

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKASI ANTARA *QUIZIZZ* DAN *BAAMBOZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN TIK KELAS IX SMP NEGERI 1 CIWARU

Gelar Pascawindra¹, Asep Mahpudin²

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah
Kuningan

Email¹ : gascawindra@gmail.com
Email² : asepmahpudin@upmk.ac.id

ABSTRACT

Advances in information and communication technology are growing very rapidly in the current era of globalization and have shared new innovations in the world of learning. Technological advances that continue to grow from time to time make the world of learning increasingly inseparable from the need for innovative and creative technology-based educational media. Based on observations at Ciwaru 1 Public Middle School, it was found that in the subject of Information and Communication Technology the teachers did not maximize and utilize learning resources because most of the teachers who taught these subjects were not linear or did not have a background in Informatics. This statement can be proven by the fact that students' ICT subjects still tend to be passive and only focus on the teacher. The learning method used at Ciwaru 1 Public Middle School is still not varied because the teacher still uses the lecture method in every presentation of material. This results in student learning outcomes that are less than optimal. Students are less able to improve themselves and tend to be required to only memorize or remember the modules presented.

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tumbuh sangat pesat di masa globalisasi saat ini dan sudah membagikan inovasi baru dalam dunia pembelajaran. Kemajuan teknologi yang terus tumbuh dari waktu ke waktu membuat dunia pembelajaran semakin menjadi tidak terlepas dari kebutuhan akan media media Pendidikan yang inovatif serta kreatif berbasis teknologi. Bersumber pada pengamatan di SMP Negeri 1 Ciwaru ditemukan kenyataan bahwa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi guru kurang memaksimalkan dan memanfaatkan sumber daya pembelajaran karena kebanyakan guru yang mengajar pada mata pelajaran tersebut bukan linier atau latar belakangnya bukan dari Informatika. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan mata pelajaran TIK siswa masih cenderung pasif dan hanya berpusat pada guru. Metode pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 1 Ciwaru masih belum variatif karena Guru masih menggunakan metode ceramah di setiap menyampaikan materi. Hal ini berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Siswa kurang dapat meningkatkan diri serta cenderung dituntut hanya menghafal ataupun mengingat modul yang disampaikan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Baamboozle, Quizizz, Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 1 Ciwaru.*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tumbuh sangat pesat di masa globalisasi saat ini dan sudah membagikan inovasi baru dalam dunia pembelajaran. Kemajuan teknologi yang terus tumbuh dari waktu ke waktu membuat dunia pembelajaran semakin menjadi tidak terlepas dari kebutuhan akan media media Pendidikan yang inovatif serta kreatif berbasis teknologi. Bersumber pada pengamatan di SMP Negeri 1 Ciwaru ditemukan kenyataan bahwa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi guru kurang memaksimalkan dan memanfaatkan sumber daya pembelajaran karena kebanyakan guru yang mengajar pada mata pelajaran tersebut bukan linier atau latar belakangnya bukan dari Informatika. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan mata pelajaran TIK siswa masih cenderung pasif dan hanya berpusat pada guru. Metode pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 1 Ciwaru masih belum variatif karena Guru masih menggunakan metode ceramah di setiap menyampaikan materi. Hal ini berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Siswa kurang dapat meningkatkan diri serta cenderung dituntut hanya menghafal ataupun mengingat modul yang disampaikan.

