

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Objek Penelitian

a. Sejarah Singkat MI Maslakul Falah

Klaling Kudus

Upaya untuk mengembangkan mutu pendidikan yang maju, baik di bidang akademik umum maupun di bidang akademik agama Islam diperlukan adanya pendirian sebuah lembaga pendidikan. Dalam hal ini, lembaga pendidikan yang akan peneliti bahas adalah Madrasah Ibtidaiyah (MI) Maslakul Falah Klaling Kudus.

Berdirinya MI Maslakul Falah Klaling Kudus diprakarsai oleh tokoh-tokoh masyarakat di desa Klaling Kudus pada tahun 2008. Setelah itu, mendapat ijin operasional madrasah pada tanggal 19 November 2008. Adapun orang yang pertama kali memimpin MI Maslakul Falah Klaling Kudus yaitu Bapak Abdul Rochman sejak tahun 2008 sampai tahun 2020. Kemudian, kepemimpinan itu beralih pada Bapak Surikin sampai sekarang.¹ Dapat disimpulkan bahwa masa kepemimpinan MI Maslakul Falah Klaling Kudus dilakukan oleh dua periode.

b. Profil MI

MI Maslakul Falah Klaling Kudus mempunyai profil seperti di bawah ini:

Nama Madrasah	: MI Maslakul Falah
NSM	: 111233290079
NPSN	: 60712375
Alamat	: Dukuh Klaling Kambang RT 03 RW 03, Klaling Jekulo Kudus
Kabupaten/Kota	: Kudus
Provinsi	: Jawa Tengah
Telepon	: 085385408367
Kode Pos	: 59382
E-mail	: maslakulfalah@gmail.com

¹ Data Dokumentasi MI Maslakul Falah Klaling Kudus, 2021.

Jenjang : Terakreditasi A
Akreditasi

c. Letak Geografis

MI Maslakul Falah Klaling Kudus terletak di desa Klaling Kambang, RT 03 RW 03, kecamatan Jekulo, kabupaten Kudus. Lokasi MI Maslakul Falah Klaling Kudus berada di tempat yang strategis yaitu di dataran rendah dan di tengah perdesaan yang padat penduduk, serta di seberang jalan yang mudah untuk dijangkau orang maupun kendaraan.

Bagian utara MI Maslakul Falah Klaling Kudus terdapat SD 3 Klaling. Lalu, sebelah selatan terdapat SD 2 Klaling, di sebelah timur terdapat masjid Jami' Al Mustamiriyyah, dan di sebelah barat terdapat perkampungan warga desa Klaling.²

d. Visi dan Misi

1) Visi

“Berkarakter Islami, Berprestasi, Trampil, Sehat, Berwawasan, Lingkungan dan Berdaya Saing”.

2) Misi

- a) Mewujudkan karakter Islami dengan menanamkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT, melalui pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas dan Islami dalam pencapaian prestasi akademik dan non akademik.
- b) Membiasakan siswa untuk berpikir, bersikap dan berperilaku atas dasar keimanan dan ketakwaan terhadap Allah SWT.
- c) Menanamkan sikap dan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, toleran, sopan santun, gotong royong, kemandirian, dan percaya diri melalui kegiatan belajar mengajar di dalam dan di luar kelas.
- d) Mewujudkan manajemen madrasah berbasis mutu, yang mencakup mutu *input*, mutu proses, mutu *output*, dan mutu *outcome*.

² Data Dokumentasi MI Maslakul Falah Klaling Kudus, 2021.

