi Informasi

#### **D. Hipotesis Skripsi penelitian**

Hipotesis adalah jawaban temporer terhadap rumusan masalah penelitian yang ditulis dalam bentuk kalimat pertanyaan. Disebutkan sementara bahwa jawaban yang diberikan baru-baru ini tidak didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, tetapi didasarkan pada teori yang relevan. Oleh karena itu, hipotesis juga merupakan jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, bukan jawaban empiris yang dapat ditemukan melalui pengumpulan data.

Berdasarkan hasil dari latar belakang dan rumusan masalah serta penelitian sebelumnya yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka hipotesis sementara dalam penelitian ini adalah:

Ha : Penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP MBS AR Fackhruddin Sleman Yogyakarta.

Ho : Penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP MBS AR Fackhruddin Sleman Yogyakarta

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Untuk mendapatkan gambaran tentang seberapa efektif penggunaan pembelajaran berbasis Game Learning berupa Quizizz terhadap hasil belajar siswa, sejumlah data akan dikumpulkan dan dianalisis secara statistik. Secara garis besar, metode adalah sebuah cara ilmiah untuk mengumpulkan data untuk tujuan dan fungsi tertentu<sup>26</sup> sementara data kuantitatif adalah data yang berkaitan dengan angka atau bilangan. penelitian kuantitatif sering juga disebut sebagai penelitian statis. Karena di dalam prosesnya sangatlah diperlukan pengetahuan dan pengukuran yang detail atau teliti menurut ilmu statis. Kuantitatif berasal dari sebuah teori yang akan dibuktikan keabsahannya dengan data atau hasil yang akan diteliti. Atau dengan pengertian lain metode ini ada untuk menguji hipotesis dari sebuah penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *Pre-Eksperimental Design* dengan sistem penelitian

---

<sup>26</sup> "Metode Penelitian - Dr. Muhammad Ramdhan, S.Pd., M.M. - Google Books," accessed December 13, 2023, [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Ntw\\_EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=metode+penelitian&ots=f3IF7OQv7C&sig=tcPTEAr4OId\\_lx08wiGg-T-odNQ&redir\\_esc=y#v=onepage&q=metode+penelitian&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Ntw_EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=metode+penelitian&ots=f3IF7OQv7C&sig=tcPTEAr4OId_lx08wiGg-T-odNQ&redir_esc=y#v=onepage&q=metode+penelitian&f=false).

*One-Group PretestPosttest Design*. Dengan demikian hanya akan ada satu kelompok yang akan dijadikan bahan eksperimen, yang mana akan ada dua tes yang pertama adalah *Pretest*( $O_1$ ) untuk mengetahui keadaan awal sebelum menggunakan media Quizizz, kemudian setelah itu akan diadakan suatu *Post-test* ( $O_2$ ) untuk mengetahui hasil hasil. Kemudian kedua hasil ini akan peneliti rekap untuk mengetahui perbandingan keadaan sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran. Adapun desain penelitian seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Pretest	Perlakuan	Posttest
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan:

$O_1$  = Nilai *Pretest*(sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz

$O_2$  = Nilai *Posttest* (sesudah diberi perlakuan)

Tingkat efektifitas =  $O_1 - O_2$

Digunakannya desain penelitian ini adalah dikarenakan subjek penelitian yang terbatas sehingga tidak memungkinkan untuk menggunakan penelitian dengan dua kelompok percobaan. Sehingga desain penelitian ini dirasa cukup sesuai untuk digunakan sebagai objek penelitian.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP MBS Ar. Fachruddin Sleman Prambanan. Adapun waktu dan pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester 2, yaitu bulan Januari-Juni 2024.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah kelompok yang menjadi subjek penelitian atau kelompok yang ingin ditarik kesimpulannya. Populasi sendiri dapat berupa kelompok manusia, objek, atau entitas lain yang relevan dengan tujuan penelitian. Adapun populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP MBS Ar. Fachruddin Sleman Yogyakarta yang berjumlah dua puluh enam siswa

### **2. Sampel**

Sampel pada penelitian adalah sebagian kecil dari populasi yang diambil untuk di observasi atau diukur sebagai representasi dari keseluruhan populasi. Adapun dalam penelitian ini sampel yang dituju adalah kelas VIII SMP MBS AR Fachruddin Prambanan yang berjumlah dua puluh enam siswa.

#### D. Variabel Penelitian

Dalam penelitian, variabel penelitian adalah objek, sifat, atribut, nilai, atau kegiatan individu yang memiliki berbagai variasi antara satu sama lain yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulan.<sup>27</sup> Bentuk daripada variabel tergantung dari apa-apa yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian dapat memperoleh sebuah informasi dari apa yang dipelajari. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel bebas atau Independen (X) adalah variabel yang menjadi sebab perubahan atau yang mempengaruhi adanya variabel terikat atau *dependen*. Adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Game based learning* (Quizizz)
- b. Variabel terikat atau *dependen* (Y) adalah variabel yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel *independen*<sup>28</sup>. Dalam penelitian ini yang termasuk dari variabel *dependen* adalah hasil belajar siswa pada pelajaran mahfudzat.

---

<sup>27</sup> Nfn Purwanto, 'Variabel Dalam Penelitian Pendidikan', *Jurnal Teknodik*, 6115 (2019), 196–215

<sup>28</sup> Sugiyono Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D," *Bandung: Alfabeta*, 2016.

## E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

### 1. Instrumen

Pada dasarnya, instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Tujuan pengukuran instrumen penelitian disesuaikan dengan teori yang digunakan sebagai dasar.<sup>29</sup> Dikatakan bahwa kegunaan daripada instrumen adalah untuk mendapatkan data yang diperlukan ketika peneliti telah memasuki pembahasan pengumpulan data.<sup>30</sup> terdapat dua bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, tes dan angket.

#### a) Tes Hasil Belajar

Tes dapat digunakan sebagai alat untuk mengetahui hasil belajar siswa. Menurut Amir Daien Indrakusuma dalam Anas Sudijiono, tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang cepat dan tepat<sup>31</sup>. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah

---

<sup>29</sup> Salmaa, *Instrumen Penelitian*, Deepublish, 2023, 1, <https://penerbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/>.

<sup>30</sup> Sayyidah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game based learning*) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen."

<sup>31</sup> Common Good Approach, *濟無No Title No Title No Title*, 2016, 16.

dengan memberikan soal berbentuk pilihan ganda yang sebelumnya sudah disiapkan oleh peneliti.

Adapun tes belajar peserta didik kelas VIII SMP MBS AR.Fachruddin Sleman Yogyakarta adalah tes yang dilakukan sebelum dan setelah penggunaan media Quizizz digunakan.

b) Angket

Angket adalah suatu bentuk instrumen pengumpulan data yang biasanya berbentuk daftar pertanyaan yang disusun secara tertulis. Angket digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden dengan cara memberikan pertanyaan tertentu dan meminta mereka untuk memberikan tanggapan tertulis. Dalam konteks penelitian ini angket dapat digunakan untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz, tingkat kepuasan mereka, dan sejauh mana mereka merasakan peningkatan dalam hasil belajar pada mata pelajaran mahfudzat. Adapun instrumen pada penelitian ini menggunakan skala likert. Skala Likert adalah skala pengukuran yang digunakan dalam angket atau kuesioner untuk mengukur tingkat pendapat, kepercayaan, atau sikap responden terhadap pertanyaan tertentu.<sup>32</sup>

Ciri utama daripada skala likert melibatkan pemberian respon yang

---

<sup>32</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D."

bersifat ordinal, artinya responden atau yang dimaksud disini adalah siswa memilih dari serangkaian opsi yang memiliki tingkat kepercayaan atau ketidaksetujuan yang berbeda. Nilai yang digunakan peneliti berbentuk:

- 1) Sangat Setuju = SS diberi skor 5
- 2) Setuju = ST diberi skor 4
- 3) Netral = NT diberi skor 3
- 4) Tidak Setuju = TS diberi skor 2
- 5) Sangat Tidak Setuju = STS diberi skor 1

Semakin tinggi skor diperoleh oleh responden maka itu menunjukkan sikap positif responden terhadap obyek yang diteliti oleh peneliti.

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Beberapa teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti meliputi,

### **a) Kuesioner (Angket)**

Kuesioner atau angket adalah sebuah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengirimkan suatu daftar pertanyaan untuk kemudian diisi oleh responden. Angket yang diberikan tentu berisi beberapa pertanyaan yang akan diisi oleh responden berdasarkan tingkat kesetujuan responden. Dengan cara ini dapat diketahui bagaimana tanggapan para siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Quizizz. Kemudian dari data tersebut peneliti akan

mendapatkan informasi berupa data yang berisi tentang motivasi, perubahan, atau perkembangan yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

b) Wawancara (interview)

Wawancara adalah sebuah teknik pengumpulan data yang melibatkan pertemuan antara peneliti dan responden dengan tujuan untuk mendapatkan informasi langsung melalui tanya jawab. Pewawancara memberikan pertanyaan dan responden memberikan jawaban secara langsung. Wawancara memiliki struktur yang fleksibel, diantaranya bersifat terstruktur dan tidak terstruktur. Adapun dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan wawancara tidak terstruktur agar dapat lebih luwes dan dapat bereksplorasi tanpa terikat oleh kaidah atau aturan yang terdapat pada wawancara terstruktur.

Peneliti akan mewawancarai beberapa subjek diantaranya yang tidak lain dan tidak bukan adalah siswa sebagai subjek utama dalam penelitian ini, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan seputar segala sesuatu yang berhubungan dengan mata pelajaran mahfudzat, kendala-kendala apa saja yang mereka temui selama masa pembelajaran, metode dan strategi seperti apa yang sudah berjalan. Dengan demikian peneliti akan mendapatkan informasi tentang keadaan siswa dan masalah apa saja yang mereka temui selama masa pembelajaran berlangsung.

c) Tes

Tes adalah sebuah metode atau instrumen pengukuran yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, keterampilan, atau karakteristik tertentu dari individu atau kelompok. Penelitian ini akan menggunakan dua jenis tes yaitu *pre-test* dan *post test*. Dua tes ini dilakukan untuk mengukur perbedaan atau perubahan dalam suatu variabel sebelum dan sesudah pemberian suatu perlakuan atau intervensi. Hasil daripada *pre-test* digunakan sebagai *baseline* atau titik awal untuk membandingkan perubahan setelah perlakuan diberikan, sementara hasil dari *post test* digunakan untuk mengevaluasi efektivitas dari tindakan atau intervensi yang telah dilakukan.

d) Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini dapat mencakup catatan mengenai implementasi Quizizz dalam pembelajaran, termasuk durasi setiap sesi, dan bagaimana guru mengintegrasikan Quizizz dalam mata pelajaran mahfudzat, bisa juga untuk mendokumentasikan hal-hal lain seperti profil sekolah dan sebagainya. Dengan memiliki dokumentasi penelitian yang baik, peneliti dapat memastikan transparansi, reproduibilitas, dan integritas penelitian tersebut.