Pengalaman belajar merupakan serangkaian proses serta peristiwa yang dirasakan oleh setiap orang khususnya siswa dalam ruang lingkup tertentu (ruang kelas) sesuai dengan metode ataupun strategi pembelajaran yang diberikan oleh setiap guru. Pengalaman belajar berakibat pada hasil belajar. Pengalaman belajar juga butuh dievaluasi sebab penilaian pengalaman belajar ialah proses pengumpulan serta penginterpretasian data atau informasi yang dicoba secara terus menerus serta

sistematis untuk menentukan tingkatan pencapaian hasil belajar. Sehingga, ikatan antara pengalaman belajar dengan hasil belajar ialah salah satu aspek yang mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Pengalaman belajar yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran di suatu instansi (sekolah). Pengalaman belajar mengacu kepada interaksi antara pebelajar dengan kondisi eksternalnya. Keadaan eksternal yang juga diartikan merupakan ICT, kompetensi (performansi pendidik serta tata cara Pendidikan yang diterapkan oleh pendidik), area, proses, pendidikan, keahlian, keadaan kelas, serta media pembelajaran. Salah satu aspek yang mempengaruhi pengalaman belajar ialah media pembelajaran. Media pembelajaran yang pas serta menarik dapat meningkatkan serta memusatkan atensi anak sehingga bisa menimbulkan motivasi belajar.

Di dalam game edukasi terdapat unsur gabungan dari beberapa elemen seperti grafik yang menarik, animasi yang beragam, teks, audio dan video yang dapat merangsang ketertarikan anak untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan (1). Melalui game edukasi tersebut anak dapat secara langsung melihat, mendengar, mengamati dan bahkan berinteraksi dengan cara bernavigasi melalui tombol, tools dan navigasi lainnya yang sudah disediakan dalam program game edukasi tersebut.

Menurut (2) perkembangan video game yang semakin hari semakin pesat menimbulkan sebuah ide di bidang perindustrian untuk menjadikan video game sebagai media edukasi yang efektif dan interaktif. Game edukasi yang semakin populer di kalangan pendidikan mengakibatkan para pendidik berpikir bahwa di zaman serba digital ini dalam memberikan pendidikan kepada peserta

didik dapat menggunakan komponen rancangan game dan menerapkannya pada kurikulum pembelajaran dengan menggunakan industri berbasis game edukasi. jika game edukasi sesungguhnya lebih mengacu pada isi serta tujuan permainan, bukan termasuk dalam genre permainan yang sesungguhnya serta bertujuan memancing atensi anak sembari belajar. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu media berbentuk game edukasi yang sanggup berikan dampak menarik serta menyenangkan untuk siswa dalam proses pembelajarannya. Bersumber pada observasi yang sudah dicoba oleh peneliti di SMP Negeri 1 Ciwaru, media yang digunakan untuk menunjang pendidikan khususnya untuk mata pelajaran TIK masih sangat terbatas sehingga dibutuhkan terdapatnya media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran sehingga nantinya sanggup tingkatkan hasil belajar siswa.

Tidak adanya media interaktif di SMP Negeri 1 Ciwaru karena media yang umumnya serta masih digunakan dikala ini merupakan media berupa buku mata pelajaran. Buku merupakan media konvensional yang masih digunakan hingga saat ini. Kecenderungan membaca buku mata pelajaran khususnya buku mata pelajaran TIK pada anak kelas IX SMP Negeri 1 Ciwaru tahun ajaran 2022/2023 cenderung rendah. Rendahnya atensi siswa membaca buku mata pelajaran TIK disebabkan buku merupakan media pembelajaran yang kurang menarik serta membosankan. Perihal ini nantinya pula hendak mempengaruhi pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti SMP Negeri 1 Ciwaru, mata pelajaran TIK hanya berpaku pada buku dan ceramah yang kurang menarik. Game edukasi yang digunakan nantinya harus efektif (berdaya guna) bagi siswa dalam membantu mengingat dan memahami materi pelajaran. Efektivitas sebuah media pembelajaran dalam hal ini game edukasi dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Semakin tinggi hasil belajar siswa menunjukkan media pembelajaran dalam hal ini game edukasi yang diberi nama

Game Edukasi efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai nilai efektif. Efektivitas juga merupakan suatu takaran keberhasilan suatu sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan, sehingga juga diperlukan adanya suatu upaya pembelajaran yang bisa membangkitkan minat dan kemauan anak dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan potensi diri setiap anak. (Rohmawati 2015)