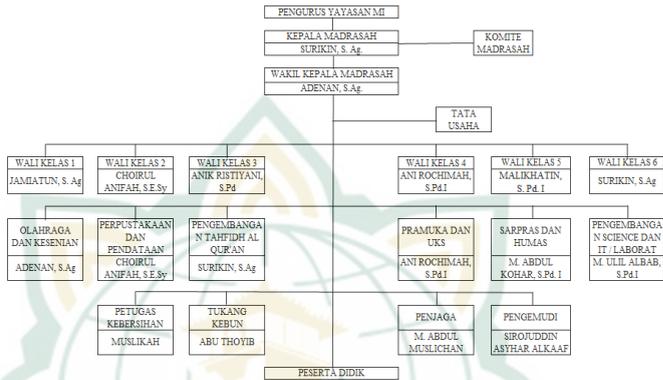
- e) Menata dan menyusun kurikulum madrasah sesuai nilai-nilai ajaran agama Islam dan kebutuhan hidup peserta didik, serta sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- f) Membekali siswa dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kebutuhan hidup saat ini dan masa mendatang, melalui proses pembelajaran yang bermutu dan berkualitas.
- g) Menanamkan kebiasaan hidup bersih dan sehat baik jasmani maupun rohani dalam kehidupan sehari-hari.
- h) Menanamkan budaya kepedulian terhadap lingkungan sekitar, baik lingkungan hayati maupun non hayati, fisik maupun non fisik dalam kehidupan sehari-hari.
- i) Menerapkan manajemen mutu dalam tata kelola dan penyelenggaraan pendidikan madrasah guna meningkatkan standar madrasah dalam persaingan global.
- j) Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan guna menunjang implementasi manajemen madrasah yang efektif, efisien, transparan, dan akuntabel.
- k) Meningkatkan daya saing madrasah dan siswa melalui peningkatan mutu *input*, proses, *output*, dan *outcome*.
- l) Membekali siswa dengan kecakapan hidup abad 21 melalui kegiatan pembelajaran yang bermutu dan berkualitas guna meningkatkan daya saing.³

e. Struktur Organisasi

Struktur organisasi dapat dikatakan sebagai hal terpenting di lembaga pendidikan. Adapun struktur organisasi MI Maslakul Falah Klaling Kudus seperti di bawah ini:

³ Data Dokumentasi MI Maslakul Falah Klaling Kudus, 2021

Gambar 4. 1
Struktur Organisasi MI Maslakul Falah Klaling Kudus



f. Program Unggulan dan Ekstrakurikuler

- 1) Program Unggulan: tahfidz Al Qur'an dan teknologi informasi digital.
- 2) Ekstrakurikuler: pramuka, unit kesehatan sekolah, *drumband*, baca tulis Al-Qur'an, kaligrafi, dan seni baca Al Qur'an.

2. Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil riset diperoleh data dari hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test* saat ulangan harian dengan materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Adapun hasilnya dapat diketahui seperti tabel di bawah ini:

Tabel 4. 1
Data Nilai Ulangan Harian Kelas V

NO	Inisial	Kelas VA	Inisial	Kelas VB
1	AA	75	NFH	70
2	ACS	80	NR	80
3	AHA	95	NRA	60
4	AL	90	NZ	70
5	ANK	75	PAS	65
6	CSIA	90	PH	100
7	FAN	100	PHL	60

8	LRA	90	RAP	75
9	MDAP	85	RM	65
10	MFNH	95	RI	70
11	MHS	90	RMC	80
12	MIA	95	RN	95
13	MPD	70	SAZ	70
14	MRA	80	SP	85
15	MSH	100	SZP	65
16	MWH	85	VZW	100
17	NAF	90	YL	80
18	NAK	85	YSL	100
19	NAZ	95	ZW	80

a. Deskriptif Data Hasil Belajar Kognitif Kelas V A

Data hasil belajar kognitif siswa kelas V A yang diambil dari data ulangan harian materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan menghasilkan nilai seperti tabel 4.2. Kelas V A yang menggunakan media *game* edukasi Quizizz ini memperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendahnya sebesar 70.

