

PENGARUH MEDIA QUIZIZZ TERHADAP MINAT DAN KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI SEJARAH KEDATANGAN BANGSA EROPA KE NUSANTARA

Rina Hidayati¹, Sri Utami², Soubar Isman³
Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Dr. Soetomo, Surabaya
Alamat e-mail : ¹rinahidayati34@guru.smk.belajar.id,
²sri.utami.mpd@unitomo.ac.id, ³soubarisman53@gmail.com

ABSTRACT

History learning currently still uses conventional learning models where teachers mostly explain material through lectures, questions and answers, discussions, assignments, and use books as the main source of learning. Learning history using textbooks and learning models using lectures has an impact on students' low interest in learning so that many students still obtain history learning results below the minimum completeness criteria. To overcome this problem, teachers can use media that can increase student interest and learning outcomes. The use of innovative media is expected to increase student motivation and learning outcomes. One of the media that is widely used today is quizizz. The aims of this research include: 1) To determine the influence of Quizizz media on the interest of Phase F students at SMK Negeri 1 Sampang, and 2) To determine the effects of Quizizz media on the ability to understand the history of the arrival of Europeans to the archipelago in Phase F students at SMK Negeri 1 Lacquer. This research is an experimental research in which researchers tested the use of Quizizz media and determined its effect on students' interest in learning and understanding of history learning in vocational high schools. The population and sample in this research were 32 students in class XI TF 1 as the experimental group and 32 students in class XI TF 2 as the research control group. The results of this research include: 1) There is an influence of quizizz media on the interest of phase F students at SMK Negeri 1 Sampang, and 2) there is an influence of quizizz media on the ability to understand the history of the arrival of Europeans to the archipelago in phase F students of SMK Negeri 1 Sampang.

Keywords: Media Quizizz, Interest, Understanding History

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah saat ini masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana guru lebih banyak menjelaskan materi melalui ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, dan menjadikan buku sebagai sumber utama pembelajaran. Pembelajaran sejarah dengan menggunakan buku teks dan model pembelajaran menggunakan ceramah berdampak pada rendahnya minat belajar siswa sehingga siswa masih banyak memperoleh hasil belajar sejarah di bawah kriteria ketuntasan minimal. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka guru dapat menggunakan media yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan media yang inovatif diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu media yang banyak digunakan saat ini adalah quizizz. Tujuan penelitian ini antara lain: 1) Untuk mengetahui Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Siswa Fase F SMK Negeri 1 Sampang, dan 2) Untuk

mengetahui Pengaruh-Pengaruh Pengaruh Media Quizizz Terhadap Kemampuan Memahami Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa Ke Nusantara Pada Siswa Fase F SMK Negeri 1 Sampang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dimana peneliti melakukan ujicoba penggunaan media quizizz dan mengetahui pengaruhnya terhadap minat belajar dan pemahaman siswa pada pembelajaran sejarah di sekolah menengah kejuruan. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TF 1 sebanyak 32 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas XI TF 2 sebanyak 32 siswa sebagai kelompok control penelitian. Hasil penelitian ini antara lain: 1) Terdapat pengaruh media quizizz terhadap minat siswa fase F SMK Negeri 1 Sampang, dan 2) Terdapat pengaruh pengaruh media quizizz terhadap kemampuan memahami sejarah kedatangan bangsa Eropa ke nusantara pada siswa fase F SMK Negeri 1 Sampang.

Kata Kunci: Media Quizizz, Minat, Memahami Sejarah

A. Pendahuluan

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 merupakan undang-undang yang dijadikan pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Indonesia terdiri berbagai wilayah dengan keragaman suku bangsa, adat, dan kebiasaan merupakan kekayaan yang tak ternilai. Namun di samping itu, perlu ada pedoman dalam menyelenggarakan program pendidikan di berbagai wilayah

tersebut agar arah pendidikan merujuk pada satu tujuan yang sama sebagaimana dirumuskan tujuan pendidikan pada undang-undang nomor 20 tahun 2003.

Tujuan Pendidikan secara nasional perlu ditetapkan agar seluruh sekolah yang menyelenggarakan Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan yang sama dan terstandarisasi. Tujuan Pendidikan yang utama adalah pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ketiga kompetensi tersebut dikembangkan secara proporsional berdasarkan jenjang Pendidikan dan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Pendidikan di sekolah mengajarkan berbagai mata pelajaran yang dapat menjadi sumber pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa, khususnya mata pelajaran sejarah agar siswa mengenal bagaimana Indonesia sejak zaman sebelum

kemerdekaan sampai dengan kemajuan yang dialami saat ini.