Idealnya pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membentuk moralitas peserta didik, yang artinya adalah moralitas siswa juga berperan penting untuk keefektivitasan siswa dalam pembelajaran. Adat dan kebiasaan yang terbentuk merupakan perbuatan yang berulang-ulang, perbuatan tersebut menjadi kebiasaan, karena dua faktor, pertama adanya kesukaan hati pada suatu pekerjaan, dan kedua menerima kesukaan itu dengan melahirkan suatu perbuatan. (Rohmawati 2015)

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rohmawati 2015). Menurut Andini & Supardi, (2018) menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap dengan mudah, menyenangkan, dan dapat terselesaikan tujuan pembelajaran sesuai harapan. (Andini and Supardi 2018)

Dari beberapa pengertian efektivitas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah perilaku mengajar yang efektif ditunjukkan oleh pendidik yang mampu memberikan pengalaman baru melalui pendekatan dan

strategi khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran

berbagai faktor. Contohnya adalah: The Sims, Cities Skyline dan House Builder.

Pengertian *Game* Edukasi

a. Pengertian *game*

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris jika diartikan dalam bahasa Indonesia yang artinya adalah permainan. Pengertian *game* menurut Ridwan Arif Rahman dan Dewi Tresnawati (2016) adalah permainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah, biasanya tidak serius serta bertujuan untuk refreshing.

Menurut Restiana (2017) jenis jenis *game* yang dikenal dengan istilah *genre game* adalah sebagai berikut:

Shooting

Video *game* jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata dan tangan, juga timing, inti dari *genre game* ini adalah tembak menembak. Contohnya yang populer pada saat ini adalah: Valorant, Counter Strike dan Overwatch.

Fighting

Game yang permainannya memerlukan refleks dan koordinasi mata dengan tangan yang cepat serta membutuhkan strategi untuk memenangkan setiap *round* nya dengan hanya mengandalkan fisik serta kemampuan atau segala bentuk jurus *Character* nya masing masing di dalam permainan. Contohnya adalah : Mortal Kombat, Tekken, dan Naruto Shippuden

Adventure

Game yang lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisis tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan berbagai peristiwa. Contoh jenis *game* ini adalah: Fallout 4, Elden Ring, The Witcher 3 dan Far Cry 6.

Simulasi, Kontruksi, Manajemen

Dalam jenis video *game* ini banyak menggambarkan tentang dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan rinci

Strategi

Genre game ini memerlukan koordinasi dan strategi dalam memainkan permainan ini. Kebanyakan *game* strategi adalah *game* perang. Contohnya: Call Of Duty, Squad dan Playerunknown Battleground (PUBG).

Sport

Game ini berdasarkan jenisnya merupakan *game* dengan *genre* olahraga. Selama *game* itu mengetengahkan *genre* olahraga, disebut *genre* Sport. Contoh yang paling populer saat ini adalah eFootball 2023, FIFA 2023 dan NBA 2K23

Puzzle

Game jenis ini memberikan tantangan kepada pemainnya. Jenis *game puzzle* berisi tentang permainan menyusun benda acak menjadi sebuah benda utuh, menyajikan teka-teki, mencari posisi benda, menemukan benda yang tersembunyi, menyusun benda sesuai letaknya, melewati labirin, dan sebagainya. Contoh populer jenis ini adalah Tetris, Minesweeper, Candy Crush Saga dan Where's My Water

Edugames

Video *game* jenis ini bertujuan sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna, angka, huruf sampai belajar bahasa asing. Pengembangan yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar *game* ini dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yang memainkannya.

b. Pengertian *game* edukasi

Game edukasi yaitu sebuah media pembelajaran yang bersifat mendidik, dimana dengan media tersebut dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan melakukan kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan dalam kegiatan pembelajaran. *Game* edukasi yaitu suatu alat untuk dimainkan

dengan tujuan sebagai alat untuk mencari kesenangan dan kepuasan sekaligus dapat mendidik dan meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan. (Irwanto 2021)