Dengan perhitungan selanjutnya, periset mengambil nilai yang sudah ada diperoleh data seperti di bawah ini:

Tabel 4. 2
Output Media Game Edukasi Quizizz

		Media Game Edukasi Quizizz
N	Valid	19
	Missing	0
<u>Mean</u>		<u>87.63</u>
<u>Std. Deviation</u>		<u>8.558</u>
Range		30
Minimum		70
Maximum		100

Berdasarkan analisis deskriptif olah data sesuai dengan tabel 4.2, diperoleh diperoleh *range* (rentang nilai) sebesar 30, *mean* (rata-rata-rata) sebesar 87,63 dan standar deviasinya 9. Kemudian, untuk mempermudah mengetahui tingkat hasil belajar kognitif siswa, dikategorikan sesuai dengan tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Kategori Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V A

No	Kategori Nilai	Frekuensi	Kategori	Presentase (%)
1	$x < 79$	3	Rendah	16
2	$79 \leq x < 97$	14	Cukup	74
3	$97 \leq x$	2	Tinggi	10
Total		19		100

Berdasarkan penjelasan data di atas, dapat disimpulkan bahwa kategori nilai rata-rata pada hasil belajar kognitif siswa kelas V A yang menggunakan media *game* edukasi Quizizz sebanyak 3 siswa dari 16 % nya berada dalam kategori rendah, 14 siswa dari 74 % nya berada dalam kategori cukup, dan 2 siswa dari 10 % nya berada dalam kategori tinggi. Adapun nilai rata-rata yang sebesar 87,63 termasuk dalam kategori cukup.

a. Deskriptif Data Hasil Belajar Kognitif Kelas V B

Data hasil belajar kognitif siswa kelas V B yang diambil dari ulangan harian materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan menghasilkan nilai seperti tabel 4.1. Kelas V B yang menggunakan media *paper test* ini memperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendahnya sebesar 60.

Dengan perhitungan selanjutnya, periset mengambil nilai yang sudah ada diperoleh data seperti di bawah ini:

Tabel 4. 4
Output Media Paper Test

		Media Paper Test
N	Valid	19
	Missing	0
	<u>Mean</u>	<u>77.37</u>
	<u>Std. Deviation</u>	<u>13.372</u>
	Range	40
	Minimum	60
	Maximum	100

Berdasarkan analisis deskriptif olah data sesuai dengan tabel 4.2, diperoleh diperoleh *range* (rentang nilai) sebesar 40, *mean* (rata-rata-rata) sebesar 77,37 dan standar deviasinya 13. Kemudian, untuk mempermudah mengetahui tingkat hasil belajar kognitif siswa, dikategorikan sesuai dengan tabel di bawah ini:

Tabel 4. 5
Kategori Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V B

No	Kategori Nilai	Frekuensi	Kategori	Presentase (%)
1	$x < 64$	2	Rendah	11
2	$64 \leq x < 90$	13	Cukup	68
3	$90 \leq x$	4	Tinggi	21
Total		19		100

Berdasarkan penjelasan data di atas, dapat disimpulkan bahwa kategori nilai rata-rata pada hasil belajar kognitif siswa kelas V B yang menggunakan media *paper test* sebanyak 2 siswa dari 11 % nya berada dalam kategori rendah, 13 siswa dari 68 % nya berada dalam kategori cukup, dan 4 siswa dari 21 % nya berada dalam kategori tinggi. Adapun nilai rata-rata yang sebesar 77,37 termasuk dalam kategori cukup.

b. Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Kelas V A dan V B

1) Uji Normalitas

Data yang diperoleh dari ulangan harian kelas V A dan V B kemudian menuju tahap pengolahan untuk memperjelas hasilnya. Data diuji normalitasnya terlebih dahulu untuk mengetahui bahwa data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pada tahap ini, data disusun di *microsoft excel* untuk memudahkan dalam menghitung di SPSS 16. Apabila data sudah tersusun dengan rapi, selanjutnya diolah di SPSS 16 dengan uji *one sample kolmogrov smirnov*. Data yang telah berhasil diuji akan muncul hasil seperti yang tertera di bawah ini:

Tabel 4. 6
Uji Normalitas
Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Kognitif Siswa	Media Game Edukasi Quizizz	.188	19	.076	.941	19	.272
	Media Paper Test	.183	19	.094	.896	19	.041

a. Lilliefors Significance Correction

Membaca tabel *output* di atas, diketahui bahwa pada nilai sig (signifikansi) dari masing-masing data menunjukkan angka lebih dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa ketika nilai signifikansi yang lebih dari 0,05 maka datanya berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Data yang telah berdistribusi normal akan diuji ke tahap homogenitas, dengan tujuan mengetahui data pada kedua kelompok memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Pengujian ini membutuhkan data hasil ulangan harian kelas V A dan V B. Adapun pengujian homogenitas ini menggunakan SPSS 16 seperti yang dijabarkan pada tabel di berikut ini:

Tabel 4. 7

Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3.960	1	36	.054
r Kognitif Siswa	Based on Median	3.534	1	36	.068
	Based on Median and with adjusted df	3.534	1	33.072	.069
	Based on trimmed mean	3.958	1	36	.054

Jawaban dari pernyataan homogen atau tidaknya data diperlukan melihat nilai sig (signifikansi) pada tabel di atas bagian *based on mean*. Karena tabel di atas memiliki nilai signifikansi yang lebih dari 0,05 maka keputusannya adalah data tersebut memiliki variansi sama atau data kelas tersebut homogen.

3) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan nilai rata-rata antara dua kelompok. Pengujian hipotesis pada

penelitian ini menggunakan rumus *independent sample t test* berbantuan SPSS 16. Adapun data yang diolah dalam pengujian ini yaitu hasil data dari ulangan harian materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan yang menggunakan media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test*. Data yang telah masuk dan mengalami pengolahan akan mendapatkan hasil seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 8
Hasil Uji Hipotesis
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar Kognitif Siswa	3.960	.054	2.818	36	.008	10.263	3.642	2.876	17.650
Hasil Belajar Kognitif Siswa			2.818	30.628	.008	10.263	3.642	2.831	17.695

Berdasarkan data yang tertera pada tabel di atas, dapat dilihat pada nilai t hitung sebesar 2,818 selanjutnya dibandingkan dengan t tabel yaitu 2,028. Karena nilai t hitung lebih besar daripada t tabel ($2,818 > 2,028$) maka keputusan yang diambil yaitu H_0 ditolak. Kemudian, pada nilai *sig.* (*2 tailed*) menunjukkan angka 0,008. Sesuai dengan konsep dasar pengambilan keputusan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, jika nilai *sig.* (*2 tailed*) sebesar 0,008 lebih kecil dari 0,05 ($0,008 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan apabila H_a diterima, maka terdapat perbedaan antara penggunaan media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran IPA kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus dengan tujuan memperoleh hasil perbandingan nilai hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran IPA materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Perbandingan nilai tersebut menggunakan data yang telah ada dan berasal dari nilai ulangan harian siswa yang telah menggunakan media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test*.

Media *game* edukasi Quizizz, yaitu aplikasi pendidikan berbasis permainan yang menawarkan avatar, tema, meme, dan instrumen lagu yang dapat merangsang pemikiran siswa ketika belajar dan saling beradu menjadi juara pertama.⁴ Layaknya *game*, Quizizz telah membuat siswa termotivasi untuk memperoleh poin terbanyak dan bersaing untuk menjadi pemenang di peringkat pertama. Oleh sebab itu, media *game* edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

⁴ Fang Zhao, "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom", *International Journal of Higher Education*, Vol. 8, No 1, 2019, hlm. 37.

Perolehan hasil belajar kognitif yang meningkat ini berdasarkan data nilai ulangan harian pada materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Lalu, diolah peneliti sehingga menghasilkan rata-rata sebesar 87,63. Nilai rata-rata ulangan harian kelas V A yang menggunakan media *game* edukasi Quizizz ini ternyata lebih tinggi daripada kelas V B yang menggunakan media *paper test*.