### 3) Validitas dan Reliabilitas Instrumen

#### a. Uji validitas

Validitas adalah suatu proses untuk menilai sejauh mana suatu instrumen pengukuran, seperti tes atau kuesioner, secara efektif mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas mencerminkan sejauh mana suatu instrumen memberikan pengukuran yang akurat dan bermakna terhadap konsep atau variabel yang ingin diukur. Uji validitas membantu memastikan bahwa suatu instrumen benar-benar mengukur apa yang diinginkan oleh peneliti.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam uji validitas menggunakan program aplikasi SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 16 for Windows:<sup>33</sup>

- 1) Menyiapkan tabulasi data angket yang akan diuji ke dalam excel window  
10
- 2) Membuka program aplikasi SPSS (Statistic Product and Service Solution)  
versi 16 for Windows

---

<sup>33</sup> Sayyidah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game based learning*) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen."

- 3) Memilih menu variable view
- 4) Memberikan nama pada setiap item pertanyaan
- 5) Memilih menu data view dan memasukkan data skor angket
- 6) Memilih menu analyze
- 7) Memilih menu correlate
- 8) Memilih menu bivariate
- 9) Kemudian klik ok

Dengan menggunakan PSS maka proses perhitungan uji validitas sebagaimana berikut; apabila menghasilkan  $I_{hitung} >$  dari  $I_{tabel}$  maka instrumen tersebut sangat berkorelasi dengan nilai total dan dapat dikatakan valid. sebaliknya dapat dikatakan tidak valid jika  $I_{hitung} <$  dari  $I_{tabel}$ , maka instrumen tersebut tidak seberapa berkorelasi dengan nilai total.

#### **b. Uji Reliabilitas**

Reliabilitas merupakan kekuatan atau kecepatan dari suatu alat ukur dalam melakukan pengukuran.<sup>34</sup> menurut purwanto, suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel jika instrumen tersebut dapat menghasilkan data penelitian yang konsisten.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Salmaa, *Instrumen Penelitian*. hlm. 64.

<sup>35</sup> Salmaa, 64.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam uji reliabilitas menggunakan program aplikasi SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 16 for Windows:<sup>36</sup>

- 1) Setelah data uji variabel didapatkan dan hasil keseluruhan dinyatakan valid, maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas.
- 2) Memilih menu analyze
- 3) Memilih menu scale
- 4) Memilih menu reliability analysis
- 5) Kemudian klik Ok

Dengan perhitungan menggunakan aplikasi ini dapat diketahui bahwa apabila menghasilkan hasil perhitungan reliabilitas  $>$  dari 0,6 maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan reliabel.

---

<sup>36</sup> Sayyidah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game based learning*) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen."

#### 4) **Teknis Analisis Data**

Analisis data merupakan proses mengorganisir, memeriksa, menginterpretasi dan menyajikan data agar dapat diambil kesimpulan yang informasional yang dalam pelaksanaannya didukung oleh bukti statistik. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan ada dua yaitu statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

##### 1) Statistik Deskriptif

Analisis Statistik deskriptif merujuk pada teknik statistik yang digunakan untuk mengevaluasi data dengan cara memberikan deskripsi atau gambaran yang akurat terhadap data yang telah terkumpul, tanpa maksud untuk membuat kesimpulan yang bersifat umum atau generalisasi.

###### a. Mean skor

Skor rata-rata atau mean dapat diartikan sebagai kelompok data dibagi dengan nilai jumlah responden. Rumus rata-rata yaitu:

$$X = \sum \frac{f}{N}$$

Keterangan:

X = Mean

F = Frekuensi

N = Banyaknya data

###### b. Standar Deviasi

Keterangan:

SD = Standar Deviasi

$\sum X$  = Total Skor Siswa

$\sum X^2$  = Jumlah Kuadrat Total skor siswa

N = Populasi

c. Kategorisasi

Adapun tabel kategorisasi skor hasil belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran setelah melalui tahap tersebut adalah:

Tabel 3.2 Kategorisasi Skor Hasil Belajar Siswa 1

No.	Interval	Kriteria
1	1-20	Sangat kurang
2	21-40	Kurang
3	41-60	Cukup
4	61-80	Baik
5	81-100	Sangat Baik

2) Statistik inferensial

Statistik inferensial adalah cabang statistika yang berfokus pada penggunaan data sampel untuk membuat inferensi atau generalisasi tentang populasi yang lebih besar. Disini kita menggunakan teknik-teknik seperti uji hipotesis, interval kepercayaan, dan analisis regresi untuk mengambil

kesimpulan yang lebih luas tentang karakteristik suatu populasi berdasarkan data yang diambil dari sampel yang paling kecil.

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang sedang diolah berdistribusi normal atau tidak normal. Beberapa cara yang sering kali digunakan untuk uji normalitas adalah uji kolmogorov-smornov, Shapiro-Wilk.

Pada aplikasinya, data bisa dikatakan berdistribusi normal atau tidak, dilihat dari tabel output yang terdapat pada SPSS test of Normality dengan melihat pada taraf signifikansi. Dengan kaidah apabila nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika signifikan kurang dari 0,005 maka data tidak berdistribusi normal.

#### **b. Uji Hipotesis**

Tahap setelah dilakukannya uji normalitas adalah pengujian hipotesis dengan Koefisien Korelasi Product Moment. Dengan rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) (N \sum y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$N$  = jumlah data (sampel)

$\sum X$  = jumlah skor *pretest*

$\sum Y$  = jumlah skor *posttest*

Kemudian, untuk menentukan hasil uji Korelasi Koefisien Product Moment dibandingkan dengan klasifikasinya, dapat dengan melihat pada tabel dibawah ini: <sup>37</sup>

Tabel 3.3 Klasifikasi Koefisien Korelasi Pearson Product Moment 1

Interval Koefisien	Tingkat Koefisien
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 - 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

---

<sup>37</sup> Rahmat Fadli et al., "Validitas Dan Reliabilitas Pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment," *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2023): 1734–39, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1419>.

Kemudian langkah berikutnya adalah menguji signifikansi hasil koefisien korelasi pearson product moment yang telah diperoleh dengan menggunakan rumus  $t_{hitung}$ :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

$r$  = hasil koefisien korelasi product moment

$n$  = jumlah data (sampel)

jika hasil dari pengujian signifikansi koefisien korelasi pearson product moment dinyatakan signifikan, selanjutnya adalah membandingkan antara  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  dengan berasarkan pada kaidah pengujian yaitu:

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka  $H_a$  (Hipotesis alternatif) diterima dan  $H_o$  (hipotesis nol) ditolak

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka  $H_a$  (Hipotesis alternatif) ditolak dan  $H_o$  (hipotesis nol) diterima.

**BAB IV**  
**PAPARAN DAN HASIL PENELITIAN**

**A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

**1. Profil Sekolah**

- a. Nama Sekolah : SMP Pondok Pesantren Modern  
Muhammadiyah Boarding School Program  
Khusus AR Fachruddin Sleman Yogyakarta
- b. NPSN : 20407422
- c. Alamat : Dsn. Jamusan Bokoharjo. Prambanan.  
Sleman. Yogyakarta
- d. Tahun Berdiri : 2019
- e. Status Sekolah : Swasta
- f. Akreditasi : A
- g. No. SK : 16.01/BAP-SM/TU/X/2014  
Akreditasi
- i. Nomor Telepon : (0274) 454 2008
- j. Email : [mbs\\_yogya@yahoo.com](mailto:mbs_yogya@yahoo.com)
- k. Website : <https://mbs.sch.id/>

## 2. Sejarah Berdiri

Pondok pesantren Muhammadiyah Boarding School (MBS) atau lebih dikenal sebagai MBS, didirikan di pinggiran timur Kabupaten Prambanan, tepatnya di Desa Bokoharjo, Kecamatan Prambanan. Pendiriannya dipicu oleh keprihatinan kader muda Muhammadiyah akan minimnya generasi kader persyarikatan di Prambanan dan sekitarnya. Sejumlah tokoh muda, di antaranya Muhammad Nashirul Ahsan, yang merupakan alumni LIPIA Jakarta dan menjadi tenaga pendidik di pesantren non-Muhammadiyah, mengajukan gagasan untuk mengembangkan SMP Muhammadiyah 1 Prambanan menjadi pesantren dengan kurikulum terpadu.

Gagasan ini disetujui oleh Pimpinan Cabang Muhammadiyah (PCM) Prambanan dan Kepala SMP 1 Muhammadiyah Prambanan. Namun seiring berjalannya waktu, terjadi perbedaan pandangan dengan beberapa tenaga pendidik internal SMP 1 Muhammadiyah Prambanan. Ternyata tidak semua guru sepakat dengan ide pengembangan SMP 1 Muhammadiyah Prambanan menjadi pesantren. Akhirnya ide dan gagasan yang sudah matang menjadi mentah kembali, tim pengembang melakukan beberapa upaya, salah satunya dengan berkoordinasi dengan Pimpinan Wilayah Muhammadiyah Yogyakarta untuk mendirikan Pesantren.

Ketua PWM Yogyakarta pada saat itu Dr. H. Agung Danarto, M.Ag memberi dukungan penuh untuk melanjutkan proses yang sudah berjalan,

“kalau sulit untuk mengembangkan yang sudah ada, dirikan saja pesantren baru di Prambanan” begitu pernyataan beliau sebagai bentuk dukungan dan memantik semangat para pemuda. Berbekal motivasi dari PWM, para tokoh muda akhirnya memutar haluan, rencana awal dari pengembangan, menjadi pendirian pesantren. Berbagai upaya menggalang dukungan dilakukan, salah satunya adalah meminta nasehat dari sesepuh Muhammadiyah, Bapak Prof. Dr. Amien Rais, M.A, beliau setuju dan siap menjadi penasehat, dukungan dari tokoh juga diperoleh dari ketua PP Muhammadiyah Prof. Dr. H. Yunahar Ilyas, ketua PP Aisyiyah Prof. Dr. Hj. Siti Chamamah Suranto, Wakil Bupati bapak Drs. Sri Purnomo, M.Si.

Setelah mendapatkan dukungan dari para tokoh, langkah selanjutnya adalah menentukan lokasi pendirian pesantren. Ide muncul untuk membeli sebidang tanah dengan dana dari masyarakat melalui penggalangan dana. Selain itu, juga dipertimbangkan pemanfaatan lahan milik Kraton Ngayogyakarta. Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak keraton, pada tanggal 20 Januari 2008, Pondok Pesantren MBS Yogyakarta diresmikan dengan peletakan batu pertama oleh Prof. Dr. Amien Rais, M.A. Dana dari penggalangan tersebut digunakan untuk pembebasan tanah, sehingga terbangunlah gedung pertama MBS Yogyakarta.

Sejarah berdirinya SMP Muhammadiyah Boarding School Yogyakarta Program Khusus Ar Fachruddin tidak terlepas dari keberadaan Pondok

Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School Yogyakarta yang didirikan pada tanggal 20 Januari 2008 yang dipimpin oleh seorang direktur yaitu H.M. Nashirul Ahsan, Lc. SMP Muhammadiyah Boarding School Program Khusus Ar Fachruddin didirikan atas dasar kepedulian para pimpinan atas pendidikan yang adil dan merata untuk setiap golongan. Program Khusus Ar Fachruddin yang dibawah langsung oleh Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School Sleman Yogyakarta ini digulirkan khusus untuk yatim dan dhuafa' agar anak-anak dari keluarga tersebut dapat mengenyam pendidikan pesantren jenjang SMP yang kemudian dilanjutkan dengan jenjang SMA secara gratis. PPM MBS Program Khusus AR Fachruddin yang berlokasi di Dusun Jamusan, Desa Bokoharjo, Prambanan, Sleman diresmikan oleh mantan Ketua Umum PP Muhammadiyah Prof. Amien Rais yang mana beliau jugalah yang dulu meresmikan PPM MBS Sleman Yogyakarta. Adapun peresmian Program Khusus digelar pada 2008 Juli 2019.

