

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kegiatan pembelajaran merupakan pilar utama dalam proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan sumberdaya manusia yang unggul. Kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mengubah tingkah laku siswa menjadi lebih baik, dimana perubahan tersebut meliputi perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik pada siswa yang perlu diperhatikan oleh para guru.² Dalam kegiatan pembelajaran guru dan siswa perlu adanya komunikasi interaktif agar siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif. Siswa dapat memahami konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar merupakan keberhasilan dalam proses pembelajaran, penerapan media pembelajaran juga sebagai penentu keberhasilan proses pembelajaran.³

Belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidup mereka. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Oleh karena itu pembelajaran dapat terjadi kapanpun dan dimanapun. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang

² Ariani Nurlina Hrp, dkk. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung, 2022, Hal 8

³ Hanifah Unik Salsabila, dkk, 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Masa SMA*, Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi. Vol 4, No 2, Hal 12

mungkin disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dimilikinya.⁴

Kemajuan suatu bangsa ditandai dengan adanya teknologi yang semakin canggih, selain itu disertai dengan kemajuan sumber daya manusia yang berkualitas yang dihasilkan dengan pendidikan yang memiliki kualitas yang baik. Dalam memajukan kehidupan berbangsa dan bernegara, pendidikan merupakan pilar terpenting untuk mewujudkan cita-cita tersebut. Oleh karena itu dalam dunia pendidikan guru memiliki peran penting untuk menciptakan strategi pembelajaran yang baik dan berkualitas yang mana hal tersebut dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, maka guru lebih mudah untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif dan kreatif yang bisa menumbuhkan motivasi siswa dengan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan.⁵

Setiap siswa memiliki minat tersendiri dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam waktu tertentu, hal ini juga berperan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran yang sedang dipelajari siswa. Jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka bisa di pungkiri dapat memberikan dampak yang baik bagi hasil belajar siswa. Suasana kelas yang menyenangkan dan juga penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses kegiatan belajar mengajar

⁴ Hasan Muhjammad, dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group. 2021. Hal 2

⁵ Basyith Abdul, dkk. 2021. *Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Menggunakan Quizizz Pada Bimbingan Belajar Al Hikmah Palembang*. Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat. Vol 2, No 2, Hal 9

maka akan menumbuhkan minat belajar sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan dapat dipahami dan tersampaikan dengan mudah. Seorang guru perlu memahami media pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran. Pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi merupakan penentu keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu ketepatan penggunaan media pembelajaran juga sebagai penentu keberhasilan proses pembelajaran.

Dengan perkembangan teknologi informasi, maka pembelajaran berbasis digital perlu diterapkan saat ini, sehingga dapat menumbuhkan dan menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif, dan juga efisien. Media pembelajaran yang berbasis permainan merupakan media yang menarik memiliki sifat interaktif dimana siswa dapat melakukan kerjasama yang menimpulkan interaksi antar siswa satu dengan lainnya. Sehingga dengan pembelajaran seperti ini siswa dapat berpikir kritis, inovatif, konstruktif dan berkarakter. Melalui permainan peserta didik akan merasa termotivasi karena adanya tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*). Permainan (*games*) merupakan kegiatan yang menimbulkan adanya interaksi antara siswa satu dengan lainnya dengan mematuhi aturan yang ada dalam permainan tersebut untuk mencapai tujuan tertentu.⁶ Salah satu media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengukur pemahaman siswa yaitu menggunakan aplikasi Quizizz.

⁶ Rafika. *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'le Gondanglegi*. UIN Maulana Malik Ibrahim. Malang. 2021, Hal 112