Sesuai dengan arti dalam Bahasa Indonesia, *game* berarti permainan, sedangkan edukasi adalah pendidikan. *Game* edukasi adalah *game* yang digunakan untuk memberikan pengajaran menambah pengetahuan kepada penggunanya melalui media yang unik, menarik, menantang, dan memberikan efek kesenangan bagi penggunanya yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar sehingga diharapkan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. *Game* edukasi ini bertujuan untuk anak-anak SMP, maka di perlukan komposisi warna yang menarik.

Pengertian Quizizz

c. Quizizz

Quizizz merupakan salah satu aplikasi media interaktif abad 21 yang memiliki keunggulan dalam tampilan dan kemudahan. *Quizizz* juga diartikan sebagai situs yang digunakan untuk penilaian dalam pembelajaran dalam bentuk permainan kuis. *Quizizz* dalam praktiknya sangat mudah digunakan, soal kuis dapat menggunakan pilihan jawaban sesuai dengan keinginan. Selain itu, pertanyaan dalam *Quizizz* juga dapat ditambahkan foto sebagai latar belakang sesuai dengan keinginan. Jika *Quizizz* telah selesai, terdapat kode PIN 6 angka untuk membagikan soal kuis kepada responden. Dalam *Quizizz*, kita dapat melihat tabulasi data mengenai respon kinerja siswa. (Tony Suhartatik 2020)

d. Quizizz sebagai media pembelajaran

Quizizz terdiri dari tes, pengambilan pendapat, atau permainan soal selain itu dikatakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dengan dukungan internet. Penggunaan *Quizizz* dapat dilakukan oleh siswa ketika latihan soal *Quizizz* ini terdapat karakter meme, avatar, tema, dan musik penghibur. Dalam *Quizizz* dapat terjadi adanya persaingan hasil nilai antar siswa.

Dengan pengambilan kuis diwaktu yang bersamaan siswa dapat mengetahui langsung urutan hasil pada papan peringkat. Pendidik yang menggunakan kuis online *Quizizz* dapat mengetahui perkembangan belajar peserta didik. Pada revolusi pembelajaran 4.0 saat ini mendukung jika menjadikan *Quizizz* sebagai penilaian dalam pembelajaran. Jika memiliki soal-soal ujian dapat menggunakan *Quizizz* sebagai penyimpanan soal, setelah itu dilakukan analisis tentang tingkat kesukaran soal dan menjadikan proses belajar menarik. (Rahmi Ramadhani, Alexander Wirapraja, Meilani Safitri, Jamaludin, Dyah Gandasari, and Masrul, Rano Indradi Sudra 2020)

Pengertian Baamboozle

Baamboozle termasuk jenis permainan *edugames* yang menyerupai lomba cerdas cermat, tetapi berlangsung secara daring dan siswa tidak perlu membuat akun. Permainan ini dimainkan dengan membunyikan bel per kelompok (Krisbiantoro 2020). *Edugames* ini berbeda dengan *Quizizz*. Di *Quizizz*, siswa mengerjakan kuis secara individu dan bisa dilakukan tanpa interaksi, sedangkan di *Baamboozle*, siswa hanya bisa mengerjakan soal secara langsung dari screen sharing layar Zoom Meeting atau ditampilkan melalui LCD proyektor di kelas. Guru bertugas menjadi pemandu jalannya permainan. (Ilmatus et al. 2021)

Pengertian Belajar

Menurut Aunurrahman (2016) Pengertian belajar dapat kita temukan dalam berbagai sumber atau literatur. Meskipun kita melihat ada perbedaan-perbedaan di dalam rumusan pengertian belajar tersebut dari masing-masing ahli, namun secara prinsip kita menemukan kesamaan-kesamaannya. Belajar dan mengajar sebagai aktivitas utama di sekolah meliputi tiga unsur, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar dan hasil belajar.