Mayoritas santri berasal dari kawasan Prambanan dan sekitarnya, saat ini jumlah seluruh santri dari awal berdirinya hingga tahun ini berjumlah 191 santri. Adapun sistem pendidikan yang ditekankan pada Program Khusus ini adalah *Ulumul Syar'I* atau ilmu agama dan juga Bahasa Arab. Program wajib 6 tahun gratis ini akan membawa anak-anak kader Muhammadiyah untuk kembali mengabdikan mengajarkan ilmu yang telah

mereka dapatkan selama 6 tahun di pondok dan juga setelah menyelesaikan masa studi mereka di jenjang perguruan tinggi.

3. **Visi Sekolah** : Terbentuknya Lembaga Pendidikan Pesantren yang Berkualitas dalam Menyiapkan Kader Muhammadiyah Berdasarkan Al-Quran dan As -Sunnah.

#### 4. **Misi Sekolah**

Misi pesantren Muhammadiyah Boarding School yang disusun berdasarkan visi diatas antara lain sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pendidikan pesantren integral yang memadukan kurikulum pendidikan pesantren dan kurikulum pendidikan nasional
2. Menjadikan lembaga pendidikan yang senantiasa memelihara nilai-nilai ajaran islam berdasarkan Al-Quran dan As-sunnah
3. Menyelenggarakan pendidikan yang menghasilkan kader-kader muhammadiyah yang siap melaksanakan dakwah islam amar ma'ruf nahi munkar
4. Menyiapkan calon pemimpin yang jujur, amanah, cerdas dan berwawasan luas serta bertanggung jawab
5. Menyelenggarakan pendidikan yang menyiapkan santri sebagai pelopor, pelangsup dan penyempurna nilai-nilai islam khususnya bagi santri dan umat pada umumnya.

## B. Deskripsi Data

### 1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Setelah dilakukan uji validitas melalui perangkat komputer untuk metode pembelajaran *game based learning* aplikasi Quizizz dengan menggunakan SPSS (*Statistical and Service Solution*) 16.0 for Windows, terdapat 10 item dinyatakan valid. Berikut merupakan data dari perhitungan uji validitas 10 item tersebut.

Tabel 4.1 Uji Validitas Instrumen Media Aplikasi Quizizz

No. Item	r-hitung	r-tabel	Keputusan
1	0,736	0,388	Valid
2	0,810	0,388	Valid
3	0,782	0,388	Valid
4	0,826	0,388	Valid
5	0,745	0,388	Valid
6	0,754	0,388	Valid
7	0,775	0,388	Valid
8	0,678	0,388	Valid
9	0,803	0,388	Valid
10	0,728	0,388	Valid

Sementara itu, setelah dilakukan reliabilitas melalui komputer dengan bantuan SPSS (*Statistical and Service Solution*) 16.0 for Windows, instrumen media aplikasi Quizizz dinyatakan reliabel karena memiliki nilai

diatas 0,6 yaitu 0.918 keterangan lebih lanjut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Realibilitas Instrumen Media Aplikasi Quizizz

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,918	10

Dari tabel diatas diketahui bahwa penelitian untuk variabel media aplikasi Quizizz dengan jumlah item 10 butir pertanyaan adalah reliabel karena mempunyai nilai Alpha lebih besar dari standar Alpha yaitu 0,6

## **2. Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Aplikasi Quizizz di Kelas VIII**

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk diteliti oleh peneliti adalah media aplikasi quizizz. Pembelajaran yang ada di sekolah ini adalah pembelajaran dengan sistem *boarding school* dengan bahasa arab sebagai pengantar utama dalam pembelajarannya. Mahfudzat termasuk ke dalamnya. Pada kelas VIII SMP mahfudzat sendiri memiliki hanya 1 jam pelajaran di setiap pekannya, sementara ada banyak sekali bab yang harus dipahami dan dihafal. Penulis, yang juga termasuk pengajar dari mata pelajaran mahfudzat ini pada akhirnya berpikir untuk

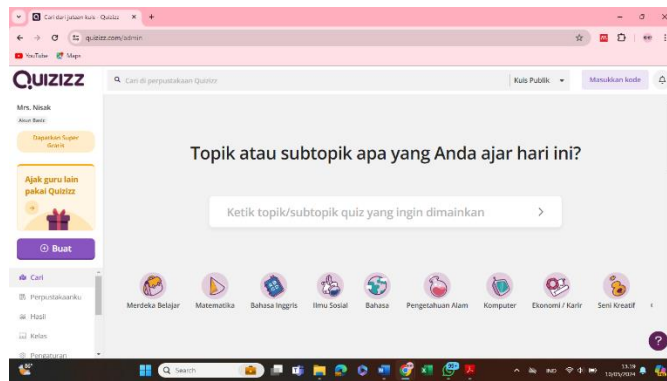
mengembangkan metode pembelajaran yang berlangsung di kelas VIII, khususnya dalam pelajaran mahfudzat.

Dengan pertimbangan dan perizinan dari kepala sekolah peneliti diperbolehkan untuk melaksanakan penelitian pada jam pelajaran mahfudzat namun dengan menggunakan metode yang baru dari biasanya.

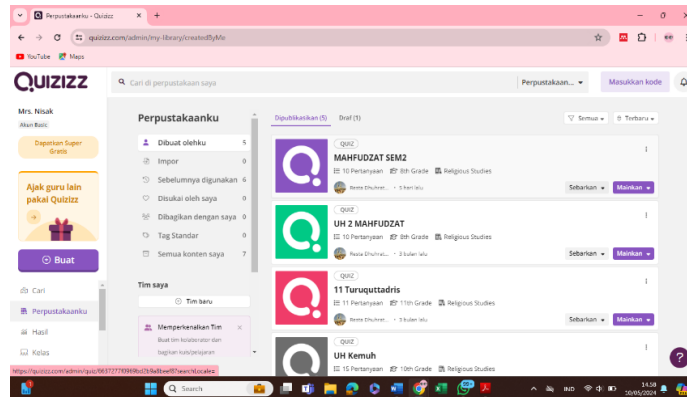
Kesempatan ini tentu dimanfaatkan dengan baik oleh peneliti. Dalam proses pembelajaran ini, peneliti menggunakan materi pada bab semester 2 dengan beberapa judul mahfudzat yang dipelajari. Sistem pendidikan pesantren yang memisahkan kelas putra dan putri, menjadikan peneliti membuat dua perlakuan terhadap masing-masing kelas adapun proses pembelajaran antara lain:

- a. Peneliti menyampaikan materi (satu sampai dua tema) dengan menjelaskan dan menerjemahkan kosakata bahasa arab yang dirasa sulit oleh siswa, kemudian peneliti meminta siswa untuk menghafal bait-bait mahfudzat yang telah dijelaskan.
- b. Peneliti melaksanakan *pretest* secara langsung pada pekan setelah penyampaian materi dikarenakan sempitnya waktu yang tersedia jika dilakukan dalam satu pertemuan dengan penyampaian materi. Mengingat dalam satu pekan hanya satu jam pelajaran yaitu 35 menit. Adapun *pretest* ini diberikan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

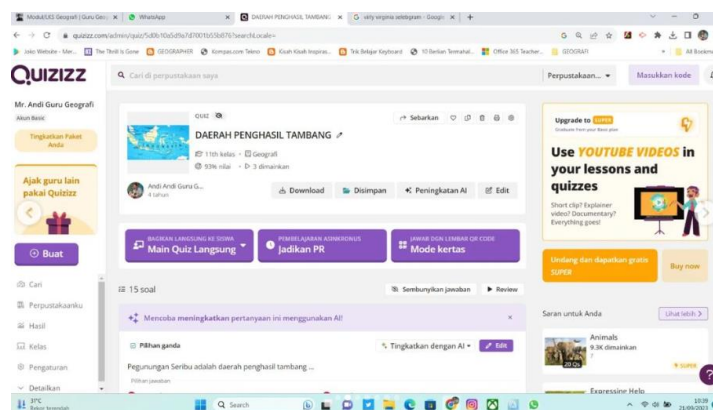
- c. Kemudian pada pekan selanjutnya peneliti memberikan perlakuan (treatment) yaitu dengan mengaplikasikan media aplikasi Quizizz kepada siswa. Dalam pelaksanaan pengaplikasian media quizizz ini peneliti terlebih dahulu mempersiapkan alat-alat yang menunjang terlaksananya penggunaan media aplikasi quizizz kedalam kelas. Alat-alat yang dipersiapkan adalah proyektor, laptop dan juga kertas *barcode* (digunakan ketika sedang kuis). Adapun langkah-langkah dalam proses penggunaan media aplikasi quizizz ini antara lain:
1. Peneliti *log in* aplikasi quizizz melalui web quizizz sehingga muncul tampilan pada gambar dibawah ini.



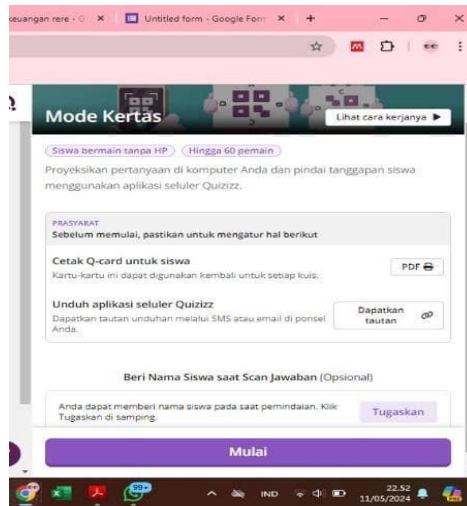
2. Kemudian pada sebelah kiri bawah terdapat beberapa opsi. Jika kuis belum dibuat maka bisa klik opsi buat. Atau memilih salah satu kuis dari “perpustakaanku”



3. Kemudian pilih salah satu kuis yang telah ditentukan, pastikan kuis berisi pilihan ganda dengan 4 opsi jawaban. Jika sudah maka akan muncul tampilan seperti ini kemudian pilih opsi “paper mode” atau mode kertas

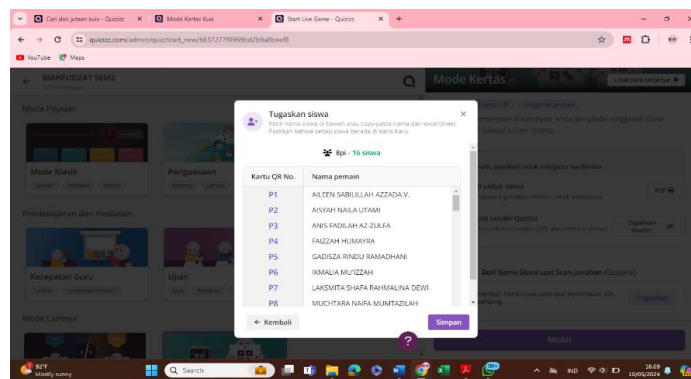


4. Jika sudah, maka langkah selanjutnya kita akan menjumpai gambar dibawah ini untuk mencetak Q-Card yang terdapat dalam PDF yang harus kita unduh.