Quizizz merupakan aplikasi edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel yang digunakan pendidik sebagai media penyampaian materi, selain itu Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi yang menarik dan menyenangkan. Untuk itu dengan kemudahan akses media pembelajaran diharapkan guru dapat menerapkan kemudian mengembangkan media evaluasi dengan menggunakan aplikasi Quizizz dengan tujuan mencapai keberhasilan pendidikan. Quizizz merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran yang memberikan manfaat dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik, serta mengarahkan potensi guru dalam penerapan media pembelajaran. Game Quizizz mempunyai karakteristik permainan yang menarik dan siswa akan bersaing dalam game tersebut sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Pada era perkembangan teknologi informasi seperti sekarang ini banyak permasalahan yang di hadapi guru untuk menerapkan media pembelajaran yang cocok untuk siswa Madrasah Aliyah. Karena pada usia peserta didik di jenjang Madrasah Aliyah sedang labil dalam mengolah emosi yang dapat memperlambat proses kinerja otak dalam penyerapan materi pembelajaran. Generasi muda saat ini membutuhkan proses pembelajaran yang fleksibel dan memberikan pemahaman yang lebih konkret tentang materi yang disampaikan. Dengan adanya teknologi maka penggunaan media pembelajaran seperti Quizizz akan mudah dan dirasa dapat menjadikan pembelajara lebih menarik yang dapat meningkatkan aspek kognitif, Afektif, Psikomotorik yang tumbuh pada siswa dalam

lingkup permainan pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi Quizizz memiliki kemanfaatan yang bias meningkatkan kompetensi dan keahlian siswa. Media game edukasi Quizizz mempunyai kelebihan dimana dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran, selain itu bisa digunakan sebagai media belajar di rumah (PR) sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan memberi kesempatan siswa belajar diluar kelas yaitu kelas online atau kelas maya yang menjadi wadah belajar sambil bermain. Pembelajaran yang kreatif, inovatif, menantang, akan menghidupkan atmosfer pembelajaran dilkelas sehingga siswa merasa nyaman dan menumbuhkan motivasi postif untuk keinginan belajar siswa.

Berdasarkan hasil praobservasi dengan Ibu Rina Asih S. Pd selaku guru mata pelajaran sejarah pada kelas XC MAN 1 Trenggalek ditemukan beberapa permasalahan yaitu siswa kurang memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung, karena pada siswa tingkat atas sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi, sehingga bisa memperlambat kinerja otak. Kurangnya minat belajar siswa karena bisa dillihat siswa kurang aktif dan kurang semangat untuk belajar. Selain itu pembelajaran di kelas dirasa kurang menyenangkan dan terkesan suasana kelas kurang hidup. Ada satu permasalahan lagi yang ditemuakan peneliti yaitu kurangnya minat siswa terhadap pelajaran sejarah karena pelajaran sejarah dianggap sebagai pelajaran yang membosankan karena sifatnya yang harus menghafal, untuk menciptakan atmosfer pembelajaran agar lebih hidup perlu adanya strategi khusus agar siswa bisa belajar yang menyenangkan, seperti adanya kuis

atau permainan di dalam kelas. Dengan adanya kuis ini maka siswa dengan tidak sengaja bisa memahami poin-poin materi yang disampaikan.

Dengan fasilitas yang memadai maka guru dapat menggunakan media yang berbasis teknologi agar siswa merasa tertarik dan dapat meningkatkan minat belajar. Salah satu media pembelajaran yang menarik yaitu menggunakan aplikasi Quizizz. Hal ini membuat peneliti tertarik melakukan penelitian di MAN 1 Trenggalek dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di MAN 1 Trenggalek”** karena didasarkan pada menariknya aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar siswa kelas X di MAN 1 Trenggalek Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar siswa kelas X di MAN 1 Trenggalek Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimana dampak pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat

dan Hasil Belajar siswa kelas X di MAN 1 Trenggalek Tahun Pelajaran 2022/2023?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan dapat dilihat secara khusus sesuai melalui fokus penelitian di atas yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar siswa kelas X di MAN 1 Trenggalek Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar siswa kelas X di MAN 1 Trenggalek Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui dampak pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar siswa kelas X di MAN 1 Trenggalek Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan banyak manfaat di beberapa kalangan yaitu sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan pengetahuan tentang penerapan aplikasi quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.

2. Secara Praktis

a. Kepada Lembaga

1) Kepala Madrasah

Penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pengajaran guru, siswa dan madrasah.