Perkembangan zaman pada saat ini mengalami sebuah perkembangan yang sangat cepat dan pesat. Perkembangan yang semakin cepat, menjadi catatan sejarah tersendiri dimulai dari zaman Pra Aksara sampai dengan Zaman Reformasi pada saat ini. Belajar Sejarah harus diajarkan dan dilakukan se dini mungkin terhadap para generasi penerus bangsa untuk membangun kewarganegaraan yang lebih baik, serta mengerti akan nilai nilai perjuangan bangsa. Selain itu belajar sejarah juga perlu untuk dipelajari agar lebih mengenal budaya bangsa Indonesia yang mampu menghasilkan sebuah peradaban yang berkembang dan maju pada saat ini. Untuk mengakomodasi pengetahuan yang dapat dijadikan bekal informasi pembelajaran di sekolah, pemerintah melalui kementerian Pendidikan dan kebudayaan serta riset dan teknologi memasukkan mata pelajaran sejarah di dalam kurikulum untuk dipelajari di semua jenjang Pendidikan, dari jenjang Pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi. Memahami sejarah menjadi sangat penting agar manusia Indonesia saat ini mengenal

jati diri bangsa dan mengenal lebih baik nenek moyang dan para pendahulu yang telah berjuang merebut dan mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia. Sejarah tidak hanya mengandung informasi kejadian, namun memiliki nilai-nilai spiritual, moral, dan social yang dapat dipahami oleh siswa dalam menjadi bagian dari masyarakat saat ini.

Pembelajaran sejarah yang terdiri atas informasi kejadian dan fakta sejarah disampaikan oleh guru secara konvensional melalui ceramah dan diskusi. Hal tersebut menjadikan sejarah menjadi pelajaran yang tidak menarik bagi siswa, terlebih jika disampaikan pada waktu siang hari. Sedangkan belajar pada siang hari siswa sudah banyak yang lelah karena telah beraktifitas di pagi hari sehingga sudah kurang berminat lagi pada proses pembelajaran, bahkan ada yang cenderung mengantuk (Lestari, 2012). Kenyataan di lapangan guru ketika mengajar masih cenderung menggunakan metode ceramah dengan memberikan cerita yang terkesan diulang-ulang. Kurangnya inovasi guru dalam mengajar, membuat suasana belajar menjadi monoton dan membosankan. Kurangnya variasi penggunaan media

menyebabkan peserta didik kurang fokus dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga menyebabkan tidak terciptanya suasana belajar yang menyenangkan (Nafriadi dan Hastuti, 2020).

Sumber belajar sejarah yang tersedia berupa buku yang menyediakan informasi sejarah dalam bentuk teks. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi ajar yang hanya disajikan dalam bentuk teks, menjadi tanggung jawab yang harus diperbaiki oleh guru (Muliya, 2022). Pembelajaran sejarah saat ini masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana guru lebih banyak menjelaskan materi melalui ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, dan menjadikan buku sebagai sumber utama pembelajaran. Pembelajaran sejarah dengan menggunakan buku teks dan model pembelajaran menggunakan ceramah berdampak pada rendahnya minat belajar siswa sehingga siswa masih banyak memperoleh hasil belajar sejarah di bawah kriteria ketuntasan minimal. Hal tersebut ditemukan oleh peneliti dalam melakukan observasi di sekolah menengah kejuruan di samping. Minat belajar siswa selamat proses pembelajaran rendah

dikarenakan siswa tidak aktif bertanya dan berdiskusi selama pembelajaran sejarah berlangsung. Hasil tes pemahaman sejarah siswa juga masih banyak yang memperoleh skor di bawah KKM. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti diperoleh informasi bahwa 18 siswa memperoleh nilai di bawah KKM dan siswanya 14 siswa sudah memenuhi KKM. Berdasarkan berbagai permasalahan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Pembelajaran sejarah menggunakan model pembelajaran konvensional
2. Buku sebagai sumber satu-satunya informasi pembelajaran
3. Minat belajar siswa rendah
4. Siswa cenderung pasif dan tidak aktif bertanya serta berdiskusi
5. Hasil belajar sejarah siswa masih banyak di bawah KKM

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka guru dapat menggunakan media yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan media yang inovatif diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil

belajar siswa. Salah satu media yang banyak digunakan saat ini adalah quizizz. Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. Quizizz adalah aplikasi yang menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan yang disajikan dengan menyenangkan dan menarik bagi semua peserta didik (Pusparani, 2020). Penggunaan media quizizz memberikan tampilan materi dan penilaian pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar serta mendorong pengembangan kompetensi siswa untuk memperoleh prestasi yang maksimal. Quizizz juga dapat memicu persaingan antar siswa karena aplikasi quizizz memberi peringkat secara otomatis saat siswa menyelesaikan kuis dan soal Latihan (Mulya, 2022). Penggunaan Quizizz cukup mudah karena poin-poin dalam kuis yang sudah disusun bisa langsung ditambahkan dan diatur sesuai keinginan baik berupa gambar, background maupun opsi pilihan lainnya (Rosiyanti dkk, 2020).