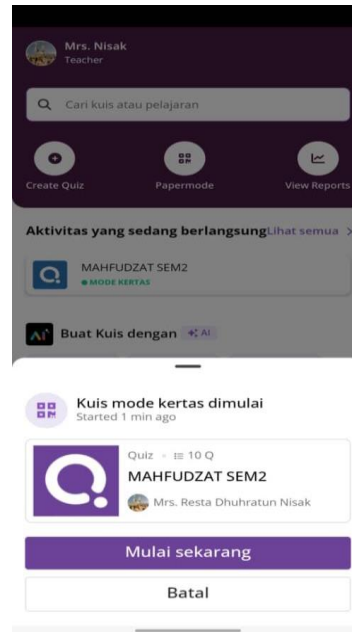


5. Kartu ini terdiri dari kode QR Khusus. Diberi nomor sehingga peneliti dengan mudah melacak semua peserta.
6. Keempat sisi Q-Card ditandai A, B, C, dan D. Huruf-huruf ini sesuai dengan empat pilihan jawaban berbeda untuk pertanyaan pilihan ganda.
7. Ketika diberikan pertanyaan, siswa memutar dan memperlihatkan kartu Q mereka sedemikian rupa sehingga pilihan jawaban yang benar berada diatas.

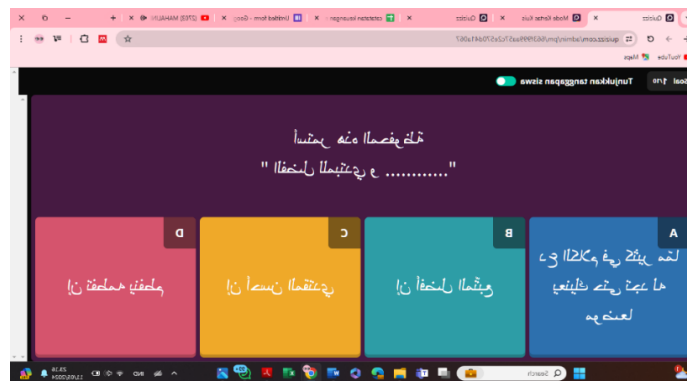
8. Kemudian kartu Q dipindai menggunakan aplikasi seluler Quizizz untuk mencatat tanggapan siswa.
9. Selanjutnya kita bisa memasukkan nama-nama siswa sesuai dengan daftar absen kelas bisa disesuaikan dengan nomor urut dengan QR-code dari Quizizz agar memudahkan kita untuk mendapatkan nilai secara urut.



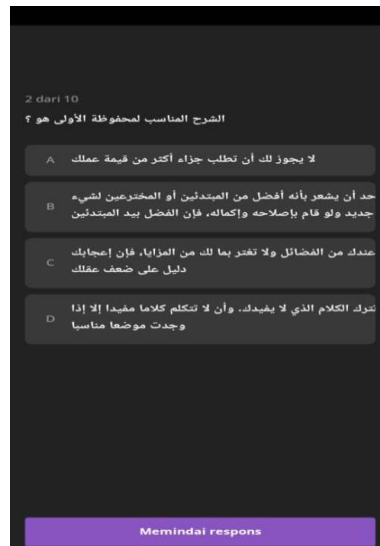
10. Jika sudah maka selanjutnya unduh aplikasi Quizizz pada ponsel agar turut terhubung. Jika sudah maka akan ditemui tampilan seperti dibawah ini, jangan lupa untuk klik pada pelajaran yang sedang berlangsung.



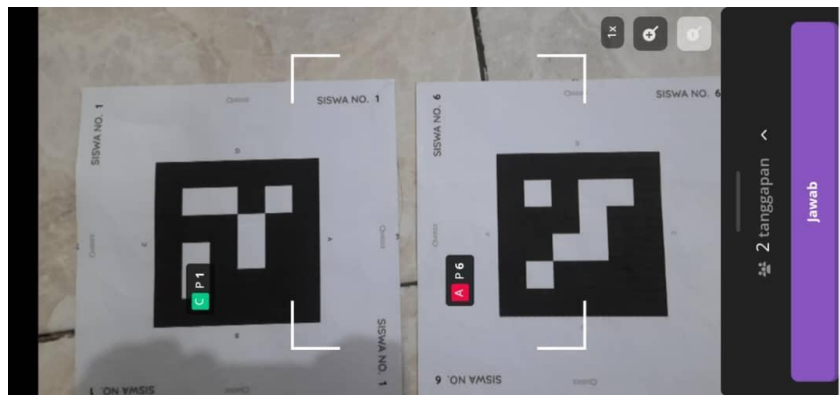
11. Pastikan layar proyektor sudah terpasang dan dapat dilihat oleh seluruh siswa, maka soal akan otomatis terpampang di layar, dengan tampilan seperti ini.



12. Anjurkan siswa untuk mengangkat Q-card mereka untuk menjawab pertanyaan. Setelah semua siswa mengangkat kartu mereka ketuk 'pindai tanggapan' pada ponsel anda.



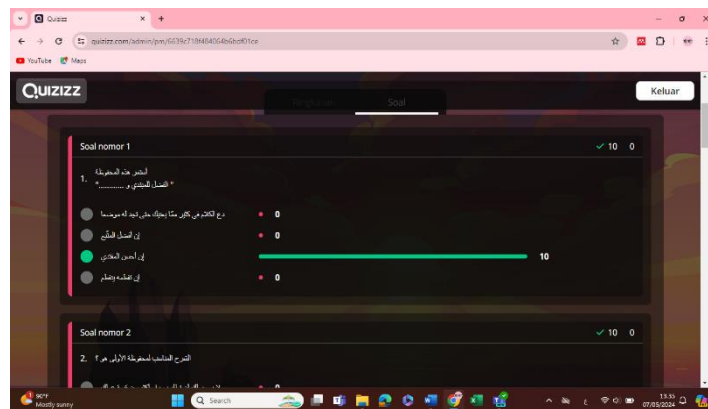
13. Arahkan kamera ponsel anda kepada kartu Q yang diangkat oleh siswa, posisikan ponsel anda dalam posisi potret.



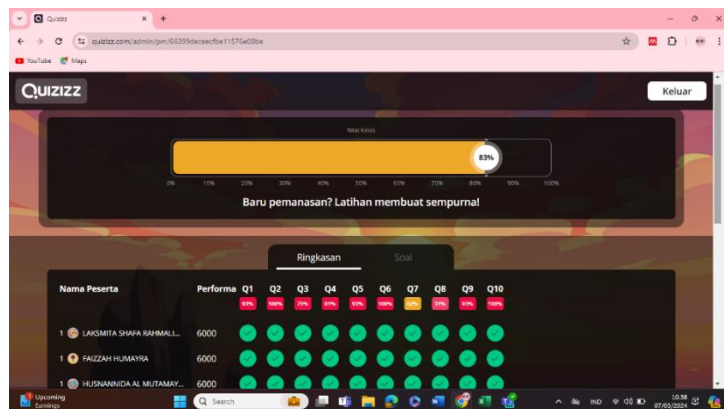
14. Jika sudah terpindai seluruhnya, kemudian ketuk 'jawab' di layar ponsel. Maka layar ponsel anda akan menampilkan hasil jawaban dari soal yang baru saja siswa jawab.



15. Sementara itu, pada layar komputer juga akan menampilkan hasil yang akurat dari jawaban seluruh siswa beserta poin yang diperoleh oleh setiap siswa dan ini akan terlihat oleh seluruh kelas sehingga mereka bisa mengetahui secara langsung jawaban benar dari tiap-tiap soal.



16. Kemudian ketik ‘pertanyaan selanjutnya’ pada ponsel anda maka akan muncul pertanyaan selanjutnya. Ulangi tiap stepnya sampai semua soal terjawab.
17. Setelah seluruh kuis telah terselesaikan, pilih ‘akhiri kuis’ pada layar ponsel anda untuk membuat laporan atau rekapan nilai. Sementara pada layar proyektor dapat ditampilkan rekapan seluruh jawaban beserta poin yang didapat seperti ini.



### 3. Rekapitulasi Angket Media Aplikasi Quizizz

Pengaplikasian aplikasi quizizz pada mata pelajaran mahfudzat di kelas delapan berjalan dengan lancar dan sukses, dikatakan demikian karena respon positif yang diberikan siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz yang berlangsung dikelas. Siswa tampak antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran mahfudzat dengan metode Quizizz karena ini merupakan kali pertama penggunaan metode atau *treatment* Quizizz di dalam kelas.

Selanjutnya, untuk mengetahui hasil dari penggunaan metode pembelajaran dengan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran mahfudzat, peneliti membuat angket untuk disebarakan kepada responden. Angket ini bertujuan untuk mendapatkan data sejauh mana pemahaman siswa dalam menerima *treatment* metode pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz yang telah diaplikasikan oleh peneliti di dalam kelas.

Peneliti membuat dan mengajukan 10 pertanyaan kepada 26 responden. Selanjutnya peneliti membuat analisis terhadap jawaban dari angket yang telah disebarakan. Adapun setiap jawaban memiliki nilai sebagai berikut:

- 1) SS = Sangat Setuju diberi skor 4
- 2) ST = Setuju diberi skor 3
- 3) TS = Tidak Setuju diberi skor 2
- 4) STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Besarnya nilai angket siswa, dipaparkan berupa skor total dalam tabel frekuensi. Adapun skor total maksimum adalah 40 dan minimum adalah 10. Namun, dalam faktanya setelah dilakukan perhitungan skor total yang berasal dari angket diperoleh skor antara 20 sampai 40 Sebagaimana dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Besarnya Nilai Angket

<b>NILAI ANGKET SISWA (SKOR TOTAL)</b>	<b>FREKUENSI</b>
20	1
29	1
30	2
31	2
32	2
33	3
35	2
36	1
37	1
38	2
39	7
40	2

Adapun penjelasan yang lebih rinci, nilai angket responden pada tabel tersebut dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu kategori kurang, sedang dan baik. Perhitungan kategori berdasarkan perhitungan interval kelas sebagai berikut:

Mencari *range* = skor tinggi – skor terendah

$$= 40 - 20$$

$$= 20$$

$$\text{JK} = 3$$

Interval kelas =  $\frac{range}{JK}$

$$= \frac{20}{3} = 6$$

Berikut kami buat tabel kategori besarnya skor total angket siswa

Tabel 4. 4 Kategori Besarnya Skor Total Angket Siswa

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Kurang	20-31	6	23%
Sedang	32-35	7	27%
Baik	36 - 40	13	50%

Dilihat dari hasil penyebaran angket yang telah dijabarkan pada tabel Skor total angket siswa, dapat diketahui besaran efektivitas penggunaan media belajar menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Mahfudzat di kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School berasaskan tiga kategori yaitu kurang sebanyak 6 siswa dengan persentase 23% dan kategori sedang sebanyak 7 dengan persentase 27% sementara kategori baik sebanyak 13 dengan persentase 50%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Mahfudzat di kelas VIII SMP Muhammadiyah

Boarding School Prambanan Yogyakarta adalah sebesar 50%. Artinya dalam proses belajar-mengajar mata pelajaran mahfudzat dengan menggunakan Quizizz siswa antusias dan dapat menerima proses pembelajaran dengan baik.