Pengertian Hasil Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya

Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah menyelesaikan latihan-latihan dalam pembelajaran. Perubahan yang terjadi dari diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku yang dapat diukur digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi siswa dan guru untuk melihat apakah siswa telah lulus atau tidak (Nugraha, Sudiatmi, and Suswandari 2020).

Dari pengertian menurut para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebuah kemampuan dari seorang anak yang di dapatkan setelah mendapatkan pelajaran.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada siswa adalah a.) Minat individu, b.) Motivasi belajar, c.) Kebiasaan membaca. (Mualiah and Usmaedi 2018) telah membuktikan kebiasaan membaca berpengaruh pada prestasi.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu (faktor internal) dan faktor yang datang dari luar diri siswa (faktor eksternal).

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu para siswa dalam mencapai hasil belajar yang sebaikbaiknya (S. Rahman 2021)

Faktor yang datang dari dalam diri luar diri siswa juga dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu faktor yang datang dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar adalah media pembelajaran yang digunakan. Dengan media pembelajaran yang baik dan menarik

diharapkan akan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu dibuatlah media pembelajaran berupa *Game* Edukasi yang diharapkan akan menarik minat siswa untuk belajar dan akan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran TIK.

1. Metode Penelitian

Suatu penelitian Sugiyono, (2019) bisa dikatakan sukses jika pada proses penelitiannya menggunakan metode yang tepat dan dengan sistematis yang baik. Untuk itu perlu metode penelitian agar menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode Eksperiment, dimana penulis menggunakan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol untuk pengumpulan data. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono, (2019) penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotetesis yang telah ditetapkan.

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	IX 4	14	14	28
2	IX 8	14	14	28
		Jumlah		56

A. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Menurut Sugiyono (2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX 4 dan IX 8 SMP Negeri 1 Ciwaru tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 114 siswa.

Sampel

Tujuan penentuan sampel adalah memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi, suatu reduksi terhadap jumlah objek penelitian. yaitu cara pengambilan sampel secara acak (random), dimana semua anggota populasi diberi kesempatan atau peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Kemudian untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, teknik yang digunakan adalah dengan melihat tingkat pemahaman dan kemampuan yang sama. Berdasarkan pengertian tersebut, maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas IX 4 sebanyak 38 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IX 8 sebanyak 38 siswa sebagai kelas kontrol.

2. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Ciwaru. SMP Negeri 1 Ciwaru merupakan sekolah Negeri. Sekolah ini pun terletak di Desa Ciwaru Kecamatan Ciwaru.

1. Uji Normalitas

Data pada Uji Normalitas digunakan ini diperoleh dari data pre-test dan post-test baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan bantuan program SPSS. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji Wilcoxon yang digunakan untuk membandingkan dan melihat perbedaan antara data pre-test dan data post-test. Adapun kriteria terjadinya perubahan yakni apabila nilai $\text{sig} \leq$ dari 0.05, sedangkan apabila $\text{sig} \geq$ dari 0.05 maka tidak terjadi perubahan

Test Statistics^a

	Postest Eksperimen	Postest Kontrol - Pre-Test
t		
Z	-4.632 ^b	-4.643 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Jika nilai $\text{Asymp.Sig} < 0.05$ maka Hipotesis Diterima

Jika nilai $\text{Asymp.Sig} > 0.05$ maka Hipotesis Ditolak

Berdasarkan *output "Test Statistics"*, diketahui bahwa $\text{Asymp.Sig}(2\text{-tailed})$ bernilai 0.000. Dengan asumsi karena nilai 0.000 lebih kecil dari pada 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis Diterima". Artinya ada perbedaan antara hasil belajar siswa untuk *Pre-Test* dan *Post-Test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada data hasil nilai belajar, peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran TIK menggunakan media *Baamboozle* dan *Quizizz*.

2. Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel yang akan diambil dalam penelitian ini berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menyediakan apakah kedua sampel mempunyai varians yang sama atau tidak.

H_0 Jika nilai Signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data homogen

H_1 Jika nilai Signifikansi $< 0,05$ maka distribusi data tidak homogen

Tabel Uji Homogenitas *Pretest*

Based on Mean	1	54	.202
Based on Median	1	54	.288
Based on Median and with adjusted df	1	52.934	.288

Berdasarkan *output* diatas, diketahui nilai Signifikansi (Sig.) *Based on Mean* adalah sebesar 0.202 > 0.05 , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *Post-Test* kelas eksperimen dan data *Post-Test* kelas kontrol adalah sama (homogen).

Tabel Uji Homogenitas *Postest*

Based on Mean	1	54	.908
---------------	---	----	------

Based on Median	1	54	.869
Based on Median and with adjusted df	1	47.911	.869

Berdasarkan *output* diatas, diketahui nilai Signifikansi (Sig.) *Based on Mean* adalah sebesar 0.908 > 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *Post-Test* kelas eksperimen dan data *Post-Test* kelas kontrol adalah sama (homogen).

3. Uji Hipotesis (uji-t)

Uji Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik inferensial (t-test) paired samples test yang bertujuan untuk menguji sampel yang berpasangan (Pasangan Pretest dan Posttest) dengan menggunakan program SPSS 25 for windows dengan kriteria pengujian, hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$. Sebaliknya, H_1 ditolak apabila nilai $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$. Dengan kata lain, hipotesis diterima apabila nilai t_{hitung} lebih besar satu sama dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 %. Hasil uji (t-test) data pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Quizizz* di kelas IX.4 Sebagai kelas Eksperimen ditunjukkan pada tabel berikut.

3. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya penelitian ini guru mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Ciwaru dapat mengoperasikan media pembelajaran menggunakan *Baamboozle* dan *Quizizz* untuk lebih mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada.
2. Dengan adanya penelitian ini dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan nilai hasil belajar dengan menggunakan game edukasi *Baamboozle* (kelas kontrol) dengan game edukasi menggunakan *Quizizz* (kelas eksperimen) dengan

nilai signifikansi antara *Baamboozle* (kelas kontrol) 8,552 dan *Quizizz* (kelas eksperimen) 10,858 sehingga dinyatakan bahwa *Quizizz* (kelas eksperimen) lebih besar nilai signifikansinya dibandingkan dengan *Baamboozle* (kelas kontrol).

3. Dengan adanya media pembelajaran *Baamboozle* dan *Quizizz* ini dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya efektivitas menggunakan media pembelajaran tersebut dengan adanya peningkatan hasil belajar dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen dengan nilai signifikansi antara *Baamboozle* (kelas kontrol) 8,552 dan *Quizizz* (kelas eksperimen) 10,858 sehingga dinyatakan bahwa *Quizizz* (kelas eksperimen) lebih besar nilai signifikansinya dibandingkan dengan *Baamboozle* (kelas kontrol).

A. Implikasi

Berikut ini adalah beberapa implikasi yang peneliti peroleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berupa *Baamboozle* dan *Quizizz* pada pembelajaran TIK kelas IX SMP yang bertujuan untuk mendorong dan menarik siswa agar lebih giat belajar dan menguasai materi pelajaran TIK kelas IX SMP. Dengan demikian hasil belajar mata pelajaran TIK semakin meningkat.
2. Sekolah dapat mendukung guru untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran TIK kelas IX SMP.
3. Penggunaan media pembelajaran menggunakan *Baamboozle* dan *Quizizz* dalam pembelajaran TIK ini dapat menarik perhatian siswa bila dibandingkan dengan media

atau pembelajaran konvensional yang menggunakan buku.