Media *paper test* adalah media konvensional dengan menggunakan bahan kertas.⁵ Media *paper test* ini berupa tes tertulis dan kertas fotokopian materi pembelajaran IPA sebagai perlakuan saat proses pembelajaran berlangsung. Data nilai ulangan harian yang menggunakan media *paper test* ini memperoleh nilai rata-rata yang lebih rendah dibandingkan dengan nilai penggunaan media *game* edukasi Quizizz. Kendala tersebut timbul akibat siswa terlihat pasif saat proses pembelajaran berlangsung dan siswa merasa tidak bergairah karena siswa hanya melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran yang terasa membosankan tanpa adanya inovasi media baru sebagai alat pengukur tingkat kognitifnya. Selain itu, kendala bagi guru kelas yang menerapkan media *paper test* yaitu membutuhkan waktu lebih lama untuk mengecek hasil pekerjaan siswa.⁶

Perolehan nilai rata-rata media *paper test* ini sebesar 77,37. Karena lebih rendah daripada nilai rata-rata media *game* edukasi Quizizz, maka dapat diketahui terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara kelas V A yang menggunakan media *game* edukasi Quizizz dan kelas V B yang menggunakan *paper test*.

Perbandingan hasil belajar kognitif siswa kelas V juga diperlukan dengan adanya pengujian hipotesis. Setelah data nilai ulangan harian diuji menghasilkan nilai t hitung sebesar 2,818 dan t tabel yaitu 2,028 yang berarti $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ (2,818 > 2,028). Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Lalu pada hasil olahan SPSS versi 16 bagian nilai *sig* (2 tailed) yaitu 0,008

⁵ Mirna Santi, Skripsi: “Analisis Implementasi Ujian Nasional Berbasis Kertas (Paper Based Test) dengan Ujian Berbasis Komputer (Computer Based Test)”, (Banda Aceh: UIN Ar Raniry Darussalam Banda Aceh, 2018), hlm. 20.

⁶ Mirna Santi, Skripsi: “Analisis Implementasi Ujian Nasional Berbasis Kerta (Paper Based Test) dengan Ujian Berbasis Komputer (Computer Based Test)”, hlm. 20.

dibandingkan dengan 0,05 ternyata lebih kecil dan berarti H_0 juga diterima. Berdasarkan uji hipotesis riset ini maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara penggunaan media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test*.

Perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang ada dalam penelitian ini selaras dengan teori Wahyuningsih, yaitu hasil belajar didapat dari kemampuan yang dimiliki peserta didik sesudah menerima pengalaman belajar.⁷ Pengalaman belajar ini didapat dari media pembelajaran yang telah digunakan guru. Media yang dimaksud adalah media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test*. Kedua media pembelajaran ini berfungsi sebagai stimulus siswa ketika belajar.⁸ Meskipun sama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Namun, media *paper test* yang digunakan sebagai media konvensional ini hanya bisa membuat siswa merasa bosan. Dibandingkan dengan media *game* edukasi Quizizz yang merupakan inovasi baru oleh guru ternyata mengalami perubahan hasil belajar yang lebih baik. Karena media *game* edukasi Quizizz ini bisa mengajak siswa untuk belajar dan bermain dalam pembelajaran. Seperti bermain *game*, Quizizz didukung dengan adanya fitur seperti meme, avatar, tema, dan instrumen lagu yang bisa membuat siswa merasa senang ketika pengerjaan kuis. Sehingga hasil belajar kognitif siswa pun terbukti lebih tinggi dibandingkan media konvensional seperti media *paper test*.

Berdasarkan uraian dari riset yang dilaksanakan oleh peneliti bahwa hasil belajar kognitif yang menggunakan media *game* edukasi Quizizz ternyata lebih tinggi dari media *paper test*. Dari pengujian hipotesis juga diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara penggunaan media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test*.

⁷ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 65.

⁸ I Gde Wawan Sudatha dan I Made Teguh, *Desain Multimedia Pembelajaran*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), hlm. 5.