2) Guru Sejarah Indonesia

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi bagi pendidik sebagai pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

3) Bagi Siswa

Dengan penerapan aplikasi Quizizz ini diharapkan siswa bisa termotivasi dalam proses belajar dan dapat meningkatkan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan siswa.

b. Peneliti

Penelitian ini digunakan sebagai persyaratan untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan serta tambahan informasi pengetahuan dan pengalaman baik secara langsung maupun tidak langsung dari guru Sejarah Indonesia mengenai penerapan media pembelajaran quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Perpustakaan

Penelitian ini bisa digunakan sebagai tambahan koleksi buku untuk bahan rujukan mahasiswa lain terkait penerapan media pembelajaran quizizz terhadap minat dan hasil belajar mata pelajaran Sejarah Indonesia

E. Penegasan Istilah

Judul penelitian ini adalah “ Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di MAN 1 Trenggalek”. Supaya pembaca mempunyai kesamaan pemahaman dengan penulis mengenai isi dari judul penelitian ini, oleh karena itu penulis dapat mempertegas mengenai istilah-istilah yang digunakan, sehingga dibuatkan penegasan istilah sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk memberikan materi di dalam proses belajar mengajar. Perkembangan media pembelajaran kini berkembang semakin pesat yang dulunya guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah. Sedangkan saat ini guru bisa membuat berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan materi ajar di dalam kelas agar suasana kelas semakin menarik. Dalam memilih

media maka harus memperhatikan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional pengajaran.⁷

b. Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan salah satu aplikasi game online yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa dan sebagai alat evaluasi yang menarik. Game quizizz ini memiliki waktu dalam pengerjaan dan peringkat peserta didik bisa langsung terlihat pada game ini, sehingga akan membuat siswa bersaing dan termotivasi untuk meningkatkan belajar yang lebih giat sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat.

c. Minat Belajar

Minat belajar merupakan aspek psikologis seseorang individu yang menampakkan bahwa seseorang tersebut memiliki keinginan, semangat, perasaan suka dalam proses perubahan tingkah laku melalui kegiatan yang dilakukan, misalnya ketertarikan siswa terhadap proses belajar yang dijalannya ditunjukkan melalui keaktifan dan antusias peserta siswa dalam proses belajar mengajar.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah adanya kegiatan pembelajaran, mengenai pemahaman materi, pengetahuan yang diperoleh, perubahan sikap dan juga keterampilan. Aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan indikator hasil belajar siswa.

⁷ Putri Almaytiya Rofiqoh. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo*. IAIN Ponorogo. 2021, Hal 114

e. Mata Pelajaran Sejarah

Mata pelajaran sejarah memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan belajar sejarah maka dapat membentuk karakter siswa melalui nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dilihat dari usianya sejarah termasuk ilmu sosial tertua yang embrionya ada dalam bentuk mitos dan tradisi manusia yang hidup sederhana pada masa lalu. Sejarah dimasukkan dalam ilmu sosial karena sejarah mempelajari perilaku sosial.⁸

2. Penegasan Operasioanal

Berdasarkan penegasan konseptual yang telah dijelaskan diatas, maka secara operasioanal yang di maksud dengan judul “Penerapan Media Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di MAN 1 Trenggalek” merupakan media pembelajaran yang digunakan guru Sejarah Indonesia dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia beserta dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mencapai tujuan belajar yang maksimal.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam menyampaikan serta menjelaakan isi dari penelitian ini, maka sistematika pembahasan penelitian sebagai berikut :

⁸ Eko Danu Agustinova. *Penerapan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Sejarah Pada Sekolah Menengah Atas*. Universitas Negeri Yogyakarta. Vol 4, No. 2, 2018, Hal 105

Bab I yakni pendahuluan, pada sub bab ini membahas mengenai isi keseluruhan dari skripsi yang meliputi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II yakni kajian pustaka, pada sub bab ini membahas deskripsi teori yang digunakan sebagai landasan teori untuk membahas bab-bab selanjutnya, adapun deskripsi teori yaitu deskripsi tentang media pembelajaran, deskripsi tentang aplikasi quizizz, deskripsi tentang minat belajar, deskripsi tentang hasil belajar, deskripsi pembelajaran sejarah Indonesia, penelitian terdahulu dan paradig penelitian.

Bab III yakni metode penelitian, pada bab ini membahas tentang rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, tahap-tahap penelitian.

Bab IV yakni hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini membahas tentang hasil penelitian yang meliputi deskripsi data, temuan penelitian, dan analisis data.

Bab V yakni pembahasan, pada bab ini membahas tentang temuan peneliti dengan teori beberapa ahli dan teori sebelumnya terkait tentang penerapan media quizizz terhadap minat dan hasil belajar sejarah pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

Bab VI yakni penutup, meliputi kesimpulan dan saran