#### **4. Hasil Belajar**

*Pretest* adalah tes yang dilakukan sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran sebelum diterapkannya metode atau pembelajaran yang akan di uji cobakan. Pelaksanaan *pretest* ini tentu setelah siswa mendapatkan proses pembelajaran seperti biasa dan sebelum diterapkannya aplikasi Quizizz kepada siswa atau disini disebut dengan sampel.

*Posttest* adalah tes yang dilakukan setelah siswa mendapatkan *treatment* atau perlakuan proses pembelajaran dengan media aplikasi quizizz. *Posttest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan media pembelajaran quizizz apakah ada perbedaan atau sama saja. Data nilai *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 5 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Post test	pretest
1	Aileen Sabilillah Azzada V.	80	100
2	Aisyah Naila Utami	80	90
3	Akmaluddin Zufar Sumantri	80	100
4	Andika Verdiansyah	60	80
5	Anis Fadilah Az-Zulfa	50	70
6	Annisa Shaliha	50	70
7	Azzam Hidayat Zain	80	90
8	Faiz Abhipraya Irsat	80	100
9	Faizzah Humayra	80	100
10	Faudzia Sadida Amin	60	70
11	Fiana Ardila	70	80
12	Gadisza Rindu Ramadhani	80	90
13	Husnannida Al Mutamayyiza	40	70
14	Ikmalia Mu'izzah	70	90
15	Irsan Banyu Biru	50	70
16	Laksmi Shafa Rahmalina Dewi	80	100
17	Muchtara Naifa Mumtazilah	80	90
18	Mughni Arfadullah	80	90
19	Muh Khabib Nur Rahman	70	90
20	Muhammad Chanif F.	80	100
21	Muhammad Jauhar Firdaus A.	70	90
22	Suryadin Muhammad Bin A.	70	80

23	Tri Annida	80	90
24	Yessyifa Az Zukhruf Tania	70	90
25	Zahra Ulayya	60	80
26	Zidna Syauqia Rahma	80	90

Untuk mengetahui hasil data penelitian secara rinci yang membahas tentang data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata, dan standar deviasi dapat kita ketahui dari analisis deskriptif yang dilakukan dengan menggunakan SPSS. Adapun pemaparannya terdapat pada tabel berikut ini:

		Statistics	
		PRETEST	POSTTEST
N	Valid	26	26
	Missing	0	0
Mean		70,38	86,92
Std. Deviation		12,159	10,495
Variance		147,846	110,154
Range		40	30
Minimum		40	70
Maximum		80	100

Gambar 1. Data Statistik *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar tabel data hasil *pretest* dan *posttest* di kelas VIII menunjukkan bahwa pada nilai terendah dari *pretest* adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 80 dengan rata-rata nilai adalah 70, Sementara nilai terendah pada *posttest* adalah 70 dan nilai tertingginya ada pada nilai 100 dengan rata-rata 86.

Untuk dapat mengetahui dengan lebih rinci peneliti akan menjabarkan susunan data sesuai kategori atau kelas interval pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas VIII

Data *pretest* kelas VIII mendapatkan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40.

Rentang nilai adalah 40. Banyak kelas 5 sementara panjang kelas 7

Data distribusi frekuensi *pretest* dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

PRETEST					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	3,8	3,8	3,8
	50	3	11,5	11,5	15,4
	60	3	11,5	11,5	26,9
	70	6	23,1	23,1	50,0
	80	13	50,0	50,0	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

Gambar 2. Data Distribusi Frekuensi Pretest

Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas VIII

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif
1	40-48	1	3,8%
2	49-56	3	11,5%
3	57-63	3	11,5%
4	64-70	6	23,1%
5	71-80	13	50%
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>

Dari tabel distribusi frekuensi *pretest* kelas VIII diatas menunjukkan bahwa nilai interval 40-48 Kelas VIII berjumlah 1 siswa dengan persentase 3,8%. 49-56 berjumlah 3 siswa dengan persentase 11,5%. 57-63 berjumlah 3 siswa dengan persentase 11,5%. 64-70 berjumlah 6 siswa dengan persentase 23,1% . 71-80 berjumlah 13 siswa dengan persentase 50%. Dengan demikian diperoleh kriteria sangat kurang berjumlah 0 siswa, kriteria kurang berjumlah 1 siswa, kriteria cukup berjumlah 6 siswa, kriteria baik berjumlah 19 siswa, kriteria sangat baik berjumlah 0 siswa. Adapun ketentuan kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Kriteria Pretest

No	Interval	Frekuensi	Kriteria
1	1-20	0	Sangat Kurang
2	21-40	1	Kurang
3	41-60	6	Cukup
4	61-80	19	Baik
5	81-100	0	Sangat Baik

Data *posttest* kelas VIII menunjukkan pendapatan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Rentang nilai adalah 30. Banyak kelas 5 dan panjang kelas 6.

Data distribusi frekuensi *posttest* kelas VIII dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Data Distribusi Frekuensi *Posttest*

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif
1	70-76	5	19,2%
2	77-82	4	15,4%
3	83-88	0	0
4	89-94	11	42,3%
5	95-100	6	23%
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel data distribusi frekuensi *posttest* kelas VIII diatas menunjukkan bahwa pada nilai interval 70-76 berjumlah 5 siswa (19,2%). Interval 77-82 berjumlah 4 siswa (15,4%). 89-94 berjumlah 11 siswa (42,3%) . 95-100 berjumlah 6 siswa (23%) Sehingga diperoleh kriteria sangat kurang berjumlah 0 siswa, kriteria kurang berjumlah 0 siswa, kriteria cukup berjumlah 0 siswa, kriteria baik berjumlah 9 siswa, kriteria sangat baik berjumlah 17 siswa. Adapun ketentuan kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 9 Kriteria *Posttest*

No	Interval	Frekuensi	Kriteria
1	1-20	0	Sangat Kurang
2	21-40	0	Kurang
3	41-60	0	Cukup
4	61-80	9	Baik
5	81-100	17	Sangat Baik

Dari apa yang sudah dipaparkan melalui tabel data frekuensi diatas dapat diinterpretasikan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis *game based learning quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan atau nyata.

### C. Analisis Data

#### 1. Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak normal. Sebelum melakukan analisis statistik parametrik (uji *paired sample t test* dan uji *independent sample t test*) data normal adalah syarat mutlak yang harus diuji terlebih dahulu. Terdapat 2 macam uji normalitas dalam statistik parametrik yang sering digunakan yaitu Kolmogorov-Smirnov dan uji Shapiro-Wilk. Adapun uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS (*Statistical and Service Solution*) for Windows. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest*

kelas VIII dapat dilihat pada tabel di bawah ini dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,285	26	<,001	,782	26	<,001
Posttest	,269	26	<,001	,850	26	,001

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas diketahui bahwa nilai signifikansi data *pretest* kelas VIII pada uji Kolmogrov-Smirnov adalah 0,001 dan pada uji Shapiro-Wilk adalah 0,004 maka data tidak berdistribusi normal. Selanjutnya pada *posttest* kelas VIII pada uji Kolmogrov-Smirnov adalah 0,001 dan pada uji Shapiro-Wilk adalah 0,001 maka data juga tidak berdistribusi normal. Sehingga

$H_a$  = Data berdistribusi normal, jika nilai signifikan (Sig.)  $> \alpha$  (0,05)

$H_o$  = Data berdistribusi tidak normal, jika nilai signifikansi (Sig.)  $< \alpha$  (0,05)

Dikarenakan melalui uji Kolmogrov-Smirnov dan Shapiro-Wilk data berdistribusi tidak normal maka peneliti menggunakan uji wilcoxon dengan rincian tabel dibawah ini:

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	26 <sup>b</sup>	13,50	351,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	26		

- a. Posttest < Pretest
- b. Posttest > Pretest
- c. Posttest = Pretest

Gambar 4. Hasil Uji Data Tidak Berdistribusi Normal Dengan Wilcoxon

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Posttest - Pretest
Z	-4,594 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Gambar 5. Output Hasil Uji Wilcoxon

Berdasarkan tabel output hasil uji Wilcoxon, diperoleh nilai sig. = 0.001, yang berarti lebih kecil dari **alpha** 0.05. dengan demikian, Ho ditolak dan H1 diterima.

- Ho = tidak ada perbedaan nilai kedisiplinan belajar siswa sebelum dan setelah diberikan Teknik kontra perilaku, dinyatakan ditolak
- H1 = ada perbedaan nilai hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran Quizizz dinyatakan diterima.

Berdasarkan hasil deskriptif, diperoleh nilai rata-rata positive rank = 13.50 dan negative rank = 0,00. Sehingga dapat disimpulkan berarti terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan atau treatment dengan media Quizizz. Dengan demikian Media Quizizz berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta.

## **2. Uji Hipotesis (hipotesis asosiatif)**

Keputusan hipotesis dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan rumus Koefisien Korelasi Product Moment. Eksperimen atau pengujian ini ditujukan untuk dapat mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menguji hipotesis penelitian ini adalah:

### **Langkah 1**

Membuat hipotesis (Ha dan Ho) dalam uraian kalimat:

Ha : Penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta.

Ho : Penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta

### **Langkah 2**

Membuat hipotesis (Ha dan Ho) dalam uraian statistic

Ha :  $\mu_1 \neq \mu_2$

Ho :  $\mu_1 = \mu_2$

### **Langkah 3**

Melakukan pengujian hipotesis dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) (N \sum y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Namun sebelumnya peneliti membuat tabulasi data yang secara kuantitatif dan numerik menerangkan efektif atau tidaknya penggunaan media aplikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan. Agar lebih dapat dipahami, lihatlah pada tabel berikut:

Tabel 4. 10 Uji Koefisien Korelasi Product Moment Manual

No	Nama	X	Y	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	Aileen Sabilillah Azzada V.	80	100	8000	6400	10000
2	Aisyah Naila Utami	80	90	7200	6400	8100
3	Akmaluddin Zufar Sumantri	80	100	8000	6400	10000
4	Andika Verdiansyah	60	80	4800	3600	6400
5	Anis Fadilah Az-Zulfa	50	70	3500	2500	4900
6	Annisa Shaliha	50	70	3500	2500	4900
7	Azzam Hidayat Zain	80	90	7200	6400	8100
8	Faiz Abhipraya Irsyad	80	100	8000	6400	10000
9	Faizzah Humayra	80	100	8000	6400	10000
10	Faudzia Sadida Amin	60	70	4200	3600	4900
11	Fiana Ardila	70	80	5600	4900	6400
12	Gadisza Rindu Ramadhani	80	90	7200	6400	8100
13	Husnannida Al Mutamayyiza	40	70	2800	1600	4900
14	Ikmalia Mu'izzah	70	90	6300	4900	8100
15	Irsan Banyu Biru	50	70	3500	2500	4900