Minat belajar adalah perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha untuk mendapat ilmu

pengetahuan (Astuti, 2015). Kemampuan adalah kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam pekerjaan (Sulfemi dan Supriyadi, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Dan Kemampuan Memahami Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa Ke Nusantara Pada Siswa Fase F SMK Negeri 1 Sampang. Ketertarikan peneliti terhadap judul tersebut berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan pada pembelajaran sejarah dimana pembelajaran masih bersifat monoton dan didominasi oleh guru. Rekomendasi penggunaan media quizizz berdasarkan pada beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media quizzing mampu memberikan dampak positif dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Tujuan penelitian ini antara lain: 1) Untuk mengetahui Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Siswa Fase F SMK Negeri 1 Sampang, dan 2) Untuk mengetahui Pengaruh-Pengaruh Pengaruh Media Quizizz Terhadap Kemampuan Memahami Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa Ke

Nusantara Pada Siswa Fase F SMK Negeri 1 Sampang.

menggunakan teknik analisis independent sampel t test.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eskperimen. Peneliti memilih untuk menggunakan desain intact group comparison yang merupakan bagian dari rancangan true experimental design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TF SMK Negeri 1 Sampang yang berjumlah 64 orang. Karena jumlah populasi dalam penelitian ini tidak terlalu banyak, maka peneliti menggunakan Teknik pengambilan sampel jenuh dimana seluruh siswa dalam populasi penelitian dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2013). Dengan demikian, maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TF 1 sebanyak 32 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas XI TF 2 sebanyak 32 siswa sebagai kelompok control penelitian. Peneliti menggunakan lembar angket untuk mengumpulkan data minat belajar siswa dan menggunakan soal tes pilihan ganda yang terdiri atas 20 soal untuk mengumpulkan data pemahaman sejarah siswa. Teknik analisis data

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang memiliki karakteristik materi pelajaran berbasis teks atau informasi. Peserta didik diharapkan dapat memahami sejarah kedatangan bangsa Eropa dan mengambil nilai-nilai positif yang terkandung dari kejadian-kejadian sejarah pada saat itu. Pembelajaran sejarah selama ini begitu membosankan karena pembelajaran monoton melalui kegiatan ceramah, diskusi, dan penugasan. Oleh sebab itu, kehadiran media pembelajaran quizizz diharapkan mampu meningkatkan minat dan perhatian belajar siswa selama proses pembelajaran. Untuk mengetahui pengaruh media quizizz terhadap minat belajar siswa, peneliti melakukan eksperimen dan data minat belajar siswa pada dua kelompok yang berbeda dianalisis menggunakan analisis independent sampel t test. Berdasarkan hasil analisis independent sampel t test menggunakan aplikasi SPSS 21 diketahui bahwa skor sig (2-tailed) sebesar 0,000 dimana skor tersebut lebih kecil dari 0,05. Hasil analisis

tersebut menyimpulkan bahwa Terdapat pengaruh media quizizz terhadap minat siswa fase F SMK Negeri 1 Sampang. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa (Citra dan Rosy, 2020)

Pemahaman terhadap sejarah memiliki nilai penting bagi peserta didik. Melalui pemahaman tersebut, peserta didik mampu memahami situasi dan kondisi yang terjadi pada saat kejadian sejarah tersebut berlangsung dan mampu menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah pada kondisi nyata saat ini. Penggunaan media quizizz diharapkan mampu meningkatkan mutu proses dan hasil belajar siswa, khususnya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah kedatangan bangsa Eropa. Peneliti melakukan eskperimen untuk mengetahui pengaruh media quizizz

terhadap pemahaman sejarah bangsa Eropa siswa. Peneliti mengumpulkan data kedua kelompok penelitian menggunakan soal tes dan data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis sampel t test. Berdasarkan hasil analisis independent sampel t test menggunakan aplikasi SPSS 21 terhadap data pemahaman sejarah Eropa siswa diketahui bahwa skor sig (2-tailed) sebesar 0,000 dimana skor tersebut lebih kecil dari 0,05. Hasil analisis tersebut menyimpulkan bahwa Terdapat pengaruh pengaruh media quizizz terhadap kemampuan memahami sejarah kedatangan bangsa Eropa ke nusantara pada siswa fase F SMK Negeri 1 Sampang. Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi ke penerimanya (Aini, 2019).