B. Rekomendasi

Berikut ini saran yang bisa disampaikan sejalan dengan hasil-hasil penelitian ini:

1. Guru hendaknya melakukan variasi dalam penggunaan *Game* edukasi komputer untuk materi pelajaran TIK agar media pembelajaran berupa *game* edukasi ini menjadi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini bisa dilakukan dengan memadukan media pembelajaran ini dengan teknik pembelajaran lain yang diperkirakan akan memberikan peningkatan pada keterampilan siswa terutama dalam materi mata pelajaran TIK.
2. Sekolah hendaknya mendukung dan memberikan fasilitas kepada guru untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif, inovatif dan telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas IX SMP.
3. Media pembelajaran yang diterapkan pada suatu pembelajaran yang berhasil pada satu kelompok siswa belum tentu berhasil diterapkan pada kelompok siswa lainnya. Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan, pendidik perlu menekankan pada faktor-faktor yang mempengaruhinya, misalnya bahan atau materi pelajaran, waktu dan fasilitas belajar. Faktor-faktor tersebut perlu dipertimbangkan untuk menunjang keberhasilan dalam penggunaan media pembelajaran selain juga mempertimbangkan dan memilih teknik pembelajaran yang tepat pula.

4. Daftar Pustaka

Andini, Deassy May, and Endang Supardi. 2018. "Kompetensi

Pedagogik Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran Dengan Variabel Kontrol Latar Belakang Pendidikan Guru." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3 (1): 148.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9450>.

Dony Novalindry. 2015. "Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO)." *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan* 6 (2): 106–18.
https://www.researchgate.net/publication/321193593_APLIKASI_GAME_GEOGRAFI_BERBASIS_MULTIMEDIA_INTERAKTIF_STUDI_KASUS_SISWA_KELAS_IX_SMPN_1_RAO

Ilmatius, Adelia Savitri, Salsa Febiola, Gading Widjaya, and Falih Wicaksono. 2021. "Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD / MI Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi : Quizizz Dan Baamboozle" 11: 198–204.

Irwanto. 2021. "Jurnal Inovasi Penelitian" 1 (11).

Krisbiantoro, Benny. 2020. "The Effectiveness of Gamification to Enhance Students' Mastery on Tenses Viewed from Students' Creativity." *Journal of Advanced Multidisciplinary Research* 1 (December): 73.
<https://doi.org/10.30659/jamr.1.2.73-97>.

Mualiah, Eka Nurul, and Usmaedi. 2018. "ISSN 2540-9093 PENGARUH KEBIASAAN MEMBACA TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN KUBANGLABAN Eka Nurul Mualimah, Usmaedi STKIP Setia Budhi Rangkasbitung A. Pendahuluan Pembelajaran Membaca Menjadi Salah Satu Pembelajaran Yang Tidak." *Jurnal Untirta* 4 (1): 43–55.

- Nugraha, Sobron Adi, Titik Sudiatmi, and Meidawati Suswandari. 2020. "Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1 (3): 265–76.
<https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>.
- Rahman, Ridwan Arif, and Dewi Tresnawati. 2016. "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia." *Jurnal Algoritma* 13 (1): 184–90.
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>.
- Rahman, Sunarti. 2021. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," no. November: 289–302.
- Rahmi Ramadhani, Alexander Wirapraja, Oris Krianto Sulaiman, Edi Irawan Meilani Safitri, Jamaludin, Dyah Gandasari, and Madya Ahdiyati Masrul, Rano Indradi Sudra. 2020. "Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik." *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran* 2 (6): 24–29.
<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results%0Amuhammadkahfi16060474066@mhs.unesa.ac.id>.
- Restiana. 2017. "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title." *BMC Public Health* 5 (1): 1–8.
<https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>.
- Rohmawati, Afifatu. 2015. "Usia Taman Kanak-Kanak."
- Sugiyono. 2019. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D."
- Tony Suhartatik. 2020. "BEST
- PRACTICE Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional."
- Wijayanto, Erwin. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5 (3).