16	Laksmita Shafa Rahmalina Dewi	80	100	8000	6400	10000
17	Muchtara Naifa Mumtazilah	80	90	7200	6400	8100
18	Mughni Arfadullah	80	90	7200	6400	8100
19	Muh Khabib Nur Rahman	70	90	6300	4900	8100
20	Muhammad Chanif F.	80	100	8000	6400	10000
21	Muhammad Jauhar Firdaus A.	70	90	6300	4900	8100
22	Suryadin Muhammad Bin A.	70	80	5600	4900	6400
23	Tri Annida	80	90	7200	6400	8100
24	Yessyifa Az Zukhruf Tania	70	90	6300	4900	8100
25	Zahra Ulayya	60	80	4800	3600	6400
26	Zidna Syauqia Rahma	80	90	7200	6400	8100
Jumlah		1830	2260	161900	132500	199200

Berdasarkan perhitungan pada tabel diatas didapatkan hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 N & : 26 \\
 \sum X & : 1830 \\
 \sum Y & : 2260 \\
 \sum X^2 & : 132500 \\
 \sum Y^2 & : 199200 \\
 \sum XY & : 161900
 \end{aligned}$$

Perhitungan dengan menggunakan SPSS (*Statistical and Service Solution*) diperoleh data seperti pada tabel dari berikut

**Correlations**

		Pretest	Posttest
Pretest	Pearson Correlation	1	,887**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	26	26
Posttest	Pearson Correlation	,887**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	26	26

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 6. Hasil Koefisien Korelasi Pearson Product Moment

Dari perhitungan diatas diperoleh  $r_{xy} = 0,887$ ,  $R_{xy} = 0,887$  (ket. Korelasi = sangat kuat) sehingga dapat dikatakan bahwa efektivitas penggunaan media aplikasi quizizz sangat kuat dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada pedoman tabel dibawah ini

Tabel 4. 11 Klasifikasi Koefisien Korelas Pearson Product Moment

Interval Koefisien	Tingkat Koefisien
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

### Langkah 5

Mencari besarnya sumbangan (kontribusi) variabel X terhadap Y dengan rumus sebagai berikut:  $KP = r^2 \times 100\%$  sehingga  $KP = 0,887^2 \times 100\% = 76,9\%$  atau 77%

Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi quizizz pada mata pelajaran mahfudzat memberikan kontribusi sebesar 77% terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta.

### Langkah 6

menguji  $t_{hitung}$

Peneliti melakukan pengujian signifikan untuk mengetahui apakah pengujian besarnya efektivitas tersebut berlaku untuk seluruh sampel. Rumus uji signifikan korelasi product moment menggunakan rumus di bawah ini:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,887\sqrt{26-2}}{\sqrt{1-0,887 \times 0,887}}$$

$$t_{hitung} = 20,34$$

### **Langkah 7**

Menentukan kaidah pengujian

Taraf signifikansi ( $\alpha$  0.05 )

$dk = n-2 = 26-2 = 24$ , sehingga diperoleh  $t_{tabel}$  sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 2,064$

### **Langkah 8**

Menyimpulkan hasil uji signifikan koefisien korelasi dengan uji dua pihak

Dari perhitungan uji signifikan pada langkah sebelumnya diperoleh bahwa  $t_{hitung}$  jatuh pada daerah penolakan  $H_0$ , maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol yang menyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis quizizz tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta ditolak, dan hipotesis alternatif diterima. Jadi, kesimpulan yang dapat dihasilkan koefisien korelasi efektivitas penggunaan aplikasi quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,887 adalah signifikan. Artinya koefisien tersebut dapat digeneralisasikan atau dapat berlaku pada populasi dimana sampel yang 26 yang digunakan.

### **Langkah 9**

Membandingkan  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$

Uji signifikan korelasi product moment secara praktis tidak perlu dihitung tetapi langsung dikonsultasikan pada tabel r product moment. Dengan ketentuan:

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka  $H_a$  (Hipotesis alternatif) diterima dan  $H_o$  (hipotesis nol) ditolak

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka  $H_a$  (Hipotesis alternatif) ditolak dan  $H_o$  (hipotesis nol) diterima.

Pada tabel r product moment bahwa untuk  $n=26$  taraf kesalahan 5% maka harga  $r_{tabel} = 0,373$

Dari pengujian dari langkah sebelumnya diperoleh bahwa  $r_{hitung}$  sebesar 0,887. Sehingga dapat dikatakan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $0,887 > 0,373$ . Hal ini dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima dan  $H_o$  (hipotesis nol) ditolak. Serta koefisien korelasi 0,887 itu signifikansi.

### **Langkah 10**

#### Kesimpulan

$H_a$  : Penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta DITERIMA

$H_o$  : penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta DITOLAK.

## **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pada bab ini akan dijabarkan mengenai hasil yang telah diperoleh dari bab sebelumnya yang tentunya juga akan menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Peneliti akan membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran menggunakan quizizz efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran mahfudzat kelas VIII di SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta. Berikut akan peneliti jabarkan pembahasan hasil penelitiannya:

### **1. Penggunaan Metode Pembelajaran *Game based learning* dengan Aplikasi Quizizz**

Berasaskan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab IV menunjukkan bahwa hasil perhitungan persentase dari pengisian data angket yang menyatakan kurang sebanyak 6 siswa dengan persentase 23% dan kategori sedang sebanyak 7 dengan persentase 27% sementara kategori baik sebanyak 13 dengan persentase 50%. Artinya aplikasi Quizizz efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Data diatas juga didukung oleh respon positif siswa selama pembelajaran berlangsung. Respon positif tersebut ditunjukkan dengan keaktifan interaksi siswa yang meningkat daripada pembelajaran sebelum penggunaan aplikasi quizizz.

## **2. Hasil Belajar siswa Kelas VIII pada mata pelajaran Mahfudzat di SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta.**

Sebagaimana yang kita ketahui bersama mengenai hasil belajar. Ia adalah salah satu komponen dalam proses belajar mengajar atau pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan atau pemahaman siswa terhadap apa yang telah mereka pelajari.

Dari hasil pengolahan data pada bab IV dapat diketahui hasil pembelajaran mata pelajaran mahfudzat di kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Yogyakarta dengan metode pembelajaran *game based learning* Aplikasi Quizizz sebelum dan sesudah penggunaannya terjadi peningkatan. Dari data tersebut menghasilkan hasil belajar sebelum penggunaan quizizz diperoleh kriteria sangat kurang berjumlah 0 siswa, kriteria kurang berjumlah 1 siswa, kriteria cukup berjumlah 6 siswa, kriteria baik berjumlah 19 siswa, kriteria sangat baik berjumlah 0 siswa. Sedangkan, hasil setelah diterapkannya aplikasi quizizz diperoleh diperoleh kriteria sangat kurang berjumlah 0 siswa, kriteria kurang berjumlah 0 siswa, kriteria cukup berjumlah 0 siswa, kriteria baik berjumlah 9 siswa, kriteria sangat baik berjumlah 17 siswa.

Dari data tersebut memberikan pemahaman bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* atau perlakuan dengan aplikasi quizizz lebih tinggi

daripada sebelum mendapat perlakuan. Dapat dilihat dari banyaknya jumlah anak yang mendapat kriteria sangat baik setelah penggunaan aplikasi quizizz lebih banyak daripada sebelum menggunakan aplikasi quizizz. Namun hasil yang baik juga memerlukan faktor lain sebagai pendukung keberhasilannya seperti intensitas keterlibatan siswa secara efektif dalam pembelajaran. Pada dasarnya, pengembangan latihan yang tepat bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang dirasa mampu untuk membuat siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga besar peluang untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Setelah semua proses telah dilalui siswa akhirnya mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai apa yang sudah mereka pelajari. Poin inilah yang menjadikan hasil belajar siswa bisa dikatakan meningkat. Dapat dilihat pula pada rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang ada pada rata-rata nilai *pretest* anak-anak mendapatkan rata-rata sebesar 70 dan pada *posttest* nilai rata-rata siswa sebesar 87. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode belajar dengan *game based learning* aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Pada mata pelajaran mahfudzat.

### **3. Efektivitas Penggunaan *Game based learning* Aplikasi Quizizz**

Penelitian ini menggunakan *one design group pretest-posttest* pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq

Fachruddin Prambanan Yogyakarta sebagai sampelnya. Untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini, apakah penggunaan *game based learning* aplikasi quizizz efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti mencoba membuktikannya dengan uji korelasi pearson product moment. Setelah dilakukan uji hipotesis, dilanjutkan dengan uji signifikan dari pengujian hipotesis menggunakan uji koefisien korelasi dengan uji dua belah pihak yaitu uji perbandingan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ . Yang mana pengujian ini digunakan untuk melihat signifikansi efektifitas penggunaan aplikasi quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti juga melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dari hasil yang didapat setelah melakukan uji normalitas pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Walk, pada *pretest* dan *posttest* data tidak terdistribusi secara normal. Sehingga peneliti melanjutkan dengan uji wilcoxon dengan hasil Berdasarkan hasil deskriptif, diperoleh nilai rata-rata positive rank = 13.50 dan negative rank = 0,00. Sehingga dapat disimpulkan berarti terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan atau treatment dengan media Quizizz. Dengan demikian Media Quizizz berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta.

Sebagai penguat, pada penelitian sebelumnya juga menyatakan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dengan menerapkan *game based learning* aplikasi quizizz yang menunjukkan keefektivitasan aplikasi quizizz dalam proses belajar mengajar. Seperti penelitian dari Siti Joanna<sup>38</sup> dengan judul “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Formatif dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik”, kemudian penelitian yang juga dilakukan oleh Ashif Az Zafi dengan judul “Efektifitas Platform Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MAN 1 Kudus”, penelitian oleh Ashimatul Wardah Al Mawaddah<sup>39</sup> dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar”, dan penelitian oleh Sonali Arta Ully<sup>40</sup> dengan judul “Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar”.

---

<sup>38</sup> Matlan and Maat, “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Formatif Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Matematik.”

<sup>39</sup> Pendidikan Guru et al., “Jurnal Basicedu” 5, no. 5 (2021): 3109–16.

<sup>40</sup> Sonali Arta Ully and Ika Parma Dewi, ‘Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar’, *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10.4 (2022), 79

Begitu Pula dengan dengan penelitian ini, menggunakan *game based learning* aplikasi quizizz juga efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran mahfudzat. Hal ini disimpulkan dari hasil uji hipotesis yang diterima, pada uji Koefisien Korelasi Product Moment diperoleh nilai sebesar 0,887 yang dikategorikan sebagai hasil yang sangat kuat. Kemudian hasil dari perhitungan signifikansi uji Koefisien Korelasi Product Moment memperoleh data bahwa nilai signifikansi ( $t_{hitung}$ ) sebesar 20,34 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,064 ini berarti  $t_{hitung}$  jatuh pada daerah penolakan  $H_0$ , dengan demikian dapat dinyatakan bahwa Hipotesis nol yang menyatakan penggunaan *game based learning* aplikasi quizizz tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta ditolak. Sebaliknya hipotesis alternatif yang menyatakan penggunaan *game based learning* aplikasi quizizz efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta diterima.