E. Kesimpulan

Simpulan dalam penelitian ini merupakan simpulan terhadap seluruh rangkaian proses penelitian eskperimen pengaruh media quizizz terhadap minat belajar dan pemahaman sejarah Eropa siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh menggunakan instrumen yang valid dan reliabel serta teknik analisis data menggunakan independent sampel t test berbantuan SPSS 21, maka peneliti membuat simpulan penelitian berikut ini:

- 1) Terdapat pengaruh media quizizz terhadap minat siswa fase F SMK Negeri 1 Sampang. Kesimpulan tersebut berdasarkan hasil analisis independent sampel t test terhadap minat belajar siswa yang menggunakan media quizizz dan tidak menggunakan media quizizz. Hasil analisis sebesar 0,000 menunjukkan bahwa tingkat signifikansinya sangat tinggi karena skor analisis yang semakin menjauhi skor 0,05 maka dikatakan semakin tinggi.
- 2) Terdapat pengaruh pengaruh media quizizz terhadap kemampuan memahami sejarah kedatangan bangsa Eropa ke nusantara pada siswa fase F SMK Negeri 1 Sampang. Kesimpulan tersebut berdasarkan hasil analisis independent sampel t test terhadap kemampuan memahami sejarah kedatangan bangsa erop ke nusantara yang menggunakan media quizizz dan tidak menggunakan media quizizz.

Hasil analisis sebesar 0,000 menunjukkan bahwa tingkat signifikansinya sangat tinggi karena skor analisis yang semakin menjauhi skor 0,05 maka dikatakan semakin tinggi.

Penelitian tentang pembelajaran sejarah saat ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif memotret seluruh proses pembelajaran sejarah menggunakan data kuantitatif atau angka. Sejarah merupakan ilmu pengetahuan sosial sehingga penelitian ke depan diharapkan dapat dilakukan dengan pendekatan kualitatif untuk mengetahui makna sejarah bagi peserta didik dan manfaatnya bagi pengembangan kompetensi peserta didik di era saat ini. Melalui pendekatan penelitian kualitatif, peneliti dapat menguraikan data peneliti secara deskriptif dan kompleks sehingga memperluas khasanah keilmua pembelajaran sejarah di lingkungan sekolah menengah kejuruan. Beberapa saran yang bisa direkomendasikan peneliti kepada para pihak berdasarkan hasil penelitian ini antara lain, guru dapat memanfaatkan media berbasis IT guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Siswa diharapkan dapat beradaptasi dengan pembelajaran

yang menggunakan produk berbasis teknologi guna menunjang prestasi belajar siswa. Sekolah dapat membuat kebijakan penggunaan teknologi berbasis IT pada setiap proses pembelajaran di sekolah guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada rekan sejawat dan Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dr. Soetomo Surabaya yang telah membantu dalam penyusunan artikel publikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y, I. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu, *Jurnal Kependidikan*, 2(35): 1-6.
- Astuti, S, P. 2015. Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika, *Jurnal Formatif*, 5(1): 68-75.
- Citra, C, A, dan Rosy, B. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya, *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2): 261-272.
- Lestari, I. 2012. Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal Formatif*, 3(2): 115-125.
- Muliya, M. 2022. Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2, *Enggang: JURNAL Pendidikan, Bahasa, sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1): 1-14.
- Nafriadi, O, dan Hastuti, H. 2020. Inovasi Dart Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas, *Jurnal Kronologi*, 2(4): 247-254.
- Pusparani, H. 2020. Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2): 269-279.
- Rosiyanti, H, Widiyasari, R, Adriansyah, A, F, dan Istiqomah, S. 2020. Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ, disampaikan pada Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ di Universitas

Muhammadiyah Jakarta
tanggal 7 Oktober 2020.

Sulfemi, W, B, dan Supriyadi, D. 2018.
Pengaruh Kemampuan
Pedagogik Guru Dengan
Hasil Belajar IPS,
*EDUTECHNO: Jurnal
Pendidikan dan
Administrasi Pendidikan*,
18(2): 1-19.