Kesimpulannya, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pada bab ini peneliti akan menyimpulkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan atau yang disebut dengan *game based learning* menggunakan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta. Berikut kesimpulan dari hasil pembahasan:

1. Penerapan metode pembelajaran dengan basis permainan aplikasi quizizz pada mata pelajaran mahfudzat terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP di Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta adalah sangat baik dengan persentase 50%. Siswa sangat antusias selama proses belajar mengajar dengan metode *game based learning* aplikasi quizizz.
2. Dari hasil uji analisis deskriptif siswa kelas VIII mendapatkan hasil bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi (87) dari nilai *pretest*(70) yang mana nilai perlakuan atau treatment itu diberikan setelah adanya *pretest* sehingga dapat disimpulkan bahwa metode

pembelajaran *game based learning* aplikasi quizizz dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemudian, pada hasil uji hipotesis dengan uji Koefisien Korelasi Product Moment didapatkan nilai sebesar 0,887 dan dikelompokkan sebagai hasil yang sangat kuat. Selanjutnya hasil dari perhitungan signifikansi uji Koefisien Korelasi Product Moment peneliti memperoleh data bahwa nilai signifikansi ( $t_{hitung}$ ) sebesar 20,34 dan nilai ( $t_{tabel}$ ) sebesar 2,064 sehingga dapat disimpulkan  $t_{hitung}$  jatuh pada daerah penolakan  $H_0$  dan hipotesis nol yang menyatakan penggunaan *game based learning* aplikasi Quizizz tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrazaq Fachruddin Prambanan Yogyakarta ditolak. Dan sebaliknya, hipotesis alternatif diterima. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa Koefisien Korelasi penggunaan aplikasi quizizz signifikan.

## **B. Saran**

Berlandaskan dari kesimpulan yang telah dipaparkan di penelitian ini, peneliti ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini semoga dapat menjadi manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam efektivitas peningkatan hasil belajar

siswa dengan menggunakan media *game based learning* melalui aplikasi quizizz pada mata Pelajaran Agama Islam maupun lainnya.

2. Dengan adanya penelitian ini juga diharapkan kebermanfaatan serta kontribusinya bagi para pelaku proses belajar mengajar terkait, diantaranya:

a). Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi bekal dalam menjadi pendidik mata pelajaran pendidikan agama Islam yang inovatif sehingga dapat menyampaikan ilmu dengan menyenangkan dan dapat dipahami sepenuhnya oleh para siswa.

b). Bagi Guru dan Sekolah

Bahwasanya penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi tentang game edukasi yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga bisa diaplikasikan untuk mata pelajaran yang sekiranya dirasa perlu untuk diterapkannya metode *game based learning* secara efektif dan efisien untuk meningkatkan mutu belajar dan hasil hasil belajar itu sendiri.

c). Bagi Siswa

Dapat digunakan sebagai salah satu pengalaman baru dalam sistem pembelajaran sehingga siswa bersemangat dan turut aktif dalam mengikuti pembelajaran. dengan demikian, siswa dapat memahami

secara utuh materi yang disampaikan dan dapat meningkatkan hasil belajar seperti yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono, "Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar (Cet. 2)." *Jakarta: PT Rineka Cipta*, 2010.
- Annisa, Dwi, "Jurnal Pendidikan Dan Konseling." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 1980 (2022): 1349–58.
- Approach, Common Good. *濟無No Title No Title No Title*, 2016.
- Bloom, Nicholas, and John Van Reenen, "濟無No Title No Title No Title." *NBER Working Papers*, 2013, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>.
- Chartier, Myron R, "Learning Effect." *Simulation & Games* 3, no. 2 (1972): 203–18. <https://doi.org/10.1177/003755007200300206>.
- Fadli, Rahmat, Suci Hidayati, Mifathul Cholifah, Rusdi Abdullah Siroj, and Muhammad Win Afgani, "Validitas Dan Reliabilitas Pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2023): 1734–39. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1419>.
- Guru, Pendidikan, Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul, and Ulama Surabaya, "Jurnal Basicedu" 5, no. 5 (2021): 3109–16.
- Ii, B A B, and A Teori, "Berlo,Wiryanto, Teori Komunikasi Massa , (Jakarta: Erlangga, 2005), h. 233 10," 2015, 10–38.
- Indonesia, Presiden republik, "UU Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan NASIONAL." *Pusdiklat Perpusnas* 18, no. 1 (2003): 6.
- LESTARI, DIAH. "Pemanfaatan Quizizz Untuk Ptm Pada Mata Pelajaran Matematika." *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru* 2, no. 1 (2022): 48–57. <https://doi.org/10.51878/teacher.v2i1.1111>.
- Mathematics, Applied. "Tinjauan Teoretis *Game based learning*," 2016, 1–23.

- Matlan, Siti Joanna, and Siti Mistima Maat. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Formatif Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Matematik." *Jurnal Dunia Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 217–27. <https://doi.org/10.55057/jdpd.2021.3.4.18>.
- "Metode Penelitian - Dr. Muhammad Ramdhan, S.Pd., M.M. - Google Books." Accessed December 13, 2023. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Ntw\\_EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=metode+penelitian&ots=f3lF7OQv7C&sig=tcPTEAr4OId\\_Ix08wiGg-T-odNQ&redir\\_esc=y#v=onepage&q=metode penelitian&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Ntw_EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=metode+penelitian&ots=f3lF7OQv7C&sig=tcPTEAr4OId_Ix08wiGg-T-odNQ&redir_esc=y#v=onepage&q=metode%20penelitian&f=false).
- Mirdad, Jamal, and M I Pd. "Model-Model Pembelajaran ( Empat Rumpun Model Pembelajaran )" 2, no. 1 (2020): 14–23.
- Mursida, Siti Sarifatul. *FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN PESERTA DIDIK DI KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH*, 2020.
- Purwanto, Nfn. "Variabel Dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Teknodik* 6115 (2019): 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>.
- Pustaka, Tim Turos. *Kamus Peribahasa Arab Mahfuzhat*. Turos Khazanah Pustaka Islam, 2015.
- Raden Rizky Amaliah, Abdul Fadhil, Sari Narulita Universitas. "Jurnal Studi Al-Qur'an; Membangun Tradisi Berfikir Qur'ani." *Studi Al-Qur'an; Membangun Tradisi Berfikir Qur'an* 10, no. 2 (2014): 119–31.
- Salmaa. *Instrumen Penelitian*. Deepublish, 2023. <https://penerbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/>.
- Sayyidah, Maziyyah Ayu. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game based learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2014, 148.
- Somayana, Wayan. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2020): 350–61. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>.

- Sugiyono, Sugiyono. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D.” *Bandung: Alfabeta*, 2016.
- Supriatin, Atin, and Aida Rahmi Nasution. “Implementasi Pendidikan Multikultural Dalam Praktik Pendidikan Di Indonesia.” *Elementary* 3, no. 1 (2017): 1–13.
- Ully, Sonali Arta, and Ika Parma Dewi. “Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar.” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 10, no. 4 (2022): 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.120039>.
- Wirabumi, Ridwan. “Metode Pembelajaran Ceramah.” *Annual Conference on Islamic Education and Thought* I, no. I (2020): 105–13. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660/569>.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



# INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH PEKANBARU

Terakreditasi BAN-PT Nomor : 634/SK/BAN-PT/AK-PNB/PT/IX/2023

Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 100 / Jl. Kuuu No. 1 HP. 0811-7069-222 | Website : www.diniyah.ac.id | Email : admin@diniyah.ac.id

Pekanbaru, 24 Mei 2024

Nomor : 0356/IAI-DP/V/2024  
Lamp : -  
Hal : Izin Riset

Kepada Yth;  
Kepala SMP Muhammadiyah Boarding School  
Abdurrozaq Fachruddin Prambanan

di -  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Dengan hormat

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir mahasiswa (Skripsi), maka dibutuhkan data-data untuk bahan penulisan tugas akhir tersebut, untuk itu mahasiswa kami :

Nama : Resta Dhuhtratun Nisak  
NIRM : 1216.20.3027  
Program Studi : S1 Pendidikan Agama Islam  
Semester : VIII (Delapan)  
Judul Skripsi : *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mahfudzat di SMP Muhammadiyah Boarding School Abdurrozaq Fachruddin Prambanan*

Bermaksud akan melakukan Riset dan mengumpulkan data di daerah/lingkungan yang Bapak/Ibu pimpin dari tanggal 24 Mei 2024 s/d 24 Agustus 2024, oleh sebab itu kami mohon izin dan bantuan bagi Mahasiswa kami untuk dapat melakukan Riset dan mengumpulkan data dalam menyelesaikan Tugas Akhir Mahasiswa tersebut.

Demikianlah kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

IAI Diniyyah Pekanbaru  
Rektor  
  
Dr. Noyi Yanti, MM  
NIDN. 2124118301

Lampiran 2. Soal Pretest

PRETEST

١. رضينا ب... تكون فينا.  
أ. العلوم      ب. الأموال      ج. الحسن      د. الشرف
٢. ولست بناس ما تعلمت في...  
أ. الكبير      ب. البيت      ج. الصغر      د. الطفولة
٣. ما أنا مولى ولا أنا...  
أ. مصري      ب. إندونيسي      ج. عربي      د. غربي
٤. لا يكتم السر إلا كل ذي...  
أ. أدب      ب. علم      ج. مال      د. ثقة
٥. النار تأكل... إن لم تجد ما تأكله.  
أ. الحطب      ب. نفسه      ج. حوله      د. الحسود
٦. فإن المال يفني عن قريب وإن العلم... لا يزول.  
أ. باق      ب. نافع      ج. ذاهب      د. راحل
٧. ولدتك أمك يا ابن آدم...  
أ. صامتا      ب. جاهدا      ج. مسرورا      د. باكيا
٨. وما الحلم إلا بالتحلم في...  
أ. الصبا      ب. الصغر      ج. الكبر      د. الطفولة
٩. وصمت المرء أعظم...  
أ. أدب      ب. عمل      ج. علم      د. حكمة

١٠. إذا دخل اثنان... فسرهم يشيع.

أ. الحديث

ب. البيت

ج. المنزل

د. الحياة

## Lampiran 3. Soal *Posttest*

### POSTTEST

6/24/24, 9:16 PM

MAHFUDZAT SEM2 | Quizizz

**QUIZZ** Lembar kerja

MAHFUDZAT SEM2  
Total pertanyaan: 10  
Estimasi pengerjaan: 5menit  
Disusun oleh Mrs. Resta Dhuhtratun Nisak

Nama

Kelas

Tanggal

- أستمر هذه المحفوظة  
"الفضل للمبتدي و....."  
a) إن أفضل المشع  
b) إن نقطه ينقطع  
c) إن أحسن المقتدي  
d) دع الكلام في كثير مما يعينك حتى تجد له موضعا
- الشرح المناسب لمحافظة الأولى هو ؟  
a) لا يجوز لأحد أن يشعر بأنه أفضل من المبتدئين أو المخترعين  
b) لا يجوز لك أن تطلب جزء أكثر من قيمة عملك  
c) لشيء جديد ولو قام بإصلاحه وإكماله، فإن الفضل بيد المبتدئين  
d) لا تتعجب بما عندك من الفضائل ولا تغتر بما لك من المزايا، فإن  
عليك أن تترك الكلام الذي لا يفيدك. وأن لا تتكلم كلاما مفيدا إلا إذا وجدت موضعا مناسباً  
إعجابك دليل على ضعف عقلك
- إن الفضل بيد..... ولو كان من يأتي بعده يحسنه و يصلحه  
a) المخترع  
b) المستمر  
c) مربي  
d) المقتدي
- من المحفوظة الثانية هي.....  
a) لا تطلب من الأجزاء إلا بقدر ما صنعت  
b) لا تتكلم بما لا يعينك ودع الكلام في كثير مما يعينك حتى تجد له  
c) لا يجوز لك أن تطلب جزء أكثر من قيمة عملك  
d) الفضل للمبتدي و إن أحسن المقتدي
- لماذا لا ينبغي لنا أن نطلب شيئا في المقابل يتجاوز ما فعلناه  
a) لأن الفضل للمبتدي  
b) لا بلس بها أن نطلب ما ليس من حقنا  
c) لأنه ليس من حقنا  
d) أنه جائز

<https://quizizz.com/print/quiz/66797747ab575c93658601d>

1/2

6. استمر هذه المحفوظة  
"....." و دَعِ الكَلامَ في كَثِيرٍ مِمَّا يَعبُرُكَ حَتَّى تَجدَ لَهُ مَوْضِعًا"
- a) لا تَتَكَلَّمُ بِمَا لا يَعبُرُكَ  
b) لا تَتَحَدَّثُ عَنِ شَيْءٍ الَّذِي لا يَعبُرُكَ  
c) إِنَّ أَحْسَنَ الْمُقَدِّدِي  
d) لا تَطْلُبُ مِنَ الأَجْزَاءِ
7. اختر ما يناسب المحفوظات الثلاثة
- a) لا يجوز لك الكلام إلا ما يفيدك ويكون مهما لك ومع ذلك ويجوز الكلام ولو كان غير نافعاً أو مهما لك حتى تجد موضعاً لائقاً أو حالاً مناسباً لكلامك  
b) لا يجوز لك الكلام إلا ما يفيدك ويكون مهما لك ومع ذلك يجوز الكلام نافعاً أو مهما لك ولو كان ليس في موضعك  
c) لا يجوز لك الكلام إلا ما يفيدك ويكون مهما لك ومع ذلك فلا يجوز الكلام ولو كان نافعاً أو مهما لك حتى تجد موضعاً لائقاً أو حالاً مناسباً لكلامك  
d) يجوز لك الكلام إلا ما يفيدك ويكون مهما لك ومع ذلك يجوز الكلام نافعاً أو مهما لك ولو كان ليس في موضعك
8. إذا فعلت ذلك فأنت مَلُومٌ....  
ما المعنى الكلمة التي تحتها الخط
- a) مكروه  
b) منموم  
c) محمود  
d) محترم
9. من المعنى كلمة "دع"  
a) اذهب  
b) ارحل  
c) النقص  
d) اترك
10. من المنى كلمة "المستمر"  
a) المبتدئ  
b) المبتدي  
c) المتبع  
d) المخترع

#### Lampiran 4. Angket Penelitian

#### KUESIONER PENILAIAN APLIKASI QUIZIZZ

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk pengisian kuesioner

1. Isilah angket dibawah ini sesuai dengan keadaan yang adik-adik rasakan.
2. Berilah tanda (v) pada salah satu jawaban yang tersedia.  
ST = Setuju  
SS = Sangat Setuju  
TS = Tidak setuju  
STS = Sangat Tidak Setuju
3. Semua jawaban dari pertanyaan adalah jawaban yang sejujur-jujurnya yang terjadi atau dialami oleh adik-adik
4. Apabila adik-adik salah dalam mengisi jawaban dari pertanyaan, lingkari tanda (v) tersebut kemudian beri tanda (v) yang baru pada jawaban yang sesuai atau benar
5. Usahakan semua pertanyaan dijawab dan tidak ada nomor yang terlewati.

No	Pertanyaan	Pertanyaan			
		ST	SS	TS	STS
1	Sangat mudah mengerjakan kuis melalui metode Quizizz				

2	Sangat Mudah menjawab pilihan ganda menggunakan <i>barcode</i> pada Quizizz				
3	Saya setuju Quizizz menjadi media pembelajaran kuis interaktif di sekolah				
4	Menggunakan Quizizz membuat saya lebih bersemangat dalam menjawab kuis				
5	Dengan menggunakan Quizizz membuat pembelajaran di sekolah tidak membosankan				
6	Mengikuti kuis menggunakan aplikasi Quizizz bermanfaat bagi saya				
7	Dengan menggunakan aplikasi Quizizz ini sangat memudahkan saya untuk melihat nilai secara langsung				
8	Tampilan gambar pada kuis di Aplikasi Quizizz sangat menarik				

9	Kuis dengan metode Quizizz memotivasi saya untuk lebih giat dalam belajar mata pelajaran mahfudzat				
10	Kuis dengan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar (nilai) saya pada mata pelajaran mahfudzat				

-SELAMAT MENGERJAKAN-

## Lampiran 5. Data SPSS (STATISTICAL AND SERVICE SOLUTION) FOR WINDOWS

Output [Document] - IBM SPSS Statistics Viewer

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Total
X1	Pearson Correlation	1	.867**	.559	.508	.297	.519	.651	.648	.585	.783**	*
	Sig. (2-tailed)		.009	.028	.064	.303	.057	.012	.012	.036	<.001	...
X2	Pearson Correlation	.867**	1	.172	.817**	.381	.128	.665	.728**	.764**	.701**	*
	Sig. (2-tailed)	.009		.556	<.001	.205	.668	.022	.003	.001	.005	...
X3	Pearson Correlation	.559	.172	1	.128	.876**	.290	.565	.581	.333	.703**	*
	Sig. (2-tailed)	.038	.556		.683	.008	.003	.037	.029	.649	.005	...
X4	Pearson Correlation	.508	.817**	.128	1	.262	.628	.725**	.763**	.898**	.849**	*
	Sig. (2-tailed)	.064	<.001	.683		.388	.028	.003	<.001	<.001	.012	...
X5	Pearson Correlation	.297	.381	.876**	.262	1	.666**	.312	.509	.141	.614**	*
	Sig. (2-tailed)	.303	.205	.008	.365		.009	.277	.683	.631	.019	...
X6	Pearson Correlation	.519	.128	.290	.628	.666**	1	.230	.288	.829	.827**	*
	Sig. (2-tailed)	.057	.668	.003	.029	.009		.429	.354	.021	.021	...
X7	Pearson Correlation	.651	.665	.565	.725**	.312	.230	1	.828**	.807**	.683**	*
	Sig. (2-tailed)	.012	.022	.037	.003	.277	.429		<.001	<.001	.007	...
X8	Pearson Correlation	.648	.728**	.581	.783**	.509	.288	.828**	1	.735**	.628**	*
	Sig. (2-tailed)	.012	.003	.029	<.001	.063	.354	<.001		.003	<.001	...
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	0

IBM SPSS Statistics Processor is ready

Output [Document] - IBM SPSS Statistics Viewer

Frequencies

[DataSet]

Statistics		Pretest	Postes
N	Valid	26	26
	Missing	0	0
Mean		73,85	86,92
Std. Error of Mean		2,423	2,058
Std. Deviation		12,354	10,495
Variance		152,615	110,154
Range		40	30
Minimum		40	70
Maximum		100	100

Frequency Table

		Pretest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	3,8	3,8	3,8
	50	1	3,8	3,8	7,7
	60	3	11,5	11,5	19,2
	70	6	23,1	23,1	42,3
	80	13	50,0	50,0	92,3
90	1	3,8	3,8	96,2	
100	1	3,8	3,8	100,0	
Total	26	100,0	100,0		

IBM SPSS Statistics Processor is ready

Output [Document] - IBM SPSS Statistics Viewer

Frequencies

[DataSet]

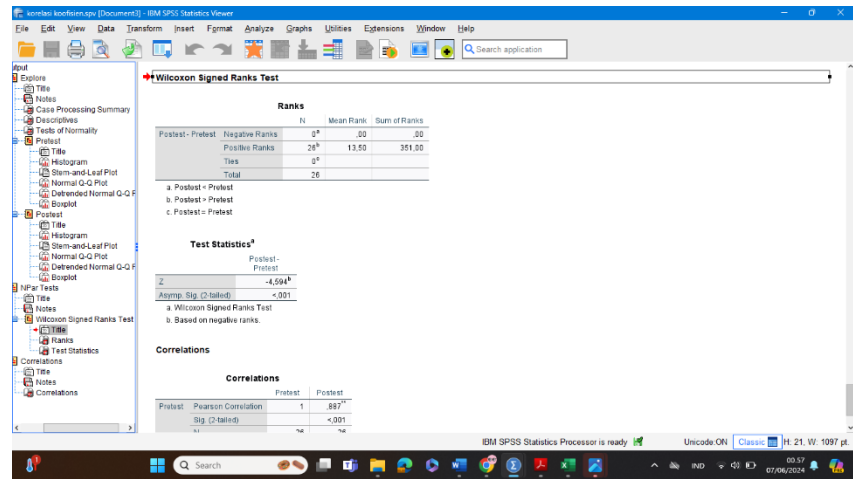
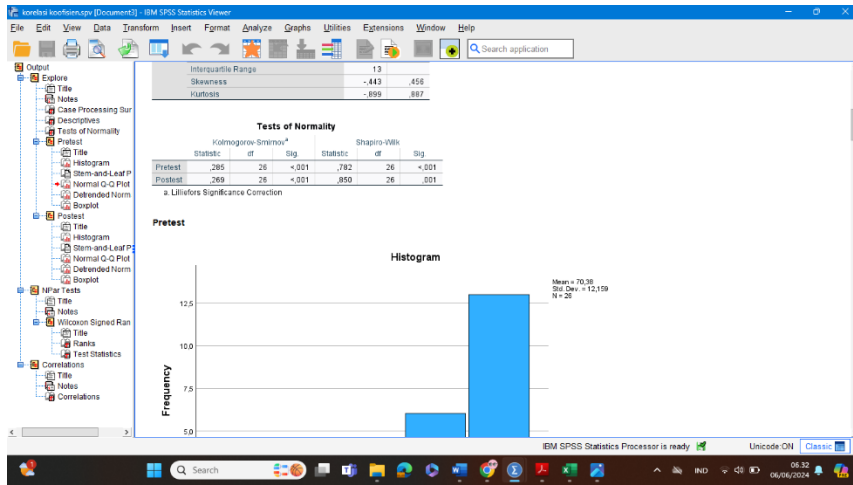
Statistics		PRETEST	POSTEST
N	Valid	26	26
	Missing	0	0
Mean		70,38	86,92
Std. Deviation		12,159	10,495
Variance		147,849	110,154
Range		40	30
Minimum		40	70
Maximum		80	100

Frequency Table

		PRETEST			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	3,8	3,8	3,8
	50	3	11,5	11,5	15,4
	60	2	7,7	7,7	23,1
	70	6	23,1	23,1	50,0
	80	13	50,0	50,0	100,0
Total	26	100,0	100,0		

POSTEST

IBM SPSS Statistics Processor is ready



	Pretest	Posttest
1	80	100
2	80	90
3	80	100
4	60	90
5	50	70
6	50	70
7	80	90
8	80	100
9	80	100
10	60	70
11	70	80
12	80	90
13	40	70
14	70	90
15	50	70
16	80	100
17	80	90
18	80	90
19	70	90
20	80	100
21	70	90
22	70	80
23	80	90
24	70	90

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian



