

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH BERBANTUAN
MEDIA KUIS BERBASIS APLIKASI *QUIZIZ* SISWA
KELAS XI DI SMA NEGERI 1 KOTA JAMBI**

SKRIPSI



**OLEH:
NATHANIA FERONIKA
A1A221035**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2025

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH BERBANTUAN
MEDIA KUIS BERBASIS APLIKASI *QUIZIZ* SISWA
KELAS XI DI SMA NEGERI 1 KOTA JAMBI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi Untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Sejarah**



**OLEH:
NATHANIA FERONIKA
A1A221035**

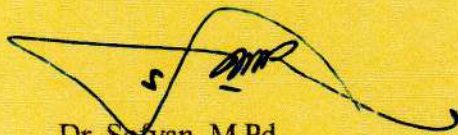
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“Meningkatkan Minat belajar sejarah Berbantuan Media Kuis Berbasis Aplikasi quiziz siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Jambi”**, yang disusun oleh Nathania Feronika Br. Simbolon, Nomor Induk Mahasiswa A1A221035 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 16 Oktober 2025
Pembimbing I



Dr. Sofyan, M.Pd
NIP. 196810101994031005

Jambi, 16 Oktober 2025
Pembimbing II



Lisa Rukmana, M.Pd
NIP. 199507052022032012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul **“Meningkatkan Minat belajar sejarah Berbantuan Media Kuis Berbasis Aplikasi *quiziz* siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Jambi”**. Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah, yang disusun oleh Nathania Feronika Br. Simbolon, Nomor Induk Mahasiswa A1A221035 telah dipertahankan di depan tim penguji pada

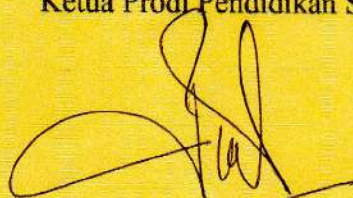
TIM PENGUJI

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dr. Sofyan, M.Pd. NIP.196810101994031005	Ketua	
2	Lisa Rukmana, M.Pd. NIP.199507052022032012	Sekretaris	

Jambi, Oktober 2025

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Sejarah



Drs. Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd.

NIP. 196103081986031004

MOTTO

"Aku ditolak dengan hebat sampai jatuh, tetapi Tuhan Menolong aku"
(Mazmur 118:13)

"Selalu ada harga dalam sebuah proses, nikmati saja lelah lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan"
(Boy Candra)

Kedua Orang tua penulis yaitu Bapak Janter Simbolon dan Mama Rismawaty Manurung Orang yang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti- hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Yang telah memberikan semangat, dukungan material dan mendo'akan serta keikhlasannya demi pendidikan anaknya untuk menuntut ilmu setinggi-tingginya. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya. Terimakasih untuk semuanya berkat do'a dan dukungan Bapak dan Mama saya bisa berada di titik ini. Sehat selalu dan Hiduplah lebih lama lagi Bapak & Mama harus selalu ada di setiap perjalanan dan pencapaian hidup saya. *I love you more more more.*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nathania Feronika Br Simbolon

NIM : AIA221035

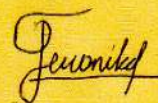
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 2025

Yang Membuat Pernyataan



Nathania Feronika

NIM. A1A221035

ABSTRAK

Br. Simbolon, Nathania Feronika. 2025. Meningkatkan Minat belajar sejarah Berbantuan Media Kuis Berbasis Aplikasi quiziz siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Jambi”,.: Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Sofyan, M.Pd, (II) Lisa Rukmana, M.Pd.

Kata Kunci: *Minat Belajar, Sejarah, Quizizz, Pembelajaran Interaktif*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar sejarah dengan berbantuan aplikasi berbasis *Quizizz* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Jambi. Minat belajar siswa perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran *Quizizz*. Oleh karena itu, rumusan masalah penelitian yaitu " Bagaimana penerapan media kuis berbasis aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI Fase F di SMA Negeri 1 Kota Jambi?"

Metode dan teknik penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 1 Kota Jambi yang berjumlah 32 siswa, yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Variabel yang diteliti meliputi peningkatan minat belajar yang berhasil dicapai oleh siswa setelah dilaksanakan pembelajaran selama tiga siklus, dalam satu siklus terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif data dan data kualitatif. Teknik analisis pada data kuantitatif yaitu dengan menghitung rata-rata persentase tingkat minat belajar siswa. Sedangkan teknik analisis data pada data kualitatif yaitu deskripsi kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 1 Kota Jambi saat belajar menggunakan media pembelajaran *Quizizz* . Diketahui Dalam hasil penelitian siklus I didapatkan hasil 62% dan 68%,sedangkan siklus II yakni 73% dan 78% dan di siklus III yakni 80% dan 86%. Hal ini terjadi peningkatan yang signifikan antara siklus satu dan siklus berikutnya. Jadi kesimpulannya adalah dengan menerapkan metode kuis berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar kelas XI SMA N 1 Kota Jambi pada mata pelajaran sejarah. karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran kuis berbasis aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Kota Jambi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun proposal skripsi berikut yang berjudul: “Meningkatkan Minat belajar sejarah Berbantuan Media Kuis Berbasis Aplikasi quiziz siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Jambi”, sehingga dengan hal itu perlu kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Sofyan, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Lisa Rukmana, M.Pd dosen pembimbing II yang membantu dan mengarahkan penulis sehingga selesainya penelitian skripsi ini.

Dalam pembuatan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan kesulitan dalam mengumpulkan data-data, sumber yang sangat terbatas. Namun berkat bantuan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan semestinya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih. Tiada yang sempurna melainkan Tuhan Yang Maha Esa, dengan skripsi yang penulis buat yang masih jauh dari kata sempurna. Dan itu saya selaku penulis skripsi ini meminta maaf sebesar-besarnya jika terjadi kesalahan dan kekurangan. Jika terdapat saran dan kritik mengenai apa yang dibahas dalam skripsi ini, penulis dapat menerimanya agar skripsi yang penulis buat lebih baik.

Jambi, 15 September 2025
Penulis,

Nathania Feronika
NIM. A1A221035

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	..ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	..iii
MOTTO.....	..iv
SURAT PERNYATAAN.....	..v
ABSTRAK.....	..vi
KATA PENGANTAR.....	..vii
DAFTAR ISI.....	..viii
DAFTAR BAGAN.....	..ix
DAFTAR GAMBAR	..x
DAFTAR LAMPIRAN.....	..xi
DAFTAR TABEL.....	..xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pembelajaran Sejarah.....	7
2.2 Minat Belajar.....	9
2.2.1 Pengertian Minat Belajar	9
2.2.2 Ciri – Ciri Minat Belajar	11
2.2.3 Indikator Minat Belajar.....	11
2.3 Media Pembelajaran	13
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	16
2.3.3 Prinsip – Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran.....	18
2.3.4 Macam – Macam Media Pembelajaran.....	20
2.3.5 Pengertian Media Pembelajaran Quiziz	23
2.3.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Quiziz	27
2.3.7 Langkah – Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Quiziz.....	28
2.4 Penelitian Yang Relevan	34
2.5 Kerangka Berpikir	37
2.6 Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
3.1.1 Tempat Penelitian	39
3.1.2 Waktu Penelitian.....	39
3.2 Subjek Penelitian	40
3.3 Data dan Sumber Data	40
3.3.1 Data Kualitatif	40
3.3.2 Data Kuantitatif	41

3.3.3 Sumber Data.....	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.4.1 Observasi	42
3.4.2 Wawancara	43
3.4.3 Angket	43
3.4.4 Dokumentasi	45
3.5 Teknik Uji Validitas Data	45
3.6 Uji Reliabilitas	46
3.7 Teknik Analisis Data	47
3.8 Prosedur Penelitian	48
3.8 Prosedur Penelitian	49
3.9.1 Siklus I.....	50
3.9.2 Siklus II dan Siklus III	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1 Hasil Penelitian.....	53
4.1.1 Profil SMA Negeri 1 Kota Jambi.....	53
4.1.2 Deskripsi Pratindakan	53
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian Tiap Siklus	55
4.2.1 Hasil analisis dan Refeksi Siklus I.....	64
4.2.2 Hasil Penelitian Siklus II.....	66
4.2.3 Hasil analisis dan Refeksi siklus II	74
4.2.4 Hasil penelitian siklus III	75
4.2.5 Hasil Analisis dan Refleksi Siklus III.....	81
4.3 Pembahasan	82
BAB V SIMPULAN, IMPLEMENTASI DAN SARAN	86
5.1 Simpulan.....	86
5.2 Implementasi	86
5.3 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	91

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Diagram Kategorisasi Minat	4
Bagan 4. 1 Grafik minat belajar tindakan 1.....	63
Bagan 4. 2 Grafik minat belajar Tindakan II.....	64
Bagan 4. 3 Grafik minat belajar tindakan 1II	72
Bagan 4. 4 Grafik minat belajar Tindakan IV	73
Bagan 4. 5 Grafik minat belajar tindakan V	80
Bagan 4. 6 grafik minat belajar tindakan VI	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Depan Aplikasi Quiziz.....	28
Gambar 2. 2 Tampilan Log in Aplikasi Quiziz	29
Gambar 2. 3 Tampilan Akun Quiziz.....	29
Gambar 2. 4 Tampilan Quiziz interaktif (<i>Lesson</i>)	30
Gambar 2. 5 Tampilan Opsi Pada Aplikasi Quiziz.....	30
Gambar 2. 6 Tampilan Fitur Multiple Choice.....	31
Gambar 2. 7 Tampilan Telah Membuat Soal Dan Jawaban Yang Benar.....	31
Gambar 2. 8 Tampilan Untuk Memasukkan Profil Kuis.....	32
Gambar 2. 9 Tampilan Saat Melakukan Kuis	32
Gambar 2. 10 Tampilan Untuk Memasukkan Kode Join	33
Gambar 2. 11 Tampilan Memilih Subjek Pembelajaran	33
Gambar 2. 12 Tampilan Memasukkan Materi Pembelajaran.....	34
Gambar 2. 13 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3. 1 Siklus Kegiatan PTK	49
Gambar 4. 1 Gambar Pelaksanaan Siklus I tindakan	57
Gambar 4. 2 Pelaksanaan Siklus I tindakan II.....	62
Gambar 4. 3 Pelaksanaan Siklus II tindakan III	68
Gambar 4. 4 Pelaksanaan Siklus II tindakan IV	71
Gambar 4. 5 Pelaksanaan Siklus III tindakan VI Kegiatan Penutup	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	92
Lampiran 2 Surat Keterangan Menyelesaikan Penelitian	93
Lampiran 3 Modul Ajar	94
Lampiran 4 Kisi- Kisi Lembar Angket Minat Belajar	107
Lampiran 5 Absen Siswa Kelas XI F SMAN 1 Kota Jambi	109
Lampiran 6 Dokumentasi Wawancara Bersama Guru.....	110
Lampiran 7 Tabulasi Data Uji Validitas dan Realibitas.....	111
Lampiran 8 Penggunaan Media <i>Quiziz</i>	113
Lampiran 9 Hasil Angket Siswa	114

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Waktu Penelitian	39
Tabel 4. 2 Jumlah Siswa XI F4 SMAN 1 Kota Jambi.....	40
Tabel 4. 3 Kategori Motivasi Siswa	41
Tabel 4. 4 Alternatif Jawaban Dengan Skala Likert.....	43
Tabel 4. 5 Kisi-kisi Instrument Penelitian.....	44
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Angket	44
Tabel 4. 7 Kriteria Tafsiran Presentase	48
Tabel 4. 8 Persentase Skor Hasil Observasi	63
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil PTK.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Implementasi pendidikan merupakan proses dari penyampaian ilmu melalui pengajaran dan pendampingan dengan serangkaian bimbingan. Pada pelaksanaan pendidikan, siswa didampingi guru untuk diarahkan pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi, peningkatan pengetahuan, dan membentuk kepribadian. Dasar dari implementasi pendidikan pada pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam meningkatkan keterampilan, meningkatkan minat belajar dan memperluas pengetahuan. Pada hakikatnya mutu pendidikan perlu menjadi fokus bagi guru untuk memberikan kualitas pembelajaran yang baik bagi siswa, upaya yang dapat ditempuh adalah dengan menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk minat belajar dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran dengan mengukur hasil belajar, upaya tersebut dapat melihat sejauh mana peningkatan kemauan belajar (minat) siswa dalam pembelajaran (Murniatun, 2022:37).

Pada pembelajaran sejarah, pembentukan karakter siswa menjadi salah satu komponen penting yang perlu menjadi perhatian bagi guru. Pembelajaran sejarah sebagai ilmu pengetahuan yang menggambarkan secara sistematis kejadian di masa lampau membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan tentang berkembangnya suatu bangsa dan kejadian lampau sebagai landasan dalam menentukan tindakan untuk masa yang akan datang. Pembelajaran sejarah seringkali dipandang membosankan bagi siswa yang telah duduk di

sekolah menengah dampaknya siswa lupa tentang sejarah bahkan melupakan arti penting dari sejarah (Sukardi, 2020). Hal ini disebabkan oleh pembelajaran bersifat cenderung satu arah, dimana guru mendominasi penyampaian materi dan siswa hanya menjadi pendengar yang pasif.

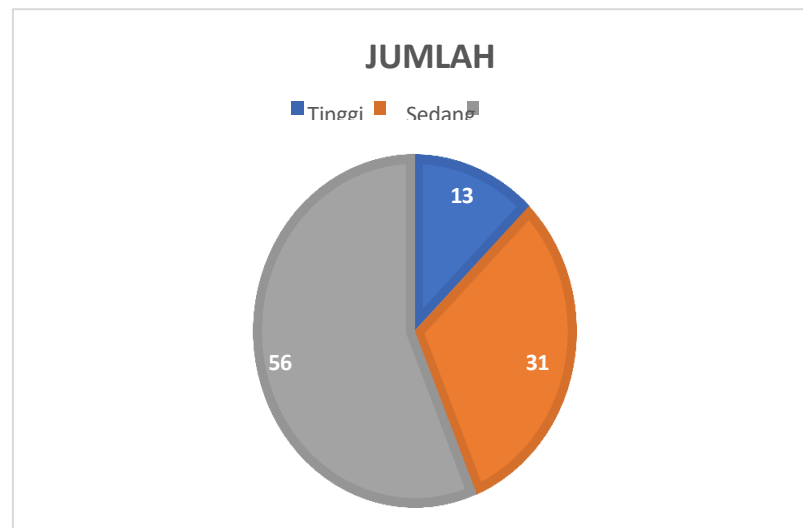
Pembelajaran sejarah yang dinilai membosankan oleh siswa tentu menjadi sorotan khusus bagi Guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Guru tentunya perlu memberikan ruang belajar yang terarah untuk membantu siswa dalam meningkatkan wawasan tentang inti sari pembelajaran. Proses pembelajaran yang monoton cenderung membosankan bagi siswa sehingga menurunkan minat belajar. Pemanfaatan aplikasi dapat menjadi bagian dari pembelajaran yang berkaitan dengan komponen dalam tatanan pembelajaran dan evaluasi hasil serta upaya peningkatan keterampilan guru untuk merancang media pembelajaran (Arsyad, 2019:2). Akan tetapi kondisi di lapangan tentang penggunaan media sebagai penelitian mengenai minat belajar kurang diperhatikan karena keterbatasan ruang dalam penerapannya.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran sejarah pada tanggal 24 September 2024 pukul 11.00 WIB di SMAN 1 Kota Jambi menginformasikan bahwa minat belajar siswa kelas XI terhadap mata pelajaran sejarah tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, seperti terlihat dari sikap mereka yang cenderung mengantuk, tidak fokus, mengobrol dengan teman, hingga bermain gawai ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, perbedaan yang mencolok tampak antara siswa yang memiliki minat tinggi dengan yang kurang tertarik, terutama dalam hal respons terhadap pertanyaan,

perhatian terhadap guru, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu pencetus utama yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa antara lain metode pembelajaran yang monoton, dominasi aktivitas mencatat atau meringkas materi, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Keterbatasan buku ajar serta tantangan guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif turut memperburuk kondisi tersebut. Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, media pembelajaran berbasis digital seperti *Quiziz* telah diterapkan dalam pelaksanaan kuis sejarah. Hasil penggunaan aplikasi ini menunjukkan bahwa *Quiziz* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Fitur-fitur yang interaktif seperti poin, sistem peringkat, dan tampilan yang menarik, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan.

Selain itu, *Quiziz* memungkinkan guru untuk memantau secara langsung aktivitas siswa saat menjawab pertanyaan, serta dapat digunakan secara fleksibel melalui perangkat elektronik yang terhubung dengan jaringan internet. Dengan demikian, penggunaan media kuis berbasis *Quiziz* terbukti memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI di SMAN 1 Kota Jambi. Penerapan media pembelajaran ini juga menjadi inovasi yang relevan di era digital, serta dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam menghadirkan keterlibatan aktif siswa melalui suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Berikut jumlah siswa pada penelitian ini sebagai berikut:



Bagan 1. 1 Diagram Kategorisasi Minat

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan melalui wawancara bersama guru di atas, diperkuat Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah, observasi langsung di kelas, serta penyebaran angket kepada siswa kelas XI Fase F di SMA Negeri 1 Kota Jambi, diperoleh data mengenai tingkat minat belajar sejarah siswa. Dari total 32 responden, sebanyak 12,5% (4 siswa) memiliki minat belajar sejarah dalam kategori baik, 56,2% (18 siswa) tergolong cukup, dan 31,2% (10 siswa) tergolong kurang. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori cukup dan kurang, yang menandakan bahwa minat belajar sejarah siswa secara umum masih tergolong rendah.

Permasalahan ini menjadi perhatian penting, mengingat minat belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah mendorong peneliti untuk mencari solusi yang tepat guna meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang

dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, yaitu aplikasi *Quiziz*. Aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur-fitur interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, seperti sistem poin, peringkat, serta tampilan visual yang menarik dan mudah diakses.

Melalui penelitian ini, peneliti berusaha mengkaji efektivitas penggunaan media kuis berbasis aplikasi *Quiziz* dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini diberi judul **“Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Berbantuan Media Kuis Berbasis Aplikasi *Quiziz* Siswa Kelas XI di SMAN 1 Kota Jambi.**

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan media kuis berbasis aplikasi *Quiziz* dapat meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI Fase F di SMA Negeri 1 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI Fase F di SMA Negeri 1 Kota Jambi dengan penerapan media berbasis aplikasi *Quiziz*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sejarah dengan media kuis serta juga diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai salah satu acuan untuk melakukan pemilihan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar fisika siswa.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk menambah prestasi belajar fisika siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan mengenai model pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa berguna untuk mengetahui kajian penelitian yang dilaksanakan serta menambah pengetahuan penulis

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dari proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik. Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. (Saidillah, 2018:123).

Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal. dalam proses belajar dapat dibedakan tiga fase atau episode, yakni, informasi, transformasi, dan evaluasi. Dalam pembelajaran sejarah, peran penting pembelajaran terlihat jelas bukan hanya sebagai proses transfer ide, akan tetapi juga proses pendewasaan peserta didik untuk memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah. (Saidillah, 2018:125).

Penyusunan, pelaksanaan, dan pencapaian tujuan pembelajaran siswa pada bidang studi sejarah merupakan tujuan dari kegiatan pembelajaran sejarah. Diharapkan para siswa tidak melupakan masa lalu negaranya. Belajar dimaknai dengan berbagai cara, salah satunya adalah serangkaian kegiatan yang dimaksudkan untuk memudahkan belajar siswa. Pembelajaran sejarah

adalah bagian pembelajaran yang melihat asal mula, perkembangan dan peranan masyarakat pada masa lalu. Pembelajaran sejarah dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan bagi sebagian besar siswa. Untuk membantu siswa memahami bahwa dirinya adalah bagian dari bangsa Indonesia yang mempunyai rasa bangga dan cinta tanah air yang bisa dilaksanakan dalam berbagai aspek kehidupan baik nasional maupun internasional, pendidikan sejarah merupakan suatu disiplin ilmu yang berusaha menanamkan pada setiap siswa kesadaran akan pentingnya menghargai waktu ruang yang menjadi bagian dari suatu proses di kehidupan lampau, kini dan yang akan datang, Widja (dalam Mustika Zahro, dkk, 2017:3).

Pada hakikatnya pembelajaran sejarah merupakan proses belajar dengan tujuan menyampaikan informasi tentang masa lalu, membentuk pola pikir kritis, analitis, dan reflektif peserta didik. Pembelajaran ini dirancang untuk mengembangkan pemahaman terhadap makna dan nilai dari setiap peristiwa sejarah, serta menanamkan kesadaran akan pentingnya menghargai waktu dan ruang yang menjadi bagian dari suatu proses di kehidupan lampau, kini dan yang akan datang. Selain itu, pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam membangun karakter, kepribadian, dan rasa cinta tanah air siswa, sehingga mereka mampu mengimplementasikan nilai-nilai kebangsaan dalam lingkungan bermasyarakat, baik di tingkat nasional maupun negara. Meskipun sering dianggap membosankan, pembelajaran sejarah sebenarnya memiliki potensi besar untuk menjadi media yang menarik dan bermakna apabila dirancang secara kreatif, inovatif, sehingga dapat menginspirasi siswa untuk lebih memahami dan menghargai perjalanan sejarah bangsa.

Pembelajaran sejarah berperan sebagai wadah siswa untuk membiasakan dalam berpikir kritis, kemampuan mendalami makna dan nilai dari setiap kilas kejadian masa lampau, tidak terbatas pada kemampuan mengingat tokoh, keadaan sebenarnya yang terjadi, dan waktu (Hermanto, 2016:2). Siswa didorong untuk memeriksa berbagai aspek dari suatu peristiwa, menyelidiki hubungan antara masa.

Kaitan dengan hal ini, menurut Tukidi (2011: 33) guru sejarah akan menjadi target pertama dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah, peran mereka sangat penting. Guru sejarah harus memiliki wawasan yang luas dan mendalam serta termotivasi tinggi selama proses pembelajaran sejarah agar maknanya dapat disampaikan. Dapat dikatakan bahwa jika guru sejarah lemah dalam memberikan motivasi dan inovasi pada proses belajar mengajar di kelas maka makna dari pembelajaran sejarah tidak akan tersampaikan dengan baik.

Maka dari itu, guru sejarah harus mempunyai wawasan yang luas serta mendalam dan mempunyai motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran sejarah sehingga makna yang terkandung dalam mata pelajaran sejarah dapat tersampaikan.

2.2 Minat Belajar

2.2.1 Pengertian Minat Belajar

Kecenderungan yang kuat terhadap sesuatu, hasrat, atau hasrat disebut minat. Ketertarikan seseorang terhadap suatu hal akan memotivasinya untuk mengambil tindakan atau mengambil keputusan. Minat didefinisikan kecenderungan untuk fokus dan merespons individu, peristiwa, atau keadaan yang membangkitkan minat seseorang sambil mengalami emosi positif.

(Ismamaulina, 2019:56).

Menurut Djaali (2013:122) Minat mengacu pada keinginan untuk memahami, menemukan, menghargai, atau memiliki sesuatu. Penting bagi seorang siswa untuk mengembangkan motivasi internal untuk melanjutkan pembelajaran. Memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui pengalaman pendidikan adalah proses alami yang dikenal sebagai pembelajaran. (Pritchard, 2014:1).

Minat belajar Siswa yang tinggi akan mendorong siswa lebih bersemangat untuk belajar. Menurut (Lee, 2011) Minat belajar berkaitan dengan pilihan pribadi seseorang mengenai tujuan pendidikannya, yang menandakan bahwa mereka lebih menghargai satu aspek daripada aspek lainnya. Rasa ingin tahu dalam belajar ini berhubungan dengan aspek emosional dan pemahaman, sehingga menimbulkan perasaan yang intens seperti emosi positif, ikatan emosional, intrik, dan peningkatan aktivitas kognitif. (Kpolovie, 2014).

Menurut Slameto, n.d. (2010: 180) menyatakan Minat belajar siswa ditunjukkan dengan keterlibatannya dalam suatu kegiatan, yang dapat dicirikan sebagai pernyataan yang memperlihatkan kalau mereka lebih tertarik suatu hal dibandingkan yang lain. Mata pelajaran tertentu cenderung mendapat perhatian lebih dari siswa yang berminat terhadapnya. Peran minat belajar sebagai *motivating force*, yaitu dorongan yang memotivasi siswa dalam belajar. Upaya dalam mendapatkan hasil belajar yang bagus harus didasari dengan kondisi siswa yang memiliki minat belajar tinggi sehingga bisa mendorongnya Untuk belajar (Syahputra, 2020:6). Berlandaskan pada pendapat yang telah dipaparkan, belajar adalah aktivitas yang dilakukan untuk memperkaya

pengetahuan. Minat belajar adalah keinginan untuk senantiasa mencoba hal hal baru dalam lingkup pembelajaran.

2.2.2 Ciri – Ciri Minat Belajar

Merujuk Slameto Agung, (2019) berpendapat sebagai berikut:

1. Cenderung memperhatikan dan mengingat apa yang telah Anda pelajari.
2. Mempunyai ketertarikan pada suatu hal yang membuat anda merasa baik, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap sesuatu yang anda minati.
3. Memiliki minat yang kuat pada aktivitas tertentu dan mencurahkan lebih banyak waktu untuk aktivitas tersebut dibandingkan aktivitas lainnya.
4. Ditunjukkan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

2.2.3 Indikator Minat Belajar

Merujuk Barokah (2011: 46), pada indikator minat belajar terdapat spesifikasi karakter siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat terlihat dari proses belajar di kelas maupun di rumah yaitu:

1. Emosi yang Menyenangkan

Karakter siswa yang mengalami kebahagiaan dan menikmati pelajaran tertentu hendaknya selalu menekuni ilmu yang berkaitan dengan mata pelajaran yang sedang dilaksanakan.

2. Keingintahuan

Rasa ingin tahu mewakili emosi yang dimiliki setiap orang ketika mereka menunjukkan preferensi, kesenangan, atau empati terhadap sesuatu sebelum terlibat dalam suatu aktivitas, sebagai evaluasi atau entitas yang disukai.

3. Partisipasi

Partisipasi siswa mengacu pada peserta didik yang terlibat dalam

lingkungan pendidikannya, yang digambarkan dengan perilaku seperti mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, menunjukkan semangat dalam menyelesaikan tugas sekolah, merasakan ikatan dengan sekolah, dan mampu menyusun strategi untuk memahami konsep.

4. Fokus

Fokus berkaitan dengan tindakan memusatkan energi mental kita pada observasi, pemahaman, dan aktivitas serupa sambil mengecualikan gangguan lainnya. Seseorang yang tertarik pada suatu subjek secara naluriah akan mengarahkan perhatiannya pada subjek tersebut. Misalnya, jika seorang siswa tertarik dengan pelajaran, mereka akan berusaha berkonsentrasi pada penjelasan instruktur.

Menurut Slameto, n.d. (2010: 180) minat belajar dapat diukur dengan tolak ukur yaitu:

1. Seorang akan tertarik pada suatu pelajaran jika ia sangat ingin tahu tentang pelajaran tersebut. Hal ini dikenal sebagai minat belajar. Ia akan berusaha keras dalam belajar dan terus mempelajari segala hal yang perlu diketahui tentang bidang tersebut. Ia akan mengikuti pelajaran dengan antusias dan tanpa tekanan apa pun.
2. Perhatian dalam belajar mengacu pada pemusatan atau keterlibatan jiwa individu yang diarahkan pada kesadaran, pemahaman, atau aktivitas lainnya dengan mengabaikan gangguan lainnya. Oleh karena itu, siswa akan menunjukkan perhatiannya dalam belajar. Motivasi untuk belajar
Motivasi memerlukan upaya atau dorongan sadar yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar dan mengejar tujuan secara efektif

selama interaksi pendidikan.

3. Pengetahuan menyiratkan bahwa ketika seseorang benar-benar ingin tahu tentang suatu topik, mereka akan memperoleh wawasan substansial mengenai subjek tersebut dan penerapannya dalam kehidupan nyata. Indikator keingintahuan siswa dalam belajar yang telah disebutkan sebelumnya perlu dicermati secara aktif selama proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, terdapat keterkaitan yang kuat antara peserta didik, konten, pendidik, dan lingkungan sekitar mengenai minat siswa terhadap pendidikan. Ketika semua elemen ini diselaraskan secara positif, maka antusiasme siswa terhadap pembelajaran akan sangat bermanfaat bagi perkembangan mereka secara keseluruhan.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berakar dari kata latin medium yang berarti sesuatu yang berfungsi sebagai jembatan atau jalan masuk. Selain itu, media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau berbagi pengetahuan yang dimaksudkan pengirim kepada khalayak atau penerima. Pemanfaatan media pendidikan dapat memberi ruang yang berpotensi meningkatkan terhadap keberhasilan proses pembelajaran (Mahnun, 2012).

Media telah muncul sebagai sumber daya penting yang secara signifikan mempengaruhi perjalanan pendidikan. Guru mengandalkan media sebagai elemen penting untuk menyampaikan informasi atau konten pendidikan secara efektif. Dengan pesatnya kemajuan teknologi, pendidik harus menunjukkan inovasi dan kecerdasan dalam menggunakan berbagai teknologi sebagai media pembelajaran, memastikan bahwa siswa memahami konsep-konsep yang

disampaikan oleh gurunya. Selain itu, tetap penting bagi instruktur untuk menunjukan media yang sesuai dengan mata pelajaran tertentu, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik unik siswanya (Arsyad, 2014).

Mengutip *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan Media mencakup berbagai bentuk yang digunakan untuk distribusi informasi. *National Education Association* (NEA) menjelaskan item- item yang dapat dimanipulasi, diamati, didengar, dibaca, atau didiskusikan, beserta aspek pendukung yang digunakan secara efektif untuk aktivitas pendidikan yang bisa berdampak pada keberhasilan rencana pengajaran.

Dari penjelasan yang diberikan dapat diperoleh bahwa media pendidikan terdiri dari sumber daya, pendekatan, dan strategi yang bertujuan untuk menambah harmonisasi keterikatan antara pendidik dan peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran di lembaga pendidikan. Karakteristik media pembelajaran merujuk pada Arsyad (2014), sebagai berikut:

1. Media pendidikan, atau media pembelajaran, memiliki arti yang nyata yang lebih sebanding dengan perangkat keras, wadah, alat, atau benda yang dapat dibuat oleh manusia (Adam, A., 2015).
2. Media pembelajaran memiliki arti yang tidak nyata yang lebih dapat dikenali daripada perangkat lunak atau pesan yang diimplementasikan melalui perangkat keras (Adam, A., 2015).
3. Media pendidikan mencakup informasi visual dan aural (Wahidin, A., & Ahmad, 2018).
4. Arti juga digunakan sebagai alat atau media bantu dalam proses belajar

mengajar (Wahidin, A., & Ahmad, 2018).

5. Media pendidikan dapat digunakan dalam proses komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa.

Dapat dilakukan masal contohnya media berupa televisi perorangan contohnya modul, serta radio. Adapun ciri-ciri media pendidikan atau media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh (Arsyad, 2014) adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang berbasis fiksatif

Ciri media pembelajaran fiksatif ilustrasikan yaitu fungsi media yang meliputi keahlian untuk merekam, merekonstruksi, dan penggunaan suatu objek seperti foto, kaset audio, kaset video, dan lain sebagainya sebagai contoh. (Jauhari, 2018).

2. Media pembelajaran bersifat manipulatif

Media pembelajaran manipulatif memungkinkan terjadinya perubahan objek. Awalnya, suatu objek mungkin memerlukan waktu yang relatif lama, oleh karena itu dapat ditangkap dengan menggunakan teknik perekaman time lapse (Adam A., 2015).

3. Media distributif untuk pendidikan

Media pembelajaran distributif dapat mengubah suatu objek melalui ruang. Melalui stimulasi pengalaman tenaga pendidik, objek yang sama dapat diterapkan kepada siswa dalam kerangka waktu yang sama (Jauhari, 2018). Pendapat yang telah dipaparkan merujuk pada media pembelajaran memiliki karakteristik baik secara fisik maupun non-fisik, seperti kemampuan untuk menyampaikan pesan melalui hardware dan software, penekanan pada aspek

visual dan audio, serta fungsinya penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Media ini juga mendukung komunikasi antara guru dan siswa, dapat digunakan secara kelompok maupun individu, serta memiliki karakteristik khusus seperti fiksatif (merekam dan menyimpan objek), manipulatif (mengubah durasi atau format objek), dan distributif (mentransmisikan objek ke banyak peserta didik secara simultan).

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina sanjaya (2014) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

1. Fungsi Komunikatif.

Alat bantu pembelajaran dipakai buat menyampaikan antara pengirim pesan dan penerima pesan sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2. Fungsi Motivasi.

Dengan memakai alat bantu pembelajaran, diinginkan murid bisa jadi tertarik untuk belajar. dengan begitu, perkembangan alat bantu pembelajaran tidak hanya berisikan unsur artistik aja akan tetapi juga mempermudah murid menelaah materi pelajaran sehingga bisa menambah selera belajar murid.

3. Fungsi Kebermaknaan.

Melalui penggunaan media, pendidikan tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman data dan fakta sebagai kebutuhan kognitif tingkat rendah, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis untuk menganalisis dan mengembangkannya sebagai aspek kognitif tingkat tinggi. Lebih khusus lagi,

hal itu dapat meningkatkan aspek sikap dan kemampuan. Fungsi penyamaan persepsi. Lewat penggunaan alat bantu pembelajaran, diinginkan bisa menyerupai persepsi setiap murid, sehingga setiap murid mempunyai pemikiran yang sama akan narasi yang disajikan.

4. Fungsi Individualitas.

Penggunaan media ajar berguna dalam membantu setiap individu yang mempunyai keinginan serta cara belajar yang beragam. Levie & Lentz dalam (Arsyad, 2014) mengutarakan empat kegunaan alat bantu dalam belajar, seperti media visual, sebagai berikut:

a. Tugas Atensi

Tugas atensi media visual adalah inti, yaitu memikat dan menunjukkan minat murid untuk memfokuskan kepada isi pelajaran yang berhubungan dengan persamaan visual yang dipertontonkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi Afektif.

Bisa dilihat dari tingkat kesenangan murid saat belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual bisa membangkitkan emosi.

Tampak dari penelitian yang menjelaskan bahwa lambang visual atau foto mempermudah keberhasilan tujuan untuk memahami serta mengingat berita atau perintah yang termuat dalam gambar.

c. Fungsi kompensatoris.

Alat bantu pembelajaran dalam mengadaptasikan murid yang butuh proses lebih lama dalam mengerti isi pelajaran yang ditampilkan dengan narasi atau ditampilkan secara visual.

2.3.3 Prinsip – Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Penerapan media dalam aktivitas pendidikan adalah beberapa cara agar membuat aktivitas pendidikan yang lebih baik, namun ketika menggunakan sumber daya pendidikan tentunya harus sesuai dengan prinsip penerapan media pendidikan supaya tidak melenceng jauh dari tujuan pembelajaran. Beberapa prinsip-prinsip yang diuraikan oleh Wahab, rumusan prinsip pemilihan media menurut Wahab adalah sebagai berikut:

1. Motivasi

Sebelum memperhatikan tugas dan latihan, siswa harus memiliki kebutuhan, minat atau keinginan untuk belajar. Pengalaman siswa harus relevan. Untuk itu dibutuhkan membangkitkan kemauan murid dalam belajar melalui pemberian motivasi terhadap informasi yang terkandung dalam media pendidikan. Perbedaan individu Siswa belajar dengan cara yang berbeda dan kecepatan yang berbeda. Kemampuan dan kesiapan belajar siswa dipengaruhi oleh 18 faktor- faktor seperti kecerdasan, tingkat pendidikan.

2. Tujuan pembelajaran

Peluang keberhasilan akademik lebih banyak jika siswa diberitahu tentang tujuan pembelajaran memakai sumber daya pendidikan. Selain itu, target pembelajaran yang realistis bisa membuat perancang dan penulis bahan ajar menetapkan konten yang pasti menjadi fokus utama media pembelajaran.

3. Organisasi

Isi belajar lebih gampang ketika metode konten dan aktivitas atau kemampuan fisik yang hendak diteliti diurutkan serta diatur ke dalam rangkaian yang relevan. Selain itu, tingkat materi yang ditampilkan tergantung

pada kecanggihan dan kerumitan isi materi.

4. Perencanaan

Sumber Belajar murid semestinya telah mengendalikan atau setidaknya memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai dalam memanfaatkan perangkat yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran.

5. Emosi

Pembelajaran yang membawa amarah dan perasaan pribadi serta kesanggupan sangat berdampak serta bertahan. Media pembelajaran merupakan tindakan yang amat baik untuk membuat respons emosional, seperti rasa takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan.

6. Partisipasi

Supaya pembelajaran berlanjut dengan baik, murid wajib mendalami berita dan tidak hanya memperoleh penyampaian materi. Belajar perlu komunikasi yang membawa aktivitas secara langsung.

7. Umpan Balik

Umpan balik cukup membantu saat menghitung hasil. Memahami hasil pembelajaran, kinerja kerja, atau kebutuhan untuk meningkatkan area tertentu dapat membantu memperjelas tujuan pembelajaran yang ambigu.

8. Penguatan (*Reinforcement*)

Jika siswa berhasil dalam studinya, mereka harus didorong untuk terus belajar. Pembelajaran dengan keberhasilan sangat bermanfaat, dapat membantu membangun rasa percaya diri, dan berdampak positif pada pekerjaan yang akan dilakukan di masa mendatang. Penerapan Hasil belajar yang diharapkan adalah kemampuan seseorang untuk melakukan proses pembelajaran pada kesulitan

atau kondisi baru. Penggunaan media pembelajaran perlu mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media pembelajaran itu sendiri. Unsur-unsur yang perlu didayagunakan pada pembuatan media pembelajaran ini antara lain memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, animasi, dan unsur audio-visual.

Kesimpulannya adalah penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pendidikan harus didasarkan pada prinsip-prinsip yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut mencakup aspek motivasi, perbedaan individu, tujuan pembelajaran, organisasi materi, persiapan sumber belajar, pengelolaan emosi, partisipasi aktif siswa, pemberian umpan balik, penguatan hasil belajar, dan penerapan hasil belajar. Media pembelajaran perlu dirancang dengan memanfaatkan potensi karakteristiknya, seperti kemampuan menampilkan teks, gambar, animasi, dan unsur audio-visual.

2.3.4 Macam – Macam Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran di golongan menjadi beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

1. Media grafis

Media grafis adalah media visual yang merepresentasikan fakta, ide, atau gagasan melalui representasi kata, frase, angka, dan simbol/gambar. Grafik biasanya digunakan untuk menarik perhatian, mengklarifikasi penyajian ide, atau mengilustrasikan fakta. Penggunaan media grafis sebagaimana berikut:

- a. Grafik, representasi data numerik menggunakan kombinasi angka, garis, dan simbol.
- b. Diagram, yaitu sebuah gambar sederhana yang digunakan untuk mewakili sebuah hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol.
- c. Bagan, yang merupakan gabungan dari kata, garis, atau lambang yang mewakili suatu cara, pengembangan, atau ringkasan hubungan penting.
- d. Sketsa, merupakan gambar atau draf sederhana yang mewakili bagian utama dari suatu gambar.
- e. Poster, perpaduan antara penyajian visual, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat.

2. Media Bahan Cetak

Media cetak adalah media visual yang dihasilkan dengan proses cetak atau offset. Media cetak ini menyajikan pesan dengan menggunakan huruf dan ilustrasi agar pesan dan informasi lebih jelas. Jenis media bahan cetak ini di antaranya adalah:

- a. Buku teks, yaitu buku tentang bidang studi atau ilmu tertentu yang dirancang untuk membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Penyusunan buku ajar ini sejalan dengan proses GBPP dan ruang lingkup masing-masing bidang penelitian.
- b. Modul, paket program yang disusun dalam bentuk unit-unit khusus yang dirancang untuk membantu pembelajaran siswa. Paket modul biasanya mencakup komponen panduan guru, lembar kegiatan siswa, lembar kerja siswa, kunci lembar kerja, lembar tes, dan kunci lembar tes.

- c. Bahan pengajaran terprogram, yaitu paket program pendidikan individu, hampir identik dengan modul. Bedanya modul membagi 22 materi yang sudah diprogram menjadi topik-topik yang lebih kecil dengan frame atau halaman. Frame biasanya berisi informasi berupa materi, soal, dan jawaban soal di frame lain

3. Media Gambar Diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto. Kelebihan Media gambar diam sebagai berikut:

- a. Dibandingkan dengan grafis maka foto ini lebih konkret.
- b. Dapat menunjukkan perbandingan yang tepat dari objek yang sebenarnya.
- c. Pembuatannya mudah dan harganya murah.

5. Media Audio Visual

Media audio Visual adalah media yang memberikan pesan yang bisa dipersepsikan baik secara aural maupun visual, namun citra yang dihasilkan adalah citra dengan sedikit unsur gerak. Jenis media ini meliputi media slide suara atau sound slides, sound filmstrips, dan sound pages. Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri.

Kesimpulannya, media pembelajaran bisa dikelompokkan ke dalam beberapa jenis, yang masing-masing memiliki karakteristik dan kegunaannya dalam menyampaikan informasi. Media grafis, seperti grafik, diagram, bagan, sketsa, dan poster, digunakan untuk merepresentasikan ide atau fakta secara visual dengan tujuan menarik perhatian dan mengklarifikasi penyajian

informasi. Media bahan cetak, seperti buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram, menyajikan pesan melalui teks dan ilustrasi untuk membantu proses pembelajaran. Media gambar diam, berupa foto, lebih konkret dan mudah digunakan untuk menunjukkan perbandingan objek secara jelas. Sedangkan media audio-visual, yang menyampaikan pesan baik secara visual maupun aural, meliputi slide suara, film strip suara, dan lainnya, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis. Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran kini semakin beragam, mencakup media hasil teknologi cetak, audio-visual, berbasis komputer, dan kombinasi antara teknologi cetak dan komputer.

2.3.5 Pengertian Media Pembelajaran Quiziz

Quizizz adalah alat pendidikan yang menawarkan pengalaman seperti permainan, melibatkan pengguna dalam aktivitas yang mengubah ruang kelas menjadi lingkungan yang menyenangkan dan interaktif. (Purba, 2019). *Quizizz* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kompetisi persahabatan, mendorong mereka untuk memperluas pengetahuan mereka. Selama kelas, peserta dapat mengerjakan kuis secara bersamaan sambil melacak kedudukan mereka secara real-time di papan skor. Guru memiliki kemampuan untuk mengamati keseluruhan proses dan dapat mengambil laporan setelah kuis selesai untuk menilai kinerja siswa.

Memanfaatkan platform ini dapat memicu semangat dan meningkatkan fokus siswa. Media pendidikan menarik yang menekankan kolaborasi, komunikasi, dan mendorong interaksi antar peserta didik adalah gamifikasi, yang memiliki ciri- ciri yang meningkatkan motivasi dalam pendidikan, seperti

aspirasi, tantangan, dan rasa ingin tahu. (Irwan dkk, dalam Salsabila Unik Hanifah., 2019, hlm. 164).

Quizizz merupakan salah satu media yang memakai perkembangan teknologi untuk menciptakan soal kuis yang diinginkan Amiroh & Lilis, A (2020). Perangkat lunak ini dapat digunakan di banyak lokasi. Peserta didik merasa nyaman menggunakan perangkat lunak ini karena platform *Quizizz* dapat dijangkau melalui telepon pintar, selain komputer dan laptop, dengan mengunjungi situs www.quizizz.com dan memasukkan kode kuis yang dibuat oleh siswa lain.

Pengguna dapat mengunduh aplikasi *Quizizz* langsung dari Playstore atau Appstore, sehingga siswa bisa menanggapi soal yang tersedia dan melihat nilai tertinggi pada proyektor LCD selama kuis di kelas. Aspek penting dari perangkat lunak ini adalah desainnya yang menarik secara visual, yang mencakup berbagai jenis pertanyaan dan pengatur waktu yang dapat disesuaikan oleh pembuat kuis.

Quizizz berfungsi sebagai alat digital yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tertulis di ponsel cerdas mereka menggunakan cara yang menyenangkan. Fitur-fitur yang memikat minat murid mencakup opsi untuk mengaktifkan bantuan latar belakang saat menyelesaikan kesulitan, desain font dan tata letak yang bagus secara visual dan dinamis, evaluasi instan mengenai tanggapan yang betul atau keliru, dan papan peringkat yang memberi rangking murid berdasarkan nilai kinerja mereka. (Priyanti, Santosa dan Dewi dalam Kurniawan, Moch Chabib D, dan Huda M. Misbachul., 2020, hlm. 38).

Selain peran utamanya, pendidik dapat menerapkan berbagai fungsi

tambahan untuk meningkatkan kegembiraan dan keterlibatan peserta didik usia dasar. Misalnya, ketika siswa berhasil menjawab beberapa pertanyaan, mereka mungkin menerima penghargaan sebagai insentif motivasi. Di sisi lain, jika seorang siswa memberikan jawaban yang salah, instruktur dapat memberikan umpan balik yang membesarkan hati dan kesempatan untuk mencoba lagi, sehingga membuat pengalaman pendidikan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Quizizz adalah platform permainan yang digunakan untuk tujuan pendidikan, memberi manfaat bagi pelajar yang ingin berpartisipasi dalam kelas dan meningkatkan pengalaman belajar mereka secara keseluruhan. Siswa hendaknya memperoleh wawasan pendidikan atau mendalami mata pelajaran yang diajarkan (Mulyati, S., 2021).

Quizizz merupakan aplikasi berorientasi permainan yang efektif meningkatkan semangat dan minat belajar siswa. Dengan fitur menarik seperti papan skor, umpan balik real-time, dan visual interaktif, platform ini mendorong persaingan yang sehat, meningkatkan fokus, dan memungkinkan siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, format pembelajaran digital *Quizizz* menawarkan fleksibilitas akses di berbagai perangkat, termasuk ponsel, sehingga murid bisa menggunakannya dengan fleksibel. Fungsi tambahan dari memfasilitasi penghargaan dan umpan balik konstruktif semakin meningkatkan suasana pembelajaran, menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih dinamis, menyenangkan, dan produktif. Manfaat Media Pembelajaran *Quiziz* Dalam sebuah observasi yang dilaksanakan (Kertika, 2020) menarik kesimpulan bahwasannya ada beberapa

manfaat menggunakan media pembelajaran berbasis *quiziz* yang antara lain:

1. Aplikasi *Quiziz* menyediakan platform pembelajaran yang mudah diakses dan fleksibel, menjadikannya pilihan yang tepat untuk menghemat sumber daya dan durasi.
2. Di dalam aplikasi *Quiziz* terdapat bermacam fitur yang mempermudah mengakses proses belajar siswa.
3. *Quiziz* memungkinkan penambahan avatar, meme, gambar, video, dan tema. Siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran mereka.
4. Memasukkan *Quiziz* ke dalam kegiatan pendidikan akan meningkatkan partisipasi siswa dalam tugas-tugas pembelajaran.
5. Pendidik dapat mengawasi keterlibatan siswa melalui *Quiziz*, yang juga dapat berfungsi sebagai alat untuk melakukan sesi latihan dan penilaian.

Quiziz mempunyai potensi untuk meningkatkan antusiasme dan prestasi pendidikan siswa, karena memungkinkan pelajar untuk segera melihat skor dan peringkat mereka di papan peringkat selama kuis interaktif, sehingga mendorong persaingan antar teman. Aplikasi *Quizizz* memberikan berbagai dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Aplikasi ini memudahkan akses pembelajaran di mana saja dan kapan saja, yang membantu menghemat biaya dan waktu.

Fitur-fitur yang ada, seperti avatar, meme, foto, video, dan tema, membuat pembelajaran lebih menarik dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, *Quizizz* mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, serta memungkinkan guru untuk mengontrol dan mengevaluasi aktivitas belajar siswa secara efektif.

Dengan adanya papan peringkat, peserta didik juga termotivasi untuk bersaing secara sehat, yang pada gilirannya bisa menambah prestasi mereka.

2.3.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Quiziz

Aplikasi berbasis web menawarkan banyak manfaat untuk meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa, menumbuhkan kreativitas. Namun, platform Quizizz menghadirkan pro dan kontra. Alat ini memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing (Hanifah, 2019).

1. Pendidik merasa lebih mudah untuk menghasilkan pertanyaan.
2. Setelah siswa menjawab pertanyaan atau kuis dengan benar, poin yang diperoleh untuk pertanyaan tersebut akan ditampilkan di samping peringkat mereka berdasarkan kinerja mereka.
3. Jika siswa memberikan jawaban yang salah, solusi yang tepat akan ditampilkan untuk evaluasi diri mereka.
4. Setelah menyelesaikan kuis, pertanyaan ulasan disajikan di sesi penutup untuk membahas jawaban yang dipilih.
5. Setiap siswa menerima pertanyaan kuis unik selama penilaian karena pengacakan otomatis, yang mengurangi kemungkinan ketidakjujuran.

Selain kelebihannya, perlu diketahui juga kekurangan aplikasi Quizizz sebagai alat edukasi, yang diuraikan di bawah ini:

1. Masalah konektivitas mungkin timbul karena internet tidak dapat diandalkan; ini memungkinkan siswa untuk membuka tab terpisah, memungkinkan mereka mencari jawaban melalui cara alternatif.
2. Mengenai tantangan waktu, siswa yang memulai dengan peringkat tinggi mungkin akan mengalami penurunan posisi karena manajemen waktu yang

buruk. Maka Maka kesimpulannya adalah aplikasi *Quizizz* memiliki berbagai kelebihan yang mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kreatif. Kelebihan tersebut mencakup kemudahan bagi guru dalam membuat soal, pemberian umpan balik yang instan setelah siswa menjawab soal, serta adanya

Fitur review yang memungkinkan siswa untuk memeriksa jawaban mereka. *Quizizz* juga mengacak soal untuk mengurangi kemungkinan kecurangan. Tentunya aplikasi ini juga memiliki beberapa kelemahan, seperti ketergantungan pada kestabilan jaringan internet yang dapat mengganggu kelancaran pembelajaran, masalah manajemen waktu yang dapat mempengaruhi peringkat siswa, serta kendala bagi siswa yang terlambat bergabung dalam kuis. Meskipun demikian, aplikasi ini tetap menjadi media yang efektif dalam mendorong motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

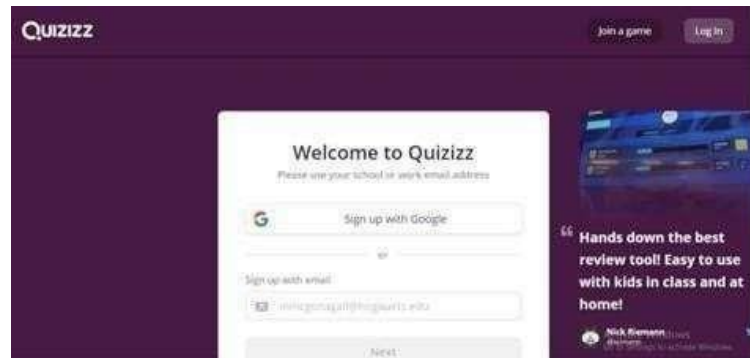
3.3.7 Langkah – Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Quiziz



Gambar 2. 1 Tampilan Depan Aplikasi Quiziz

Pengguna Quizizz perlu memahami bahwa platform ini dapat diakses baik melalui aplikasi yang telah diinstal atau melalui situs web yang tersedia di perangkat masing-masing. Jika Anda memakai Quizizz melalui browser, maka

antarmuka yang akan anda lihat akan mirip dengan gambar yang ditunjukkan diatas.



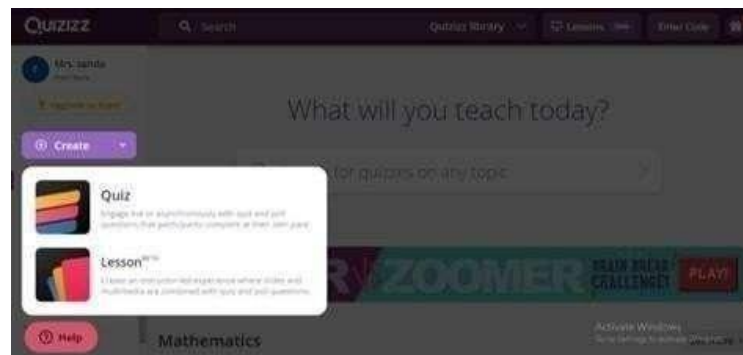
Gambar 2. 2 Tampilan Log in Aplikasi Quiziz

Setelah tahap sebelumnya sukses, maka akan muncul tampilan seperti yang ditunjukkan di atas. Apabila belum memiliki akun, langkah pertama adalah melakukan registrasi, tetapi jika Anda telah mempunyai akun atau telah terdaftar sebelumnya, cukup klik fitur “log in” di atas.



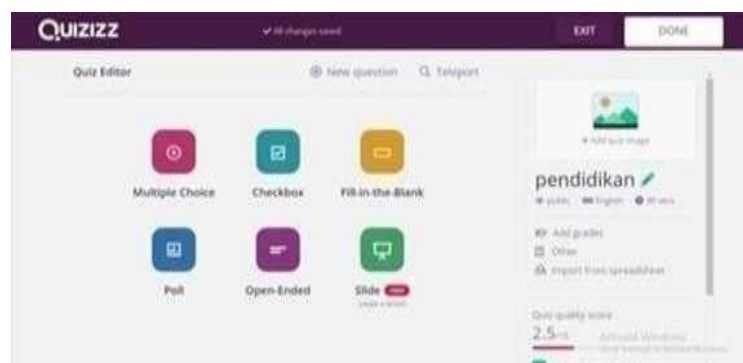
Gambar 2. 3 Tampilan Akun Quiziz

Jika Anda telah berhasil masuk ke dalam Quizizz, maka tampilan yang Anda lihat akan seperti yang tercantum pada gambar. Di aplikasi Quizizz terdapat banyak keuntungan. Salah satu keuntungan tersebut adalah adanya fitur-fitur yang bisa dipakai untuk membuat kuis interaktif atau menyisipkan materi pembelajaran. Apabila Anda ingin memanfaatkan Quizizz sebagai alat pembelajaran, Anda dapat mengklik fitur “create”.



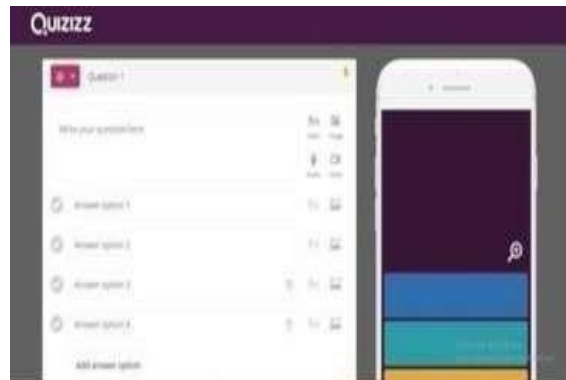
Gambar 2. 4 Tampilan Quiziz interaktif (Lesson)

Jika tombol “create” telah ditekan, kemudian muncul bentuk seperti yang diperlihatkan di atas, dimana terdapat dua opsi yang disediakan, yaitu fitur “quiz” yang digunakan saat kita sebagai pengguna ingin melaksanakan kuis interaktif, dan juga fitur “lesson” yang berfungsi jika kita ingin menambahkan materi atau tugas belajar.



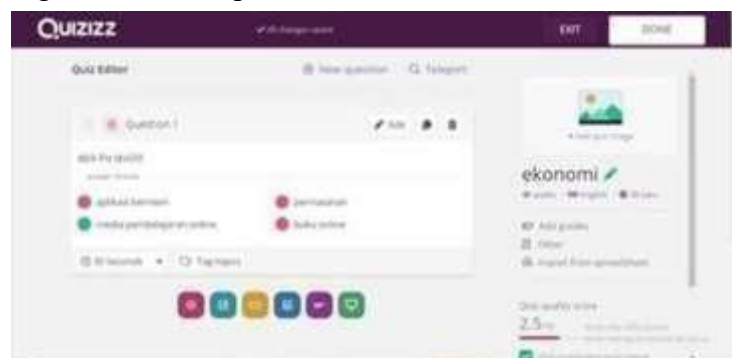
Gambar 2. 5 Tampilan Opsi Pada Aplikasi Quiziz

Jika pada langkah sebelumnya Anda menetapkan fitur "kuis", maka quiziz dapat menunjukkan tampilan seperti yang telah disebutkan. Untuk memulai dengan quizizz sebagai kuis interaktif, Anda akan melihat opsi-opsi yang ada di atas. Anda dapat memanfaatkan fitur-fitur tersebut sesuai dengan kebutuhan saat proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 2. 6 Tampilan Fitur Multiple Choice

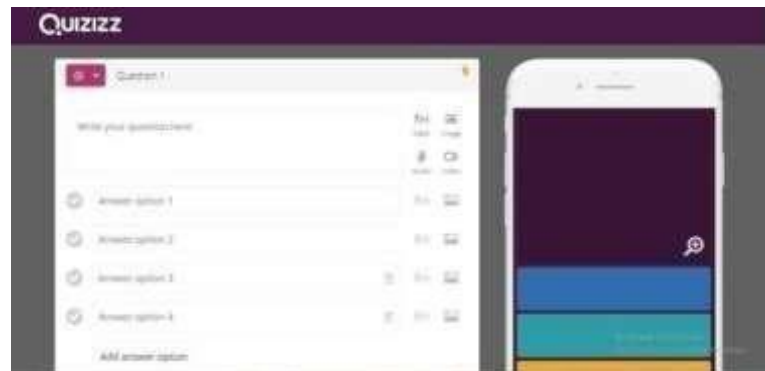
Gambar di atas menunjukkan salah satu ilustrasi ketika Anda memanfaatkan fitur "pilihan ganda", maka hasilnya akan seperti tampak di gambar tersebut. Yang perlu dilakukan untuk memanfaatkan ini cuma mengisi pertanyaan dan tanggapan di kolom yang disediakan dan kemudian menentukan jawaban yang tepat. Selain itu, Anda juga bisa menambahkan gambar, serta audio dan video sesuai dengan kebutuhan. Setelah Anda selesai mengisi pertanyaan dan jawaban, Anda bisa mengklik fitur “simpan”.



Gambar 2. 7 Tampilan Telah Membuat Soal Dan Jawaban Yang Benar

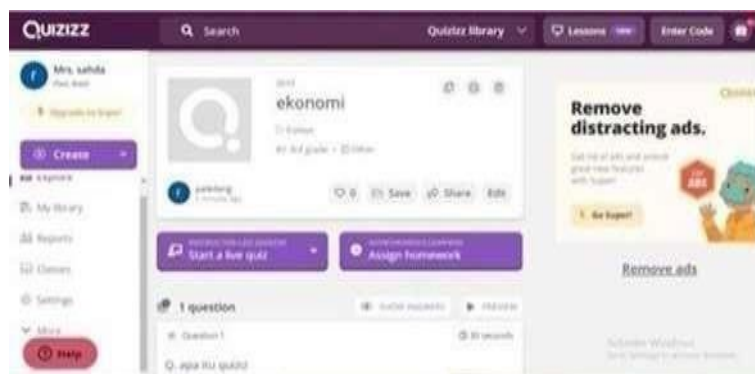
Tampilan berikutnya menunjukkan bahwa Anda telah berhasil menyusun soal dan pilihan jawaban yang tepat. Pada fitur anda dapat melakukan pengeditan jika ada yang dirasa kurang tepat, dan Anda dapat mengatur durasi

untuk menyelesaikan kuis per soal. Setelah itu, Anda bisa mengulangi proses tersebut untuk meneruskan soal seterusnya dengan menekan fitur “done”.



Gambar 2. 8 Tampilan Untuk Memasukkan Profil Kuis

Sesudah menekan langkah di atas maka akan muncul bentuk seperti ini, pada langkah ini anda bisa memasukkan gambar sebagai profil kuis selain itu juga dapat mengubah bahasa dan menentukan kelas. Setelah selesai maka anda klik fitur “save”.



Gambar 2. 9 Tampilan Saat Melakukan Kuis

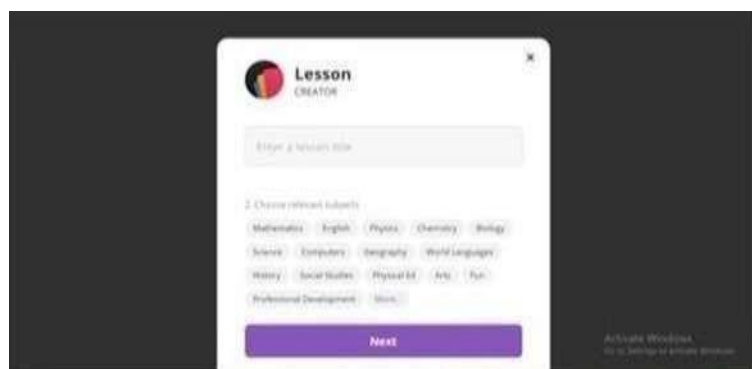
Jika soal telah tercantum sebagai kuis maka akan muncul bentuk seperti gambar diatas dan anda akan diberikan dua pilihan yaitu “start a live quiz” yang bisa diterapkan jika anda akan melakukan kuis pada saat itu atau

“*assign homework*” anda bisa menetapkannya berdasarkan waktu settingan waktu yang telah ditetapkan.



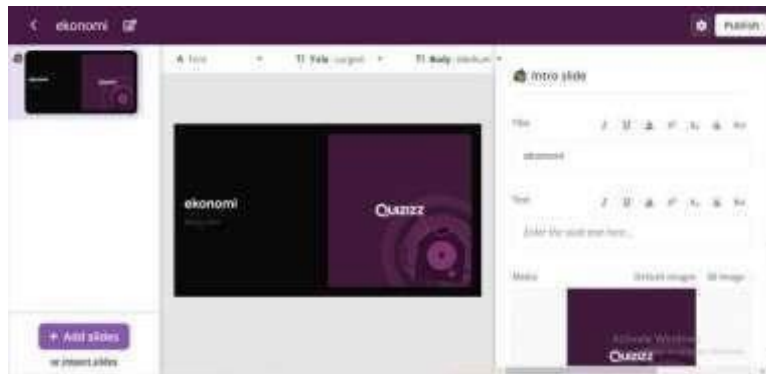
Gambar 2. 10 Tampilan Untuk Memasukkan Kode Join

Jika anda menetapkan fitur “*start a live quiz*” maka bentuk yang akan muncul seperti di atas dan yang anda harus lakukan adalah membagikan kode join kepada siswa dan menunggu semua siswa masuk ke dalam kuis.



Gambar 2. 11 Tampilan Memilih Subjek Pembelajaran

Berlainan dengan fitur “kuis”, selanjutnya jika sebelumnya anda memilih fitur “*lesson*” maka bentuk yang akan keluar seperti di atas. Anda cuma perlu memasukan judul pembelajaran dan menentukan subjek yang berlaku dengan pembelajaran anda, jika sudah lalu klik fitur “*next*”



Gambar 2. 12 Tampilan Memasukkan Materi Pembelajaran

Jika Anda mengakses karakteristik "*lesson*," maka tampilan di atas akan muncul. Penggunaan fitur ini amat sederhana, mirip seperti membuat kuis. Anda hanya perlu menambahkan konten pembelajaran yang bisa berbentuk slide, foto, atau teks biasa. Selain itu, ada juga opsi untuk mengubah jenis huruf, ukuran huruf, dan banyak pilihan lainnya yang tentunya mudah dilakukan saat proses penggunaan.

Jadi kesimpulannya Media pembelajaran *Quizizz* merupakan aplikasi kuis interaktif yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, mudah digunakan, dan dapat diakses secara fleksibel. Namun, penggunaannya masih memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada jaringan internet, risiko siswa lebih fokus pada permainan dibanding materi, serta tidak semua fitur dapat digunakan secara gratis.

2.4 Penelitian Yang Relevan

Landasan dalam melakukan penelitian ini didukung dengan penelitian terdahulu yang memiliki relevansi. Adanya penelitian terkait dapat menjadi

sumber rujukan dengan berbagai faktor untuk membantu tinjauan yang akan diteliti. Adapun penelitian- penelitian yang relevan dengan Judul sebagai berikut:

1. Skripsi Nurul Ulfa Universitas Batanghari Jambi:” Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Penilaian Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sma Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023” menyimpulkan bahwa metode ini Aplikasi *Quizizz* terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sejarah, membuat mereka lebih antusias dan aktif selama kegiatan penilaian. Perbedaan utama antara kedua skripsi ini terletak pada skripsi nurul lebih menekankan pada efektivitas *Quizizz* sebagai alat evaluasi dan dampaknya terhadap hasil belajar, sedangkan peneliti berfokus pada bagaimana penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap sejarah.
2. Skripsi yang dilakukan oleh Rafika dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang :“ Pengaruh penggunaan media game edukasi *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa SMP Al-Rifa'ie” menyimpulkan bahwa Siswa yang menggunakan *Quizizz* menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar IPS dibandingkan dengan metode tradisional. Perbedaan utama antara kedua skripsi ini terletak pada Skripsi rafika meneliti pengaruh *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa secara keseluruhan sedangkan peneliti lebih spesifik berfokus pada upaya menambah keinginan belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah.
3. Skripsi Fadillah, Aris M and Arbani, Wiwin and Meldina, Tika : “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Ter-Hadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5

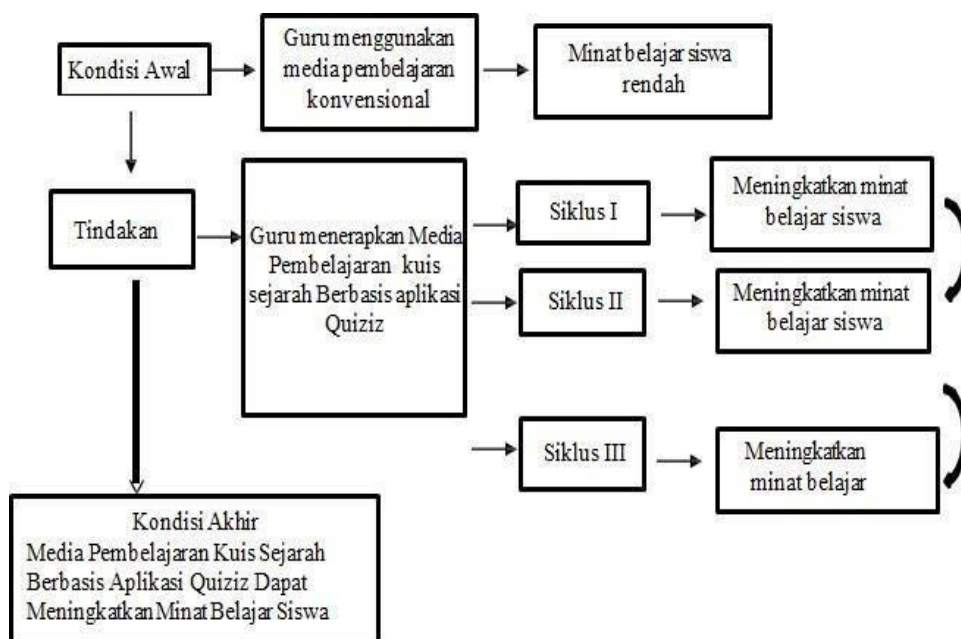
SD Negeri 32 Rejang Lebong” menyimpulkan bahwa Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dan antusiasme selama proses pembelajaran menggunakan Quizizz. Perbedaan utama terletak pada Skripsi pertama menekankan pada peningkatan hasil belajar, sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan minat belajar.

4. Skripsi yushtika , muliana pubian Universitas Lampung : “Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbantu *Google Sites* Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V Di Sdn 2 Way Dadi” menyimpulkan bahwa Skripsi pertama Menggunakan *learning*, mengintegrasikan pembelajaran daring dengan tatap muka. Sedangkan peneliti menggunakan media kuis berbasis Quizizz, lebih berfokus pada interaksi dan keterlibatan. Penggunaan *media blended learning berbasis Google Sites* secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika.
5. Jurnal Muhammad Aliman, Dahri Hi Halek, Silvia Marni, Mike Mike, Siti Florensia “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Kahoot* Dan *Google Earth* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Spasial Dan Hasil Belajar Geografi Siswa Sma” menyimpulkan bahwa Penerapan PBL dengan menggunakan *Kahoot* dan *Google Earth* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir spasial siswa. Siswa dapat lebih memahami konsep geografi dengan visualisasi yang ditawarkan oleh *Google Earth* dan keterlibatan aktif melalui kuis *Kahoot*. Perbedaan utama terletak pada Skripsi pertama Berfokus pada Geografi, khususnya kemampuan berpikir spasia sedangkan peneliti Berfokus pada

Sejarah dan meningkatkan minat belajar. sasaran peserta didik dan tujuan pembelajaran.

2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir akan dimulai dengan menetapkan objek penelitian yaitu siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Jambi dimana ditemukan permasalahan berupa siswa kurang menguasai materi dan juga siswa kurang tertarik pada pelajaran sejarah terlihat dari cara belajarnya, respon keaktifannya. Upaya yang dilakukan adalah dengan memanfaatkan media kuis berbasis *Quiziz* sebagai tambahan alat bantu mengajar guna untuk menambah keinginan belajar Sejarah pada murid. Hasil akhir yang ingin dicapai adalah adanya peningkatan minat belajar sejarah.



Gambar 2. 13 Kerangka Berpikir

2.6 Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2014:64) Hipotesis adalah jawaban sementara yang berkaitan dengan masalah dalam bentuk kalimat pertanyaan. Sebaliknya, karena informasi baru didasarkan pada teori-teori yang relevan, maka informasi baru tersebut tidak didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan hasil penelitian dan teori-teori yang telah ditetapkan, hipotesis yang dapat dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0: Penerapan Media Kuis Sejarah Berbasis Aplikasi *Quiziz* efektif untuk menambah keinginan belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Jambi

H1: Penerapan Media Kuis Sejarah Berbasis Aplikasi *Quiziz* tidak efektif untuk menambah keinginan belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Jambi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas XI F4 SMA Negeri 1 Kota Jambi tahun akademik 2024/2025 yang beralamat Jalan Urip Sumoharjo 15, Kel. Sungai Putri, Kec.Telanaipura, Kota Jambi.

3.1.2 Waktu Penelitian

Jadwal penelitian, yang mencakup persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan hasil, berlangsung dari bulan september 2024 hingga bulan mei 2025.

Tabel 4. 1 Waktu Penelitian

Kegiatan	Bulan-Tahun(2024-2025)									
	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
A. Tahap Pendahuluan										
1. Menyusun surat izin penelitian										
2. Wawancara dengan guru mata pelajaran										
3. Melakukan observasi										
B. Tahap Pelaksanaan										
1. Pelaksanaan Siklus I										
a. Tahap perencanaan										
b. Tahap implementasi tindakan										
c. Tahap observasi dan evaluasi I										
d. Tahap analisis dan refleksi I										
2. Tahap Pelaksanaan Siklus II										
a. Tahap perencanaan										
b. Tahap implementasi tindakan										
c. Tahap observasi dan evaluasi II										
d. Tahap analisis dan refleksi II										
3. Tahap Pelaksanaan Siklus III										
a. Tahap perencanaan										
b. Tahap implementasi tindakan										
c. Tahap observasi dan evaluasi III										
d. Tahap analisis dan refleksi III										
C. Tahap Laporan										
1. Penyusunan hasil penelitian skripsi										
2. Sidang skripsi hasil penelitian										
3. Revisi skripsi hasil sidang penelitian										
4. Pengiriman skripsi										

3.2 Subjek Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di implementasikan pada siswa kelas XI.F di SMA Negeri 1 Kota Jambi. Landasan pemilihan PTK didasarkan oleh fenomena di lapangan yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran di kelas kurang menarik atau monoton, terlalu banyak mencatat atau meringkas materi dan kurangnya media pembelajaran yang menarik sebagaimana didefinisikan melalui observasi awal dan wawancara.

Tabel 4. 2 Jumlah Siswa XI F4 SMAN 1 Kota Jambi

No	Siswa	Jumlah Siswa
1	Laki-laki	19
2	Perempuan	13
Keseluruhan		32

3.3 Data dan Sumber Data

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif, sebagai berikut.

3.3.1 Data Kualitatif

Menurut Sugiyono (2015) jenis data yang memiliki dasar bentuk berupa kata, skema, dan gambar dikelompokkan sebagai jenis data kualitatif. Pada penelitian ini, data kualitatif yang di gunakan adalah data yang di dapatkan dari semua latihan siswa dan dicatat dan diamati selama pelajaran berlangsung pada lembar persepsi. Mengukur tingkat motivasi belajar siswa secara individu, digunakan skala 100 sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Setelah menentukan tingkat motivasi belajar siswa secara individu langkah selanjutnya menghitung rata-rata tingkat motivasi siswa dengan cara:

$$X = \frac{\text{Jumlah presentasi skor individu}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Jika 75% siswa telah mencapai sasaran indikator yang diterapkan berdasarkan presentase data maka penelitian ini dianggap berhasil. Hal ini dapat dilihat dengan menggunakan kriteria motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Kategori Motivasi Siswa

Interval	Kriteria
85% - 100%	Sangat baik
76% - 84%	Baik
60% - 75%	Cukup baik
55% - 59%	Kurang baik
<54%	Sangat baik

Sumber (Modifikasi Komarudin, 2010)

Jika skor yang diperoleh siswa termasuk kategori sedang dan tinggi, maka tingkat motivasi siswa dianggap memadai dalam pembelajaran.

3.3.2 Data Kuantitatif

Menurut Kuncoro (2021), Data kuantitatif mengacu pada kategori data yang dapat dihitung dan diukur secara langsung, yang direpresentasikan melalui informasi numerik atau statistik. Dalam penelitian ini, data kuantitatif terdiri dari kuesioner siswa yang dikumpulkan selama setiap siklus. Penilaian dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada seluruh siswa di akhir setiap pembelajaran. Hasil dari kuesioner siswa diagregasi dan dianalisis, kemudian disajikan dalam bentuk persentase atau nilai numerik. Digunakan rumus Arikunto (2019:5) untuk menghitung nilai rata-rata ketuntasan siswa, diantaranya sebagai berikut:

1. Menghitung rata-rata atau presentasi motivasi belajar siswa

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai siswa keseluruhan}}{\text{jumlah siswa}}$$

2. Nilai ketuntasan hasil motivasi belajar siswa

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai tuntas siswa}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

3.3.3 Sumber Data

Sumber data merupakan suatu subyek dari tempat diperolehnya suatu informasi (Arikunto, 2010:107). Pada penelitian ini, sumber data terdiri dua jenis data berupa data primer dan sekunder, sebagai berikut:

1. Data Primer

Jenis data ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket yang dilakukan oleh penulis dengan data jumlah siswa kelas XI F 4 SMA Negeri 1 Kota Jambi pada pembelajaran sejarah 2024/2025.

2. Data Sekunder

Jenis data ini merupakan data pendukung yang biasanya diperlukan dalam penelitian. Penulis memperoleh beberapa data pendukung ini yang bersumber dari skripsi, tesis, jurnal dan buku.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Teknik wawancara, observasi, dan metode dokumentasi, pemilihan ketiga Teknik tersebut berdasarkan Kriyantono (2020:289-308). Adapun prosedur pelaksanaan ketiga teknik tersebut sebagai berikut:

3.4.1 Observasi

Menurut (Hardani, 2020:124) Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan memantau kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk menilai dampak penerapan metode pembelajaran luar ruang di Museum Perjuangan Rakyat Jambi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini memudahkan identifikasi

langsung tantangan yang berkaitan motivasi belajar siswa di dalam kelas.

3.4.2 Wawancara

Menurut Sugiyono (2016:317), Metode pengumpulan data menggunakan wawancara diterapkan untuk mengidentifikasi isu-isu penelitian dan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, yaitu diskusi bebas di mana peneliti tidak bergantung pada panduan wawancara yang baku untuk pengumpulan data. Wawancara dilakukan dengan guru sejarah di kelas.

3.4.3 Angket

Pengumpulan data dilakukan dengan mengajukan serangkaian pertanyaan tertulis beserta jawaban yang telah ditentukan sebelumnya, yang merupakan metode pengumpulan data yang dikenal sebagai kuesioner. Selanjutnya, responden memberikan jawaban mereka sesuai dengan prosedur yang ditetapkan oleh peneliti. Penetapan skor instrumen kuesioner atau angket yang digunakan oleh peneliti adalah skala Likert dengan lima alternatif skor jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Berdasarkan skala likert jawaban setiap instrumen kuesioner mempunyai bobot skor seperti tercantum di tabel dibawah ini:

Tabel 4. 4 Alternatif Jawaban Dengan Skala Likert

No	Jawaban	Kode	Bobot Skor
1.	Sangat setuju	SS	5
2.	Setuju	S	4

No	Jawaban	Kode	Bobot Skor
3.	Ragu-ragu	R	3
4.	Tidak setuju	TS	2
5.	Sangat tidak setuju	STS	1

Sumber : sugiyono (2017:94)

Tabel 4. 5 Kisi-kisi Instrument Penelitian

Variabel	Indikator	No.Butir	
		Positif	Negatif
Minat Belajar	Perasaan senang	1,2,4	3
	Ketertarikan siswa	5,6,7,8,9,10,18,22,24	
	Perhatian siswa	11,12,14,15,23	13
	Keterlibatan siswa	16,17,19,20,21	

Sumber: Slameto (2011:16)

Berdasarkan indikator variabel angket yang diteliti, maka hasil uji validitas yang didapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Angket

No Item Soal	Validitas	Keterangan
1	0,31	Tidak Valid
2	0,42	Valid
3	0,24	Tidak Valid
4	0,30	Tidak Valid
5	0,53	Valid
6	0,73	Valid
7	0,66	valid
8	0,53	Valid
9	0,45	Valid
10	0,56	Valid
11	0,65	valid
12	0,61	Valid
13	0,01	Tidak Valid
14	0,44	Valid
15	0,43	valid
16	0,53	Valid
17	0,20	Valid
18	0,207	Tidak Valid
19	0,47	valid

20	0,25	Tidak Valid
21	0,22	Tidak Valid
22	0,37	Valid
23	0,43	Valid
24	0,37	Valid
25	0,53	valid
26	0,4584668	Valid
27	-0,2565769	valid
28	0,5250262	Valid
29	0,4330735	Valid
30	0,5140927	Valid
31	0,02204598	valid
32	0,637169257	Valid
33	0,47332573	Valid
34	0,358248179	Valid
35	0,47332573	Valid

3.4.4 Dokumentasi

Menurut Sudaryono (2019:229), teknik dokumentasi merupakan jenis pengumpulan data secara langsung dari tempat penelitian berupa laporan kegiatan, foto pada saat pelaksanaan, film documenter, buku-buku dan data-data penelitian yang relevan. Pada penelitian ini, dokumen-dokumen dan berkas yang berkaitan dengan permasalahan pada penelitian akan dikumpulkan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data siswa kelas XI F.1 SMAN 1 Kota Jambi, Selanjutnya, peneliti juga akan mengumpulkan data lain, yakni berupa dokumentasi foto saat proses wawancara belajar mengajar berlangsung.

3.5 Teknik Uji Validitas Data

Menurut Sugiyono (2019:176) Validitas berfungsi sebagai mekanisme untuk menilai keselarasan antara data yang diperoleh dari suatu objek dan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji signifikansi dilakukan dengan

membandingkan nilai r yang diperoleh dengan nilai r yang sesuai yang terdapat dalam tabel. Suatu butir soal dianggap valid melalui uji signifikansi koefisien korelasi pada tingkat signifikansi 0,05, yang menandakan bahwa suatu butir soal dianggap valid jika terdapat korelasi yang signifikan dengan skor total. Jika nilai r yang diperoleh melebihi nilai r yang tertera dalam tabel dan bernilai positif, butir soal tersebut diklasifikasikan sebagai valid; sebaliknya, jika nilai r berada di bawah nilai r dalam tabel, butir soal tersebut dianggap tidak valid.

Analisis ini melibatkan korelasi skor masing-masing butir soal dengan skor keseluruhan. Skor keseluruhan diperoleh dari penjumlahan semua skor butir soal. Butir soal yang menunjukkan korelasi signifikan dengan skor keseluruhan menunjukkan bahwa butir soal tersebut dapat secara efektif menjelaskan konstruk yang dimaksud (validitas). Jika nilai r yang dihitung melampaui nilai r yang ditentukan dalam tabel (dalam uji dua sisi pada tingkat signifikansi 0,05), instrumen atau item pertanyaan diakui memiliki korelasi signifikan terhadap skor keseluruhan (dengan demikian dinyatakan valid).

3.6 Uji Reliabilitas

Menurut Khairinal (2016:347-349) Uji Reliabilitas digunakan untuk menentukan sejauh mana hasil pengukuran relatif konsisten. Kuesioner atau survei dianggap reliabel jika pengukuran diulang dua kali atau lebih, dan hasilnya tetap sama. Karena instrument dalam penelitian ini berbentuk angket dan skala, maka rumus yang digunakan dalam uji reabilitas penelitian ini adalah rumus *Alpha Cronbach* dalam (Yusup, 2018:22).

$$a = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_j^2}{\sum sx^2} \right)$$

Keterangan:

A = koefisien realibilas Alpha

K = banyaknya item soal

$\sum sj^2$ = jumlah varians skor tiap item

$\sum sx^2$ = varians skor total

- a. Jika nilai alpha > 0.90 maka reliabilitas sempurna.
- b. Jika alpha antara 0.70 - 0.90 maka relibilitas tinggi.
- c. Jika alpha 0.50 – 0.70 maka reliabilitas moderat.
- d. Jika alpha < 0.50 maka reliabilitas rendah.
- e. Jika alpha rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel.

Dalam menentukan uji reliabilitas penulis menggunakan *SPSS* untuk mengola data.

3.7 Teknik Analisis Data

Mengenai angket dan lembar observasi motivasi peserta didik di analisis dengan cara persentasi motivasi peserta didik. Data kuantitatif berasal dari data yang di peroleh dari angket motivasi belajar peserta didik. Untuk analisis perskoran sebagai berikut:

- a) Sangat Setuju diberi skor 5
- b) Setuju diberi skor 4
- c) Kurang Setuju diberi skor 3
- d) Tidak Setuju diberi skor 2
- e) Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Untuk hasil analisis angket motivasi belajar peserta didik di hitung sebagai

berikut:

$$\text{Rata rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Total}} \times 100$$

Tabel 4. 7 Kriteria Tafsiran Presentase

Presentasi %	Keterangan
81 – 100	Tinggi
61 – 80	Sedang
40 – 60	Rendah
0 – 40	Kurang

3.1 Indikator Kinerja Penelitian

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ialah meningkatnya motivasi belajar siswa kelas XI F.1 SMA 1 Kota Jambi dengan menggunakan *Quiziz* dengan jumlah presentase mencapai rata rata $\geq 70\%$ yang termasuk dalam kategori baik. Indikator Kinerja keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila motivasi belajar di setiap siklus meningkat.

3.8 Prosedur Penelitian

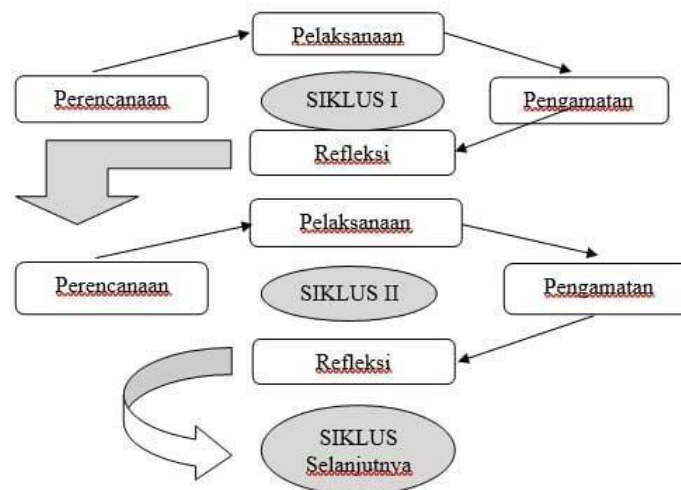
Menurut Arikunto (2015), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah “penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut” (hlm. 1-2). Arikunto (dalam Unyil & Kartono, 2018) mengemukakan bahwa “dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari empat langkah yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi

3.9 Indikator Kinerja Penelitian

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ialah meningkatnya motivasi belajar siswa kelas XI F.1 SMA 1 Kota Jambi dengan menggunakan *Quiziz* dengan jumlah presentase mencapai rata rata $\geq 70\%$ yang termasuk dalam kategori baik. Indikator Kinerja keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila motivasi belajar di setiap siklus meningkat.

3.8 Prosedur Penelitian

Menurut Arikunto (2015), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah “penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut” (hlm. 1-2). Arikunto (dalam Unyil & Kartono, 2018) mengemukakan bahwa “dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari empat langkah yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi



Gambar 3. 1 Siklus Kegiatan PTK

Sumber: Arikunto (dalam Unyil & Kartono, 2018, hlm.4)

Berikut adalah prosedur penelitian yang akan digunakan pada setiap setiap

siklus:

3.9.1 Siklus I

1. Tahap perencanaan

- a. Menyusun silabus dan rencana pembelajaran sebagai acuan untuk kegiatan belajar mengajar.
- b. Mempersiapkan bahan ajar.
- c. Mempersiapkan bahan ajar untuk sesi berikutnya dengan memanfaatkan platform kuis aplikasi Quiziz.
- d. Mengatur Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- e. Membuat lembar evaluasi dan observasi untuk memahami ketertarikan belajar murid sebelum proses pembelajaran berlangsung.

2. Tahap pelaksanaan

- a. Guru memulai pembelajaran dengan berdoa sesuai dengan kebiasaan sekolah.
- b. Guru memeriksa kehadiran siswa untuk memastikan semua siswa hadir dan siap mengikuti pelajaran.
- c. Guru menjelaskan tujuan dan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran Quiziz.
- d. Guru memberikan panduan tentang pembelajaran Quiziz yang harus dikerjakan.
- e. Guru menggali pengetahuan awal murid tentang materi sejarah melalui tanya jawab dan diskusi singkat.
- f. Guru menggunakan kuis singkat atau pertanyaan untuk menilai pemahaman awal siswa.
- g. Guru menyuruh siswa membuka link Quiziz melalui google dengan hp

masing- masing.

- h. Guru memastikan semua siswa dapat mengakses kuis dengan baik dan memberikan waktu bagi yang menemui kendala teknis untuk menyelesaikannya.
- i. Guru memastikan setiap siswa telah memasukkan kode kuis yang diberikan.
- j. Guru memonitor proses pengerjaan kuis secara real-time melalui fitur live tracking di Quizizz untuk melihat perkembangan siswa.
- k. Guru mengulas jawaban siswa, memberikan klarifikasi terhadap soal yang dianggap sulit, dan menjelaskan materi lebih lanjut berdasarkan hasil kuis tersebut.

3. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan ini dilakukan seacara bersamaan dengan pembelajaran sejarah berlangsung. Pengamatan ini dilakukan secara observasi atau mengamati siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan metode Quiziz saat pembelajaran di kelas.

1) Refleksi

Guru melakukan evaluasi pelaksanaan pada siklus I melalui hasil observasi dan evaluasi, guru dapat menemukan kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga guru dapat merumuskan Tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

3.9.2 Siklus II dan Siklus III

Pelaksanaan Siklus II dan siklus-siklus selanjutnya berfungsi sebagai penyempurnaan tahapan-tahapan dari Siklus I, yang memungkinkan perbaikan atas kekurangan-kekurangan yang teridentifikasi pada Siklus I selama fase Siklus

II. Pelaksanaan dan pengamatan Siklus I hampir sama; namun, perbedaan antara Siklus I, II, dan selanjutnya biasanya terlihat pada fase refleksi.

Pada setiap siklus, instrumen kuesioner dibagikan secara konsisten di akhir setiap sesi pembelajaran untuk menilai apakah terdapat peningkatan motivasi belajar. Siklus III tidak diperlukan jika Siklus II telah memberikan hasil yang memuaskan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Profil SMA Negeri 1 Kota Jambi

SMA Negeri 1 Kota Jambi merupakan lembaga pendidikan tertua di Provinsi Jambi. Didirikan pada tahun 1955 dengan nama SMA Sembilan Lurah, sekolah ini berada di bawah naungan Yayasan Sembilan Lurah. Lembaga ini didirikan oleh almarhum Sudarsono, yang saat itu menjabat sebagai Wali Kota Jambi. Pada tahun 1956, SMA Sembilan Lurah diserahkan kepada Pemerintah Provinsi Jambi. Selanjutnya, nama sekolah diubah menjadi SMA Negeri 1 Kota Jambi. SMANSA telah melahirkan banyak tokoh berpengaruh dan ternama, baik di wilayah Jambi maupun nasional. Selain prestasi akademik, sekolah ini juga memiliki reputasi yang baik dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Hal ini tidak terlepas dari bimbingan dan pengarahan dari Kepala Sekolah yang memimpin saat ini yaitu bapak Irwansyah, S.Pd., M.Pd.I yang menjabat pada tahun 2022 sampai sekarang. SMA Negeri (SMAN) 1 Kota Jambi, merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Jambi, Indonesia.

4.1.2 Deskripsi Pratindakan

Observasi yang dilakukan di Kelas XI Fase F SMA Negeri 1 Kota Jambi mengungkapkan beberapa permasalahan, salah satunya adalah menurunnya minat belajar sejarah. Faktor signifikan yang berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar siswa Kelas XI Fase F SMA Negeri 1 Kota Jambi adalah

kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga banyak siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan.

Menanggapi tantangan ini, para peneliti memperkenalkan pembelajaran berbasis kuis dengan menggunakan aplikasi *Quiziz* untuk kurikulum sejarah di Kelas XI Fase F SMA Negeri 1 Kota Jambi. Aplikasi *Quiziz* meningkatkan pengalaman belajar sejarah dengan memungkinkan siswa menjawab pertanyaan, memeriksa peringkat, dan berinteraksi dengan teman sebaya melalui platform tersebut. Siswa dapat berpartisipasi dalam kuis interaktif yang dirancang oleh guru, yang mencakup pilihan ganda dan pertanyaan terbuka, serta format lainnya. Pendekatan ini mendorong partisipasi siswa yang lebih besar dan meningkatkan minat mereka dalam belajar sejarah.

Berdasarkan hasil angket observasi awal terhadap 32 orang siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 1 Kota Jambi, Minat belajar siswa dikategorikan rendah dengan hasil angket sebagai berikut:

- a. Terdapat 4 siswa atau sebanyak 13% siswa yang motivasi belajar sejarahnya tergolong tinggi.
- b. Terdapat 12 siswa atau sebanyak 37% siswa yang motivasi belajar sejarahnya tergolong sedang.
- c. Terdapat 16 siswa atau sebanyak 50% siswa yang motivasi belajar sejarahnya tergolong rendah.

4.2 Deskripsi Hasil Penelitian Tiap Siklus

4.2.1 Hasil Penelitian Siklus 1

Penelitian Siklus I mulai dilakukan hari Rabu, 07 Mei 2025. Penelitian dalam siklus 1 ini terdiri dari 4 tahap yaitu: 1) Perencanaan 2) Pelaksanaan 3) Observasi 4) Refleksi.

A. Tindakan 1 (Rabu, 07 Mei 2025)

1. Perencanaan

Pada tahap awal ini, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan tindakan. Beberapa langkah yang dilakukan antara lain menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai pedoman utama kegiatan belajar. Selain itu, peneliti juga menyiapkan materi ajar yang relevan dengan topik penelitian untuk digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi disiapkan untuk mencatat aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung.

Peneliti juga menyusun angket yang digunakan untuk memperoleh tanggapan dari siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 1 Kota Jambi mengenai proses pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian tindakan kelas ini.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menyesuaikan materi pembelajaran terhadap fokus penelitian, yaitu mengenai *kolonialisme dan imperialisme*. Pembelajaran dilaksanakan secara luring di sekolah sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran dimulai dengan suasana tatap muka di kelas. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa bersama, dan memeriksa kehadiran siswa serta kesiapan belajar mereka.

Guru kemudian memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran serta menggali pemahaman awal siswa terkait topik kolonialisme dan imperialisme.

Pada tahapan berikutnya, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil dan memberikan tugas berupa pembuatan presentasi interaktif dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media utama pembelajaran. Setelah itu, setiap kelompok diminta untuk menampilkan hasil kerja mereka di depan kelas, sementara guru memberikan bimbingan, umpan balik, dan penilaian terhadap hasil yang ditampilkan.

Kegiatan Pendahuluan

Pada awal kegiatan, siswa memasuki kelas dengan membawa perlengkapan belajar dan menyiapkan perangkat gawai masing-masing yang akan digunakan selama pembelajaran berlangsung. Setelah doa bersama, siswa mendengarkan penjelasan singkat mengenai kegiatan hari itu, yaitu pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *Quizizz*. Sebelum memulai, siswa diajak untuk mengingat kembali materi sebelumnya dan berbagi pendapat tentang apa yang mereka ketahui mengenai topik *kolonialisme dan imperialisme*. Beberapa siswa terlihat antusias menjawab dan saling menanggapi pendapat teman-temannya. Suasana kelas menjadi lebih aktif karena siswa mulai berinteraksi dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dibahas.

Pada tahap ini, sebagian besar siswa tampak termotivasi dan penasaran dengan kegiatan pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Mereka memperlihatkan kesiapan dan semangat untuk mengikuti pembelajaran berbasis kuis interaktif, karena metode ini memberi kesempatan bagi mereka

untuk berpartisipasi langsung dan berkompetisi secara sehat melalui permainan edukatif.

Kegiatan Inti

Berikut Kegiatan Inti yang dilakukan pada pertemuan pertama:

- a. Peserta didik melaksanakan pembelajaran sesuai dengan arahan yang diberikan guru.
- b. Peserta didik diarahkan memahami tujuan pembelajaran dan melaksanakan penugasan yang diberikan guru.
- c. Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok dan mengerjakan penugasan tentang kolonialisme bersama anggota kelompok.
- d. Peserta didik diberikan tugas menyusun presentasi interaktif menggunakan *Quiziz* sebagai media utama.
- e. Kelompok siswa diarahkan untuk presentasi di depan kelas.
- f. Hasil penugasan siswa akan diberikan penilaian oleh guru.



Gambar 4. 1 Gambar Pelaksanaan Siklus I tindakan

Kegiatan Penutup

Berikut Kegiatan penutup pada pertemuan pertama ini:

- a Siswa dan guru bersama-sama merumuskan kesimpulan dari pembelajaran.
- b Guru menginformasikan tentang pertemuan selanjutnya.
- c Siswa berdoa sebelum kegiatan pembelajaran ditutup.

3. Hasil Observasi / pengamatan Siklus

Pelaksanaan tindakan I pada Siklus I difokuskan pada observasi terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan media kuis berbasis aplikasi *Quizizz*, dengan tujuan untuk melihat sejauh mana penerapan media ini mampu mendorong keterlibatan dan minat belajar siswa. Observasi dilakukan oleh observer (guru sejarah), dan menggunakan instrumen penilaian skala 1–4 berdasarkan indikator kegiatan pembelajaran yang terbagi menjadi tiga.

A. Komponen Pendahuluan (9 indikator)

Adapun skor Rata-rata keterlaksanaan: **86.11% (Kategori Baik) Analisis:**

Secara umum, guru telah melaksanakan kegiatan pendahuluan dengan baik. Guru menyapa siswa, memotivasi dengan kalimat positif, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Apersepsi dilakukan dengan mengaitkan materi sebelumnya, meskipun interaksi dua arah masih terbatas. Guru juga memberikan pengantar mengenai tata tertib selama proses pembelajaran menggunakan media, yang sangat penting mengingat ini adalah pengalaman pertama siswa menggunakan *Quizizz*.

B. Komponen Pendahuluan (9 indikator)

Adapun skor Rata-rata keterlaksanaan: **86.11% (Kategori Baik) Analisis:**

Secara umum, guru telah melaksanakan kegiatan pendahuluan dengan baik. Guru menyapa siswa, memotivasi dengan kalimat positif, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Apersepsi dilakukan dengan mengaitkan materi sebelumnya, meskipun interaksi dua arah masih terbatas. Guru juga memberikan pengantar mengenai tata tertib selama proses pembelajaran menggunakan media, yang sangat penting mengingat ini adalah pengalaman pertama siswa menggunakan *Quizizz*.

C. Komponen Kegiatan Inti (8 Indikator)

Rata-rata keterlaksanaan: 81.25% (Kategori Baik)

Analisis:

Pada tahap kegiatan inti, guru membagi siswa ke dalam kelompok, mengarahkan diskusi, serta memberi tugas berbasis media *Quizizz*. Guru menampilkan media dan memberikan waktu eksplorasi. Meskipun secara teknis berjalan lancar, partisipasi siswa masih minim, terutama dalam diskusi kelompok dan penyampaian kesimpulan. Sebagian siswa belum terbiasa menggunakan teknologi berbasis kuis dan menunjukkan sikap pasif atau cenderung mengobrol. Ini mengindikasikan bahwa media belum sepenuhnya menggugah minat belajar secara aktif.

D. Komponen Penutup (5 Indikator)

Rata-rata keterlaksanaan: 85% (Kategori Baik)

Analisis:

Guru menutup pembelajaran dengan baik: menyampaikan penguatan kesimpulan, memberikan tugas evaluasi, serta mengapresiasi siswa. Suasana

penutup berjalan tertib, dan siswa mengikuti arahan untuk berdoa serta menutup pelajaran dengan salam. Namun, tugas evaluasi belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk mengukur minat belajar, melainkan masih bersifat kognitif (soal esai).

B. Tindakan II (14 Mei 2024)

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan sejumlah perencanaan sebagai berikut:

- a. Menyiapkan perangkat pembelajaran (ATP dan Modul Ajar).
- b. Menyiapkan sumber belajar berupa materi yang akan digunakan dalam penelitian.
- c. Menyiapkan lembar catatan observasi kegiatan siswa.
- d. Angket dibuat oleh peneliti untuk mendapatkan respon dari siswa kelas XI Fase F SMA N 1 Kota Jambi tentang pembelajaran yang dilaksanakan di aplikasikan ke dalam PTK.

2. Pelaksanaan

Implementasi tahap kedua disesuaikan dengan judul penelitian ini yaitu materi tentang kolonialisme dan imperialisme, Dimana dalam proses pembelajaran, sekolah menerapkan sistem luring.

a) Pertemuan II

Implementasi pada pertemuan ini di laksanakan di kelas XI Fase F secara luring penuh dengan materi imperialisme.

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan pada pertemuan II ini dilakukan sebagai berikut :

- a. Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menyiapkan perlengkapan belajar dan perangkat yang akan digunakan.
- b. Peserta didik bersama-sama memberikan salam dan salah satu peserta didik memimpin doa pembuka sebelum kegiatan dimulai.
- c. Peserta didik mendengarkan penjelasan tentang tujuan dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari itu.
- d. Peserta didik mengisi daftar kehadiran dan menyampaikan kesiapan belajar serta perasaan mereka sebelum memulai pelajaran.

Kegiatan Inti

Berikut Kegiatan Inti yang dilakukan pada pertemuan pertama:

- a. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
- b. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya tentang kolonialisme dan mulai mengaitkannya dengan materi baru yaitu imperialisme.
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan untuk menggali pengetahuan awal mereka.
- d. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan kegiatan pembelajaran berbasis proyek menggunakan media *Quizizz*.
- e. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan pada aplikasi *Quizizz* secara interaktif dan kompetitif.

- f. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi atau tanggapan mereka terhadap materi yang telah dipelajari.
- g. Peserta didik merefleksikan hasil kegiatan dan menuliskan kesimpulan sementara dari pembelajaran hari itu.



Gambar 4. 2 Pelaksanaan Siklus I tindakan II

Kegiatan Penutup

Berikut Kegiatan penutup pada pertemuan kedua ini:

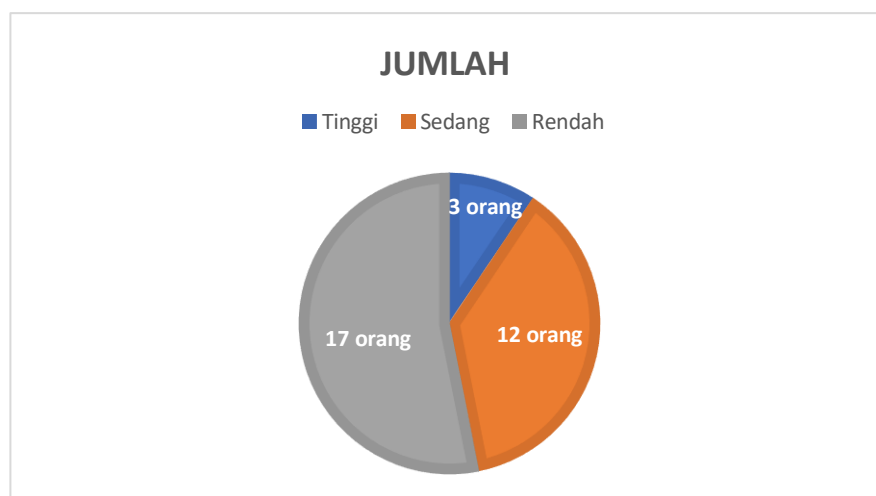
- a. Peserta didik bersama-sama menyampaikan hasil pembelajaran yang telah diperoleh dan memberikan tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- b. Peserta didik memperhatikan informasi mengenai kegiatan atau materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.
- c. Peserta didik menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu teman sekelas.

3. Hasil Observasi / pengamatan Siklus I

Pada tindakan II dilakukan observasi terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran. Peneiti bertindak sebagai guru dan guru mata pelajaran sejarah sebagai observevasi.

Tabel 4. 8 Persentase Skor Hasil Observasi

No.	Nilai	Kategori
1	33-40	Sangat Baik (SB)
2	25-32	Baik (B)
3	17-24	Cukup (C)
4	9-16	Kurang (K)
5	1-8	Sangat Kurang (SK)



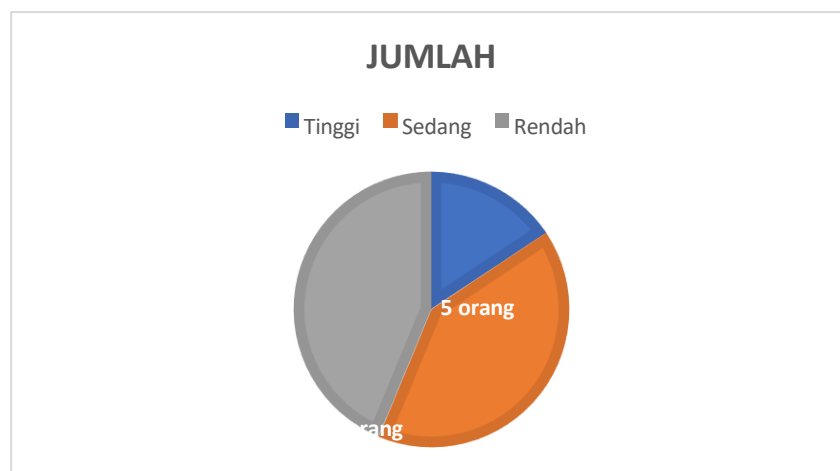
Bagan 4. 1 Grafik minat belajar tindakan 1

Hasil penelitian yang diberikan observer terhadap motivasi belajar peserta didik masih dikategorikan cukup, walaupun peserta didik belum memahami mengenai Kuis berbasis Aplikasi *Quiziz* ini

Berdasarkan Tabel dan diagram di atas dapat dilihat sebanyak 17 orang

dikategori rendah dalam kuisioner mengisi angket, sebanyak 12 orang dikategori sedang dan 3 orang dikategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I tindakan I siswa belum memiliki m belajar karena termasuk dalam kategori rendah dan perlu diadakannya perbaikan pada siklus dan tindakan selanjutnya.

Bagan 4. 2 Grafik minat belajar Tindakan II



Berdasarkan Tabel dan diagram di atas dapat dilihat sebanyak 14 orang dikategori rendah dalam kuisioner mengisi angket, sebanyak 13 orang dikategorikan sedang dan 5 orang dikategorikan tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I tindakan II mengalami peningkatan minat belajar dari siklus sebelumnya akan tetapi masih terdapat beberapa siswa yang belum memiliki minat belajar dalam kategori tinggi dan perlu diadakan perbaikan pada siklus dan tindakan selanjutnya.

4.2.1 Hasil analisis dan Refeksi Siklus I

a. Hasil Analisis (Siklus I)

Penelitian tindakan kelas ini baru dilaksanakan dalam satu siklus, sehingga data yang diperoleh masih bersifat awal dan belum mampu

memberikan gambaran yang menyeluruh terkait peningkatan minat belajar siswa. Pada pelaksanaan tindakan Siklus I, ditemukan bahwa siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz*. Oleh karena itu, guru perlu memberikan arahan dan penjelasan teknis secara rinci agar siswa memahami alur penggunaannya.

Secara teknis, tidak ditemukan kendala dalam penggunaan aplikasi karena sistem sudah dipersiapkan dengan baik dan soal-soal telah disusun oleh guru. Namun, dari hasil pengamatan, masih terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Siswa terlihat kurang aktif, masih tampak kebingungan, dan merasa asing dengan media yang digunakan.
- b. Pembelajaran berlangsung kurang dinamis, karena sebagian siswa tidak memahami perannya dalam kelompok, dan cenderung pasif dalam mengikuti aktivitas.
- c. Siswa masih malu dan kurang percaya diri untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
- d. Masih terdapat siswa yang mengobrol dan tidak fokus, menunjukkan bahwa perhatian terhadap pembelajaran belum optimal.

Meskipun penggunaan media digital seperti *Quizizz* bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, data hasil pengamatan yang diperoleh belum sepenuhnya mencerminkan dinamika perubahan tersebut. Indikator peningkatan minat belajar seperti antusiasme, keterlibatan aktif, dan rasa ingin tahu belum terlihat secara signifikan

- b. Refleksi Siklus dan Arah Perbaikan

Berdasarkan analisis tindakan pada Siklus I, beberapa refleksi yang perlu diperhatikan untuk perbaikan di siklus berikutnya antara lain:

1. Guru perlu meningkatkan kemampuan manajemen kelas, terutama saat terjadi keributan atau gangguan selama pembelajaran.
2. Guru diharapkan lebih aktif berkeliling dan memantau siswa secara langsung untuk menjaga fokus dan ketertiban.
3. Siswa didorong untuk lebih aktif dalam berdiskusi, baik saat kegiatan kelompok maupun saat interaksi di kelas.
4. Guru perlu menyusun materi yang lebih sistematis, serta memberikan petunjuk teknis penggunaan media secara lebih terstruktur.
5. Guru sebaiknya melibatkan siswa sejak awal dalam perencanaan pembelajaran, misalnya dengan meminta mereka menyusun daftar pertanyaan untuk eksplorasi materi.
6. Untuk menggambarkan peningkatan minat belajar secara lebih utuh, guru perlu menambahkan sumber data lain, seperti:
 - a. Hasil angket minat belajar siswa,
 - b. Catatan refleksi siswa terhadap media yang digunakan.
 - c. Wawancara singkat mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media.
 - d. Dokumentasi aktivitas pembelajaran sebagai bahan analisis visual.

4.2.2 Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian siklus II mulai dilakukan hari Rabu, 21 Mei 2025 dan Rabu, 27 Mei 2025. Penelitian dalam siklus 1 ini terdiri dari 4 tahap yaitu: 1).

Perencanaan

2). Pelaksanaan. 3). Observasi. 4). Refleksi.

A. Tindakan III (Rabu, 21 Mei 2025)

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan sejumlah perencanaan sebagai berikut:

- a Menyiapkan perangkat pembelajaran (ATP dan Modul Ajar).
- b Menyiapkan sumber belajar berupa materi yang akan digunakan dalam penelitian.
- c Menyiapkan lembar catatan observasi kegiatan siswa.
- d Angket dibuat oleh peneliti untuk mendapatkan respon dari siswa kelas XI Fase F SMA N 1 Kota Jambi tentang pembelajaran yang akan di aplikasikan ke dalam PTK.

2. Pelaksanaan

Implementasi tahap ketiga disesuaikan dengan judul penelitian ini yaitu materi tentang menganalisis faktor ekonomi, politik, sosial dan teknologi yaang mendorong kolonialisme dan imperialisme, dimana dalam proses pembelajaran, sekolah menerapkan sistem luring.

a) Pertemuan III

Implementasi pada pertemuan ini di laksanakan di kelas Fase F.

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan pada pertemuan III ini dilakukan sebagai berikut :

- a Peserta didik mempersiapkan diri dalam melakukan pembelajaran.
- b Peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran.
- c Ketua kelas menyiapkan kelas dan memberi salam kepada guru.

- d Guru mengecek kehadiran peserta didik, dan menanyakan bagaimana perasaannya hari ini (kesiapan belajar siswa)

Kegiatan Inti

Berikut Kegiatan Inti yang dilakukan pada pertemuan pertama:

- a. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
- b. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya tentang kolonialisme dan mulai mengaitkannya dengan materi baru yaitu imperialisme.
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan untuk menggali pengetahuan awal mereka.
- d. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan kegiatan pembelajaran berbasis proyek menggunakan media *Quizizz*.
- e. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan pada aplikasi *Quizizz* secara interaktif dan kompetitif.
- f. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi atau tanggapan mereka terhadap materi yang telah dipelajari.
- g. Guru akan menilai tugas yang telah di buat.



Gambar 4. 3 Pelaksanaan Siklus II tindakan III

Kegiatan Penutup

Berikut Kegiatan penutup pada pertemuan pertama ini:

- a Peserta didik merumuskan kesimpulan.
- b Guru menginformasikan tentang pertemuan selanjutnya.
- c Guru menutup kegiatan dan mengajak peserta didik untuk berdoa.

3. Hasil Observasi / pengamatan Siklus II

Pada tindakan III dilakukan observasi terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran. Peneiti bertindak sebagai guru dan guru mata pelajaran sejarah sebagai observer.

B. Tindakan IV (28 Mei 2024)

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan sejumlah perencanaan sebagai berikut:

- a Menyiapkan perangkat pembelajaran (ATP dan Modul Ajar).
- b Menyiapkan sumber belajar berupa materi yang akan digunakan dalam penelitian.
- c Menyiapkan lembar catatan observasi kegiatan siswa.
- d Angket dibuat oleh peneliti untuk mendapatkan respon dari siswa kelas XI Fase F SMA N 1 Kota jambi tentang pembelajaran yang dilaksanakan di aplikasikan ke dalam PTK.

2. Pelaksanaan

Implementasi tahap kedua disesuaikan dengan judul penelitian ini yaitu materi tentang membedakan bentuk kolonialisme dan imperialisme, Dimana dalam proses pembelajaran, sekolah menerapkan sistem luring.

a) Pertemuan IV

Implementasi pada pertemuan ini di laksanakan di kelas XI Fase F secara luring penuh dengan materi imperialisme.

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan pada pertemuan IV ini dilakukan sebagai berikut :

- a. Peserta didik untuk dapat mempersiapkan diri dalam melakukan pembelajaran
- b. Peserta didik berdoa untuk memulai kelas.
- c. Ketua kelas menyiapkan kelas dan memimpin doa.
- d. Guru mengecek kehadiran peserta didik, dan menanyakan bagaimana perasaannya hari ini (kesiapan belajar siswa).

Kegiatan Inti

Berikut Kegiatan Inti yang dilakukan pada pertemuan pertama:

- a. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
- b. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya tentang kolonialisme dan mulai mengaitkannya dengan materi baru yaitu imperialisme.
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan untuk menggali pengetahuan awal mereka.
- d. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan kegiatan pembelajaran berbasis proyek menggunakan media *Quizizz*.
- e. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan pada aplikasi *Quizizz* secara interaktif dan kompetitif.
- f. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi atau tanggapan mereka terhadap materi yang telah dipelajari.



Gambar 4. 4 Pelaksanaan Siklus II tindakan IV

Kegiatan Penutup

Berikut Kegiatan penutup pada pertemuan kedua ini:

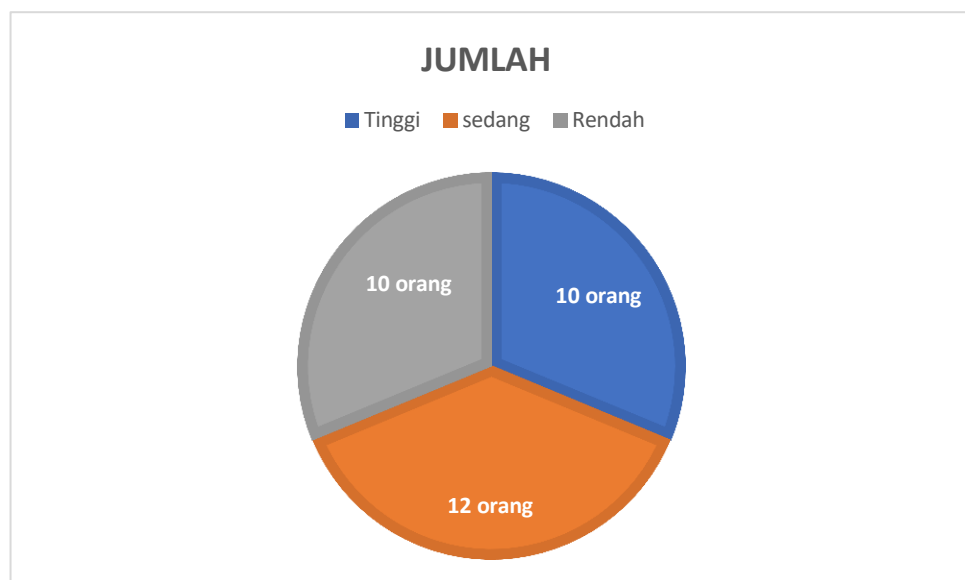
- a Peserta didik merumuskan kesimpulan.
- b Guru menginformasikan tentang pertemuan selanjutnya.
- c Guru menutup kegiatan dan mengajak peserta didik untuk berdoa.

3. Hasil Observasi / pengamatan Siklus II

Pada tindakan IV dilakukan observasi terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran. Peneiti bertindak sebagai guru dan guru mata pelajaran sejarah sebagai observer. Adapun hasil dari observasi dapat dilihat dari tabel berikut ini:

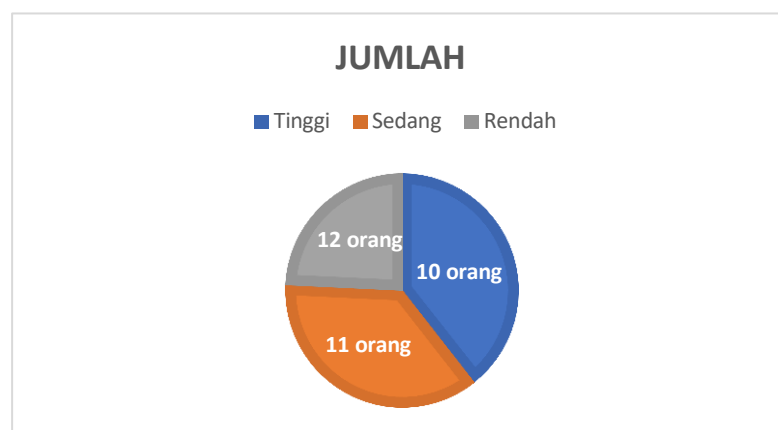
Hasil penelitian yang diberikan observer terhadap minat belajar peserta didik masih dikategorikan cukup, walaupun peserta didik belum memahami mengenai Kuis berbasis Aplikasi *Quiziz* ini.

Bagan 4. 3 Grafik minat belajar tindakan 1II



Berdasarkan tabel dan diagram di atas pada siklus II tindakan III dilihat sebanyak 10 orang dikategorikan rendah, 12 orang dikategorikan sedang dan sebanyak 10 orang dikategorikan tinggi. Meskipun mengalami kenaikan yang cukup pesat dari tindakan II siklus I penelitian ini masih belum dikatakan berhasil karena masih ada beberapa siswa yang belum tuntas, oleh karena itu peneliti melanjutkan ke tindakan berikutnya pada siklus II tindakan IV.

Bagan 4. 4 Grafik minat belajar Tindakan IV



Berdasarkan tabel dan diagram di atas pada siklus II tindakan IV terlihat 12 orang siswa dikategori rendah, 10 orang siswa dikategori sedang dan 11 orang siswa dikategori tinggi. Sudah mengalami peningkatan rata-rata yang sesuai dengan kriteria tafsiran persentase. Oleh karena itu penelitian ini masih belum dikatakan berhasil karena masih ada beberapa siswa yang belum tuntas, oleh karena itu peneliti melanjutkan ke tindakan berikutnya pada siklus III. Alasan dilanjutkannya siklus III karena terdapat beberapa perbaikan pada siklus II yang harus dilakukan supaya tercapai hasil yang diinginkan oleh peneliti. Oleh karena itu diharapkan pada siklus III dapat terjadi peningkatan

setelah selesai dilakukannya perbaikan-perbaikan pada siklus I dan siklus II.

4.2.3 Hasil analisis dan Refeksi siklus II

a. Hasil Analisis

Dalam pertemuan siklus kedua ini, terlihat adanya kemajuan dari pelaksanaan kuis berbasis *Quiziz*, karena siswa mulai menunjukkan semangat, yang mengakibatkan suasana kelas menjadi agak kacau dan bising. Namun, pada akhir pelajaran, banyak siswa tampaknya mulai merasa bosan akibat rangkaian pelajaran yang panjang sebelum kuis *Quiziz* tersebut. Selama siklus II, peneliti, pengamat, dan guru mata pelajaran terlibat dalam diskusi, dan peneliti juga meminta masukan dari guru sejarah di sekolah untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran hari ini serta merencanakan siklus III pada minggu depan. Tujuan diskusi ini adalah untuk menilai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan selama pelaksanaan siklus II. Berikut adalah hasil diskusi:

1. Setelah guru menjelaskan di depan kelas, sebaiknya siswa segera bermain game menggunakan media pembelajaran Wordwall.
2. Guru perlu mengingatkan kelas saat waktu untuk menjawab pertanyaan akan segera berakhir, dan penting bagi guru untuk memeriksa hasil akhir dari siswa setelah mereka menyelesaikan pertanyaan, karena beberapa siswa belum dapat mengumpulkan pekerjaan mereka, dan nama mereka tidak muncul dalam aplikasi.
3. Pendidik sebaiknya menerapkan pendekatan strategis kepada siswa untuk membantu mereka terbiasa dengan teknik pengajaran yang diperlukan.
4. Guru harus mengulangi penjelasan mengenai media yang digunakan.

5. Siswa seharusnya lebih aktif dan berani menjawab pertanyaan di papan tulis untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis.

Kelanjutan siklus III dibenarkan mengingat beberapa perbaikan yang diidentifikasi dalam siklus II yang perlu ditangani untuk mencapai hasil yang diinginkan oleh peneliti. Oleh karena itu, diharapkan siklus III dapat menunjukkan kemajuan mengikuti peningkatan yang diperlukan yang telah dilakukan dalam siklus I dan II.

b. Refleksi

Refleksi yang akan dilakukan untuk pertemuan berikutnya dan yang harus diterapkan sebagai berikut::

1. Guru harus mampu mengontrol kelas saat terjadi keributan.
2. Setelah menjelaskan materi langsung bermain kuis di media wordwall yang telah disiapkan guru supaya siswa masih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Siswa diminta untuk lebih aktif oleh guru khususnya saat diskusi materi sebelum memulai tanya jawab menggunakan media wordwall dan lebih memperhatikan pembelajaran.
4. Guru harus mengingatkan tentang batas waktu pengerjaan soal Guru berkeliling saat mengajar dan menegur siswa yang masih ribut dan tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.

4.2.4 Hasil penelitian siklus III

Penelitian siklus III mulai dilakukan hari Rabu 04 Juni 2025 dan Rabu, 11 Juni 2025. Penelitian dalam siklus III ini terdiri dari 4 tahap yaitu: 1).

Perencanaan. 2).Pelaksanaan. 3). Observasi. 4). Refleksi.

E. Tindakan V (Rabu, 04 Juni 2025)

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan sejumlah perencanaan sebagai berikut:

- a Menyiapkan silabus dan rencana pembelajaran.
- b Menyiapkan sumber belajar berupa materi yang akan digunakan dalam penelitian.
- c Menyiapkan lembar catatan observasi kegiatan.
- d Angket dibuat oleh peneliti untuk mendapatkan respon dari siswa kelas Fase F SMA N 1 Kota Jambi tentang pembelajaran yang akan di aplikasikan ke dalam PTK.

2. Pelaksanaan

Implementasi tahap kelima disesuaikan dengan judul penelitian materi menjelaskan dampak ekonomi,sosial,budaya dan politik kolonialisme di indonesia sekolah menerapkan sistem luring

a) Pertemuan 5

Implementasi pada pertemuan ini di laksanakan di kelas Fase F secara luring dengan materi kolonialisme dan imperialisme.

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan pada pertemuan V ini dilakukan sebagai berikut:

- a. Peserta didik mempersiapkan diri untuk melakukan pembelajaran.
- b. Guru memberikan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa.
- c. Ketua kelas menyiapkan kelas dan memimpin doa.
- d. Guru mengecek kehadiran peserta didik, dan menanyakan. bagaimana

perasaannya hari ini (kesiapan belajar siswa).

Kegiatan Inti

Berikut Kegiatan Inti yang dilakukan pada pertemuan kedua:

- a. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
- b. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya tentang kolonialisme dan mulai mengaitkannya dengan materi baru yaitu imperialisme.
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan untuk menggali pengetahuan awal mereka.
- d. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan kegiatan pembelajaran berbasis proyek menggunakan media *Quizizz*.
- e. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan pada aplikasi *Quizizz* secara interaktif dan kompetitif.
- f. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi atau tanggapan mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Kegiatan Penutup

Berikut Kegiatan penutup pada pertemuan V ini:

- a Peserta didik merumuskan kesimpulan.
- b Guru menginformasikan tentang pertemuan selanjutnya.
- c Guru menutup kegiatan dan mengajak peserta didik untuk berdoa

.Hasil Observasi / pengamatan Siklus III

Pada tindakan V dilakukan observasi terhadap aktivitas guru selama pembelajaran. Peneliti bertindak sebagai guru dan guru mata pelajaran sejarah sebagai observer. Hasil dari observasi dapat dilihat dari tabel berikut ini:

F. Tindakan VI (Rabu, 11 Juni 2024)**1. Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti menyiapkan sejumlah perencanaan sebagai berikut:

- a Menyiapkan silabus dan rencana pembelajaran.
- b Menyiapkan sumber belajar berupa materi yang akan digunakan dalam penelitian.
- c Menyiapkan lembar catatan observasi kegiatan.
- d Angket dibuat oleh peneliti untuk mendapatkan respon dari siswa kelas Fase F SMA N 1 Kota Jambi tentang pembelajaran yang akan di aplikasikan ke dalam PTK.

2. Pelaksanaan

Implementasi tahap kelima disesuaikan dengan judul penelitian materi menjelaskan dampak ekonomi, sosial, budaya dan politik kolonialisme di indonesia sekolah menerapkan sistem luring

a) Pertemuan 6

Implementasi pada pertemuan ini dilaksanakan di kelas Fase F secara luring dengan materi kolonialisme dan imperialisme.

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan pada pertemuan VI ini dilakukan sebagai berikut:

- a Peserta didik mempersiapkan diri untuk melakukan pembelajaran.
- b Peserta didik memberikan salam kepada guru.
- c Ketua kelas menyiapkan kelas dan memimpin doa.
- d Guru mengecek kehadiran peserta didik, dan menanyakan bagaimana perasaannya hari ini (kesiapan belajar siswa)

Kegiatan Inti

Berikut Kegiatan Inti yang dilakukan pada pertemuan ke VI:

- a. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
- b. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya tentang kolonialisme dan mulai mengaitkannya dengan materi baru yaitu imperialisme.
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan untuk menggali pengetahuan awal mereka.
- d. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan kegiatan pembelajaran berbasis proyek menggunakan media *Quizizz*.
- e. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan pada aplikasi *Quizizz* secara interaktif dan kompetitif.
- f. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi atau tanggapan mereka terhadap materi yang telah dipelajari.



Gambar 4. 5 Pelaksanaan Siklus III tindakan VI Kegiatan Penutup

Berikut Kegiatan penutup pada pertemuan VI ini:

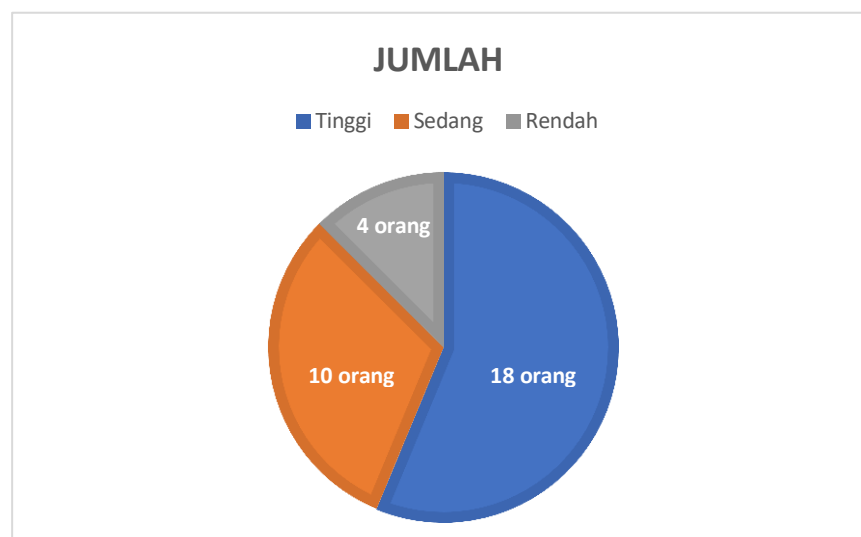
- a. Peserta didik merumuskan kesimpulan.
- b. Guru menginformasikan tentang pertemuan selanjutnya.
- c. Guru menutup kegiatan dan mengajak peserta didik untuk berdoa

3. Hasil Observasi / pengamatan Siklus III

Pada tindakan VI dilakukan observasi terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran. Peneiti bertindak sebagai guru dan guru mata pelajaran sejarah sebagai observer.

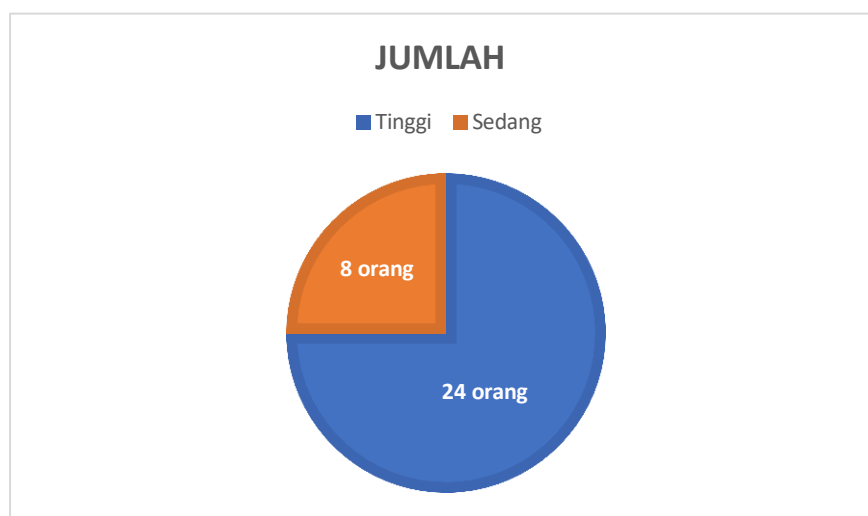
Hasil pengamatan terhadap minat belajar siklus III berada di posisi “sangat baik” yang menandakan tercapainya aspek-aspek yang di amati pada siswa dalam penelitian ini berhasil dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

Bagan 4. 5 Grafik minat belajar tindakan V



Berdasarkan tabel dan diagram di atas pada siklus III tindakan V terlihat 4 orang siswa masih dikategorikan rendah, 10 orang siswa dikategorikan sedang dan 18 orang siswa dikategorikan tinggi. Oleh karena itu penelitian ini masih dilanjutkan karena masih ada beberapa siswa yang belum tuntas, oleh karena itu peneliti melanjutkan ke tindakan berikutnya pada siklus III.

Bagan 4. 6 grafik minat belajar tindakan VI



Berdasarkan tabel dan diagram di atas pada siklus III terlihat 24 orang siswa dikategori tinggi dan 8 orang dikategori sedang. Sudah mengalami peningkatan rata-rata yang sesuai dengan kriteria tafsiran persentase yang ingin dicapai peneliti. Oleh karena itu penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena pada tahap ini seluruh siswa sudah memperoleh nilai di atas rata-rata, dan peneliti melakukan pemberhentian siklus karena pada tahap ini telah mencapai kriteria yang diinginkan peneliti.

4.2.5 Hasil Analisis dan Refleksi Siklus III

a Hasil analisis Siklus III

Penelitian Tindakan Kelas III telah berhasil dilaksanakan. Siswa yang

sebelumnya hanya bergantung pada buku teks sekolah kini mampu mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber, termasuk internet. Selain itu, prestasi akademik mereka pun meningkat. Siswa berhasil menjaga kedisiplinan di kelas dan tidak berkompetisi dalam menjawab pertanyaan. Lebih lanjut, mereka telah memahami materi dan menjawab pertanyaan kuis dengan efektif. Antusiasme dan kemauan mereka untuk terlibat dalam pembelajaran menunjukkan bahwa kelas ini telah mengalami peningkatan yang signifikan.

b Refleksi

Pelaksanaan model pembelajaran pada siklus II terbukti berhasil, terbukti dari hasil observasi pada siklus III yang menunjukkan peningkatan skor indikator dibandingkan siklus sebelumnya. Pada siklus III, peneliti berhasil meningkatkan hasil siklus I dan II. Siswa mencapai skor yang melampaui ambang batas minimal 70%. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan perhatian dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Meskipun menghadapi beberapa tantangan pada siklus I dan II, sebagaimana tercermin dalam lembar kegiatan siswa, siklus III menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam proses pembelajaran berkelanjutan siswa.

4.2 Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMA N 1 Kota Jambi dengan materi kolonialisme dan imperialisme dengan menggunakan media pembelajaran kuis berbasis *Quiziz* sangat memuaskan. Minat belajar siswa meningkat secara signifikan pada siklus I, siklus II, dan siklus III sesuai temuan analisis data. Hasil penelitian

pada setiap siklus dengan kriteria persentase motivasi belajar disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil PTK

NAMA SEKOLAH	VARIABEL	HASIL PTK					
		SIKLUS I		SIKLUS II		SIKLUS III	
SMA N 1 KOTA JAMBI	MINAT	62%	68%	73%	78%	80%	86%

Pada siklus I, tindakan I, terdapat 17 siswa yang menunjukkan minat rendah terhadap sejarah, 12 siswa tergolong memiliki minat sedang, dan 3 siswa tergolong memiliki minat tinggi. Temuan penelitian siklus ini tidak memenuhi kriteria indikator yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam mengondisikan lingkungan kelas secara optimal. Akibatnya, tanpa keterlibatan guru, siswa terkadang terlibat dalam kegiatan yang tidak pantas, seperti bermain dan bercakap-cakap dengan teman sebayanya. Selain itu, siswa sering kali berinisiatif untuk berbagi pemikiran atau menanggapi ketika diminta oleh guru.

Tantangan lain yang dihadapi ketika pertama kali belajar dengan *Quiziz* adalah, bahkan setelah penjelasan sebelumnya, beberapa siswa tetap tidak menyadari atau tidak memahami cara menggunakannya. Meskipun demikian, peneliti berusaha mengatasi masalah ini dengan mengulangi instruksi tentang cara menggunakan dinding kata dan membimbing siswa selama proses pembelajaran.

Setelah merefleksikan Siklus I dan menerapkan temuan pada Siklus II, proses pembelajaran menunjukkan peningkatan, terbukti dengan peningkatan keterlibatan siswa, dari 68% menjadi 73%. Namun, hasil ini masih dianggap

belum memadai karena tujuan yang ditetapkan peneliti tidak tercapai pada Siklus II. Peneliti, dengan dukungan guru mata pelajaran, terlibat dalam diskusi tentang strategi untuk memenuhi indikator target yang ditetapkan peneliti pada siklus berikutnya.

Perencanaan peningkatan pembelajaran akan dilaksanakan pada Siklus III, berdasarkan refleksi dari Siklus I dan II. Observasi yang dilakukan selama fase ini menunjukkan bahwa siswa kini menunjukkan minat yang relatif tinggi dalam mempelajari sejarah, dengan persentase 86%. Mereka telah memenuhi standar indikator yang ditetapkan dan dinyatakan tuntas. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dari Siklus I, di mana peneliti melakukan penyesuaian yang diperlukan berdasarkan kejadian pada Siklus I. Penyesuaian ini mencakup siswa yang menunjukkan kedisiplinan dalam datang tepat waktu ke kelas.

Ketika bel berbunyi, guru mampu menyampaikan materi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia secara efektif, sehingga mencegah pengalaman belajar menjadi monoton. Siswa dituntut untuk lebih memperhatikan ketika guru sedang mengajar di depan kelas dan terlibat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan materi yang dibahas. Sebelum tindakan pada Siklus II, guru menjelaskan kembali media *Quiziz* kepada siswa, menerapkan wawasan yang diperoleh dari refleksi pada Siklus I dan II ke dalam Siklus III. Dengan demikian, pada Siklus III peneliti berhasil memenuhi indikator persentase standar minat belajar sejarah siswa.

Siswa memahami instruksi guru tentang penggunaan kuis melalui platform *Quiziz*, sehingga mereka dapat mengisi kuesioner terkait

pembelajaran yang telah berlangsung. Hal ini menghasilkan peningkatan yang signifikan pada siklus II dan III, sebagaimana dibuktikan oleh tabel hasil PTK, yang menunjukkan bahwa kuesioner yang diisi siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Quiziz* di kelas XI Fase F di SMA Negeri 1 Kota Jambi, terdapat peningkatan minat belajar sejarah siswa yang signifikan setelah siklus I, II, dan III.

Oleh karena itu, peneliti menetapkan bahwa salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan minat belajar sejarah di kalangan siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 1 Kota Jambi adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran *Quiziz*. Penerapan media pembelajaran *Quiziz*, seperti yang dilakukan oleh peneliti, dapat dianggap berhasil berdasarkan temuan penelitian. Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih besar dalam pembelajaran mereka ketika media ini digunakan. Untuk mencegah kebosanan selama proses pembelajaran, penting bagi guru untuk menyiapkan bahan ajar yang menarik dan membuat tugas atau pertanyaan dalam media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan bagi siswa, sehingga menumbuhkan antusiasme mereka untuk berpartisipasi dalam pengalaman belajar dari awal hingga akhir. Strategi ini memberikan kontribusi yang signifikan untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari sejarah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode kuis berbasis *Quiziz* telah berhasil meningkatkan minat belajar sejarah di kalangan siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 1 Kota Jambi, sebagaimana dibuktikan dengan selesainya tiga siklus.

BAB V

SIMPULAN, IMPLEMENTASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti terhadap 32 siswa SMA Negeri 1 Kota Jambi dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar sejarah setelah diterapkannya media pembelajaran kuis berbasis *Quiziz* peningkatan minat belajar tersebut meliputi pelaksanaan siklus I,II dan III, dimana setiap siklus diadakan 2 kali pertemuan.

Dalam hasil penelitian siklus I didapatkan hasil 62% dan 68%,sedangkan siklus II yakni 73% dan 78% dan di siklus III yakni 80% dan 86%. Hal ini terjadi peningkatan yang signifikan antara siklus satu dan siklus berikutnya. Jadi kesimpulannya adalah dengan menerapkan metode kuis berbasis *Quiziz* dapat meningkatkan minat belajar kelas XI SMA N 1 Kota Jambi pada mata pelajaran sejarah.

5.2 Implementasi

Penelitian ini berimplementasi terhadap proses pembelajaran sejarah dikelas XI SMA Negeri 1 Kota Jambi dengan menerapkan metode kuis berbasis *Quiziz* dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

5.3 Saran

1. Bagi Guru

Bagi para guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini dalam kegiatan belajar mengajar yaitu media pembelajaran wordwall dengan tetap memperhatikan kebutuhan dalam proses belajar mengajar sebaik mungkin dan menyesuaikan materi pelajaran

yang akan diajarkan serta tidak lupa apakah media yang digunakan ini cocok dengan materi pelajaran yang diajarkan nanti.

2. Bagi Siswa

Penerapan penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa khususnya siswa SMA N 1 Kota Jambi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta perilaku dan karakteristik siswa yang baik dalam mengikuti pembelajaran yang selalu diharapkan untuk diwujudkan, seperti sikap-sikap yang aktif, kreatif, dan inovatif. Siswa diharapkan terus berpartisipasi aktif di kelas guna meningkatkan prestasinya.

3. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, diharapkan seorang guru atau calon pendidik dapat memahami, mengembangkan dan menerapkan metode, media dan alat peraga yang dimaksudkan untuk dilaksanakan secara penuh dengan tujuan untuk mencapai pendidikan yang bermutu dengan hasil yang baik, proses pembelajaran di sekolah diharapkan mempunyai pilihan untuk memanfaatkan dan menentukan strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar yang digunakan oleh guru untuk mendukung kualitas dan efektivitas pendidikan yang ada.

4. Bagi Peneliti lainnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dan memungkinkan mereka untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk mencapai hasil yang lebih memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Adi, M., & Mulyono, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(2), 157–167. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i2.12345>
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Alamsyah, S., & Rahman, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1) 48–60. <https://doi.org/10.36757/jps.v8i1.123456>
- Apriyani, R., Nugraha, U., & Yuliawan, E. (2022). Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 6(1), 38–44. <https://doi.org/10.37058/sport.v6i1.5022>
- Astuti, L. S. (2017). Penguasaan Konsep IPA Ditinjau dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1), 40–48. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1293>
- Darmanto, W., & Sutrisno, S. (2019). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(3), 100–111. <https://doi.org/10.31535/jps.v7i3.100>
- Erdiansyah, E. (2016). Pengaruh Disiplin Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Cv Patakan Palembang. *Jurnal Ecoment Global*, 1(1), 93–108. <https://doi.org/10.35908/jeg.v1i1.88>
- Flora Siagian, R. E. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122–131. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>
- Ghozali 2016. (2017). *Desain Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. 32–42. Hafizah, D. (2022). Implementasi Media Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 9(2), 214–223. <https://doi.org/10.29303/jpmp.v9i2.321>
- Handayani. (2020). Bab Iii Metode Penelitian. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Hasbullah, H., & Imran, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(4),

109. <https://doi.org/10.1029/jip.v16i4.230>

Hasibuan, N. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Darul'Ilmi*, 4(1), –39.

<http://dx.doi.org/10.24952/di.v4i1.423> Li, B. A. B., & Teori, A. K. (2014). Ashar Aryad. 10–35.

Irkham, M. K. (2023). Upaya Peningkatan Pemahaman Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa Di Indonesia Melalui Media Game Pada Siswa Kelas V Sdn Tlekung 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(2), 1082–1106. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>.

Mahnun, Nunu (2020). Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran) Oleh., 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>

Murniatun, M. (2022). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Harian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(1), 37–43. <https://doi.org/10.51878/social.v2i1.1087>

Nainggolan. (2022). SKRIPSI Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi Universitas Medan Area diajukan oleh Ingrid Firja Balinda Sihombing Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan.

Nurjanah, S., & Widyastuti, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal PendidikandanPembelajaran*, 18(2), 150–16 <https://doi.org/10.33858/jpp.v18i2.432>

Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 190197. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>

Putra, I. M. S., & Kusumawati, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 11(4), 91–102. <https://doi.org/10.1016/j.sps.2020.03.011>

Rianawati, D., & Agus, A. (2018). Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal PendidikandanTeknologi*, 15(3), 143152 <https://doi.org/10.25092/jpt.v15i3.710>

Sari, R. P., & Anwar, H. (2020). Penerapan Media Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sejarah*, 4(2), 78–89. <https://doi.org/10.1007/jppv4i2.101>

Soedibyo. (2003). No Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Minat Belajar

Siswa IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di MA Tanjung Kabupaten Sarolangun. *Teknik Bendungan*, 19(8), 1–7.

Wahyuni, D., & Sitompul, L. (2021). Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Budaya*, 9(1), 45–55.
<https://doi.org/10.31072/jpsb.v9i1.222>

Wulandari, A., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 125138 Pematangsiantar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 215–221. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page215-221>

Buku

Asiva Noor Rachmayani. (2015). *No Model Pembelajaran Sejarah Nasional Berbasis E- Learning Dalam Membentuk Karakter Nasionalis* Title. 6.

Budiati, S. (2019). *Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan E-Learning di SMA Pangudi Luhur St. Yusup Yogyakarta*. Thesis, 11–12.

Fahrysa, D. A. (2011). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. 9(2003), 22–52.

Kosanke, R. M. (2019). *Marry & John* 2011. 10–37.

Mahnun, Nunu (2020). Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran) Oleh., 11(03), 262–274.
<https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Kode Pos. 36361

Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 1355/UN21.3/PT.01.04/2025

16 April 2025

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth : Kepala SMA Negeri 1 Kota Jambi

di-

Tempat

Dengan hormat,

Dengan ini diberitahukan kepada Bapak/Ibu/Saudara bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir/skripsi mahasiswa. Kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk dapat memberikan izin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi atas nama:

Nama : Nathania Feronika Br Simbolon

NIM : A1A221035

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : PIPS

Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Dr. Sofyan, M.Pd
2. Lisa Rukmana, M.Pd

Penelitian akan dilaksanakan pada:

Waktu : 21 April s.d 21 Juni 2025

Judul Skripsi : *"Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Berbantuan Media Kuis Berbasis Aplikasi Quiziz Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Jambi"*.

Demikian surat permohonan izin penelitian ini dibuat atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan

Wakil Dekan BAK,



Delita Sartika, S.S., M.ITS., Ph.D

NIP 198110232005012002



Lampiran 2 Surat Keterangan Menyelesaikan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAMBI
SMA NEGERI 1 KOTA JAMBI

Jalan Jenderal Jendral Urip Sumoharjo Nomor 15, Jambi 36122
 Telepon (0741) 63147, Laman sman1kotajambi.sch.id..Pos-e jambismansa@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 389 / I10 /SMA.1/PL/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : IRWANSYAH, S.Pd., M.Pd.I
 NIP : 197006061007021001
 Pangkat/Gol : Pembina Utama Muda, IV/c
 Jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Kota Jambi

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nathania Feronika Br Simbolon
 NIM : A1A221035
 Program Studi : Pendidikan Sejarah
 Jurusan : PIPS
 Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Dr. Sofyan, M.Pd
 2. Lisa Rukmana, M.Pd

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Kota Jambi

Tanggal penelitian : 21 April s.d 21 Juni 2025
 Judul Penelitian : "Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Berbantuan Media
 Kuis Berbasis Aplikasi Quiziz Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1
 Kota Jambi".

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan
 seperlunya.



Mei 2025

IRWANSYAH, S.Pd., M.Pd.I
Pembina Utama Muda
 NIP. 197006061997021001

Lampiran 3 Modul Ajar

A. Pendahuluan

Nama Penyusun	Nathania Feronika
Institusi	SMAN 1 KOTA JAMBI
Mata Pelajaran	Sejarah Indonesia
Materi Pokok	kolonialisme dan imperialisme
Jenjang Sekolah	Sekolah Menengah Atas
Fase/Kelas	F / XI
Tahun Pelajaran	2025/ 2026
Semester	I (Ganjil
Alokasi Waktu	4 JP
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Model Pembelajaran	Problem Based Learning
Metode Pembelajaran	<i>Quiziz</i>
Target Peserta Didik	Meningkatkan minat belajar sejarah
Jumlah Peserta Didik	32
Pengetahuan/Ketram- pilan Prasyarat	• Peserta didik mampu memahami konsep kolonialisme dan imperialisme serta dampaknya terhadap Indonesia. • Peserta didik mampu menganalisis perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan. • Peserta didik mampu mengevaluasi perkembangan pergerakan nasional Indonesia.
Profil Pelajar Pancasila	• Mandiri • Bernalar Kritis • Bergotong Royong
Sarana Prasarana	• Papan Tulis • Spidol • Laptop • Kertas <i>note</i> • LKPD

B. Tujuan Pembelajaran

Capaian pembelajaran	Alur tujuan pembelajaran
1.1 Peserta didik mampu memahami konsep kolonialisme dan imperialisme serta dampaknya terhadap Indonesia. 1.2 Peserta didik mampu menganalisis perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan. 1.3 Peserta didik mampu mengevaluasi perkembangan pergerakan nasional Indonesia.	2.1 Meningkatkan pemahaman peserta didik tentang sejarah perjuangan bangsa Indonesia. 2.2 Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menganalisis sumber sejarah. 2.3 Memotivasi peserta didik untuk memahami nilai-nilai perjuangan dalam kehidupan masa kini..

C. Materi Ajar

1. Kolonialisme dan Imperialisme

- Kolonialisme: penguasaan suatu wilayah oleh negara lain untuk kepentingan ekonomi, politik, dan sosial.
- Imperialisme: kebijakan memperluas kekuasaan dan pengaruh suatu negara ke wilayah lain.

2. Faktor Penyebab

- Revolusi Industri: kebutuhan bahan baku dan pasar baru.
- Semangat Gold, Glory, Gospel.
- Persaingan antar negara Eropa dalam mencari wilayah jajahan.
- Teknologi navigasi yang maju.

3. Bentuk Kolonialisme dan Imperialisme

- Kolonialisme perdagangan (VOC di Indonesia).
- Kolonialisme politik (Pemerintahan Hindia Belanda).
- Imperialisme kuno dan modern.

4. Dampak Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia

- Bidang ekonomi: eksploitasi sumber daya alam dan sistem tanam paksa.
- Bidang sosial: diskriminasi rasial dan pendidikan terbatas.
- Bidang budaya: masuknya budaya Eropa dan perlawanan budaya lokal.
- Bidang politik: munculnya kesadaran nasional dan perlawanan rakyat.

D. Model & Metode Pembelajaran

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi, Presentasi, Analisis Sumber Sejarah • Media: Quiziz untuk presentasi interaktif |
|---|

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Model: Project-Based Learning (PJBL) |
|--|

A. Langkah Pembelajaran

Pertemuan I			
No	Jenis Kegiatan	Kegiatan yang dilakukan	Waktu
	Pendahuluan	- Siswa mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai. - Siswa memberikan salam dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. - Guru mengecek kehadiran peserta didik,	10 menit
	Kegiatan Inti	- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini - Siswa dibagi dalam kelompok dan diberikan subtopik terkait kolonialisme dan imperialisme. - Setiap kelompok melakukan penelitian kecil menggunakan buku teks, sumber online, dan dokumen sejarah - Siswa menyusun presentasi interaktif menggunakan Quiziz sebagai media	70 menit

		utama. - Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi - Guru akan menilai tugas yang telah di buat	
	Penutup	- Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini berdasarkan diskusi dan materi yang telah dipelajari. - Refleksi bersama mengenai keterampilan yang dikembangkan dalam pembelajaran. - Evaluasi melalui kuis singkat atau pertanyaan reflektif. - Siswa memimpin doa penutup	10 menit
No	Jenis Kegiatan	Kegiatan yang dilakukan	Waktu
	Pendahuluan	- Siswa mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai. - Siswa memberikan salam dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. - Guru mengecek kehadiran peserta didik,	10 menit

	Kegiatan Inti	- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini - Siswa dibagi dalam kelompok dan diberikan tugas mengidentifikasi ciri dan contoh imperialisme serta membandingkannya dengan kolonialisme - Setiap kelompok melakukan penelitian kecil menggunakan buku teks, sumber online, dan dokumen sejarah - Siswa menyusun presentasi interaktif menggunakan Quiziz sebagai media utama. - Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi - Guru akan menilai tugas yang telah di buat	70 menit
--	---------------	---	----------

	Penutup	- Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini berdasarkan diskusi dan materi yang telah dipelajari. - Refleksi bersama mengenai keterampilan yang dikembangkan dalam pembelajaran. - Evaluasi melalui kuis singkat atau pertanyaan reflektif. - Siswa memimpin doa penutup	10 menit
--	---------	--	----------

Pertemuan 3			
	Jenis Kegiatan	Kegiatan yang dilakukan	
	Pendahuluan	- Siswa mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai. - Siswa memberikan salam dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. - Guru mengecek kehadiran peserta didik,	10 menit
	Kegiatan Inti	- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini - Siswa dibagi dalam kelompok dan diberikan tugas menganalisis faktor	70 menit

		ekonomi, politik, sosial, dan teknologi yang mendorong kolonialisme dan imperialisme - Setiap kelompok melakukan penelitian kecil menggunakan buku teks, sumber online, dan dokumen sejarah - Siswa menyusun presentasi interaktif menggunakan Quiziz sebagai media utama. - Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi - Guru akan menilai tugas yang telah dibuat	
	Penutup	- Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini berdasarkan diskusi dan materi yang telah dipelajari. - Refleksi bersama mengenai keterampilan yang dikembangkan dalam pembelajaran. - Evaluasi melalui kuis singkat atau pertanyaan reflektif.	10 menit

		- Siswa memimpin doa penutup	
--	--	------------------------------	--

Pertemuan 4			
No	Jenis Kegiatan	Kegiatan yang dilakukan	Waktu
	Pendahuluan	- Siswa mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai. - Siswa memberikan salam dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. - Guru mengecek kehadiran peserta didik,	10 menit
	Kegiatan Inti	- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini - Siswa dibagi dalam kelompok dan diberikan tugas membedakan bentuk kolonialisme (langsung, tidak langsung) dan imperialisme (tradisional, modern). - Setiap kelompok melakukan penelitian kecil menggunakan buku teks, sumber	70 menit

		online, dan dokumen sejarah - Siswa menyusun presentasi interaktif menggunakan Quiziz sebagai media utama. - Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi - Guru akan menilai tugas yang telah dibuat	
	Penutup	- Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini berdasarkan diskusi dan materi yang telah dipelajari. - Refleksi bersama mengenai keterampilan yang dikembangkan dalam pembelajaran. - Evaluasi melalui kuis singkat atau pertanyaan reflektif. - Siswa memimpin doa penutup	10 menit
Pertemuan 5			
No	Jenis Kegiatan	Kegiatan yang dilakukan	Waktu

	Pendahuluan	- Siswa mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai. - Siswa memberikan salam dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. - Guru mengecek kehadiran peserta didik,	10 menit
	Kegiatan Inti	- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini - Siswa dibagi dalam kelompok dan diberikan tugas menjelaskan dampak ekonomi, sosial, budaya, dan politik kolonialisme dan imperialisme di Indonesia. - Setiap kelompok melakukan penelitian kecil menggunakan buku teks, sumber online, dan dokumen sejarah - Siswa menyusun presentasi interaktif menggunakan Quiziz sebagai media utama. - Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi	70 menit

		- Guru akan menilai tugas yang telah di buat	
	Penutup	- Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini berdasarkan diskusi dan materi yang telah dipelajari. - Refleksi bersama mengenai keterampilan yang dikembangkan dalam pembelajaran. - Evaluasi melalui kuis singkat atau pertanyaan reflektif. - Siswa memimpin doa penutup	10 menit

No	Jenis Kegiatan	Kegiatan yang dilakukan	Waktu
	Pendahuluan	- Siswa mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai. - Siswa memberikan salam dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. - Guru mengecek kehadiran peserta didik,	10 menit
	Kegiatan Inti	- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini	70 menit

		- Siswa dibagi dalam kelompok dan diberikan tugas merefleksikan pengaruh kolonialisme dan imperialisme terhadap kehidupan masa kini. - Setiap kelompok melakukan penelitian kecil menggunakan buku teks, sumber online, dan dokumen sejarah - Siswa menyusun presentasi interaktif menggunakan Quiziz sebagai media utama. - Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi - Guru akan menilai tugas yang telah di buat	
	Penutup	- Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini berdasarkan diskusi dan materi yang telah dipelajari. - Refleksi bersama mengenai keterampilan yang dikembangkan dalam pembelajaran. - Evaluasi melalui kuis singkat atau	10 menit

		pertanyaan reflektif. - Siswa memimpin doa penutup	
--	--	---	--

F. Sumber dan Media Pembelajaran

Buku Sejarah Indonesia Kelas XI

Dokumen sejarah dan peta kolonial

Video dokumenter

Artikel jurnal dan sumber internet terpercaya

Quiziz sebagai media presentasi utama

G. Penilaian

Penilaian Sikap: Lembar pengamatan

Penilaian Pengetahuan: LK peserta didik

Penilaian Keterampilan: Kinerja & observasi diskusi

Lampiran 4 Kisi- Kisi Lembar Angket Minat Belajar**Angket Minat Belajar (XI)**

Nama :

Kelas :

Petunjuk Penggunaan Angket:

- a) Tuliskan nama saudara (i) pada lembar kerja yang telah tersedia
- b) Baca dan pahami pertanyaan ini dengan saksama
- c) Beritakan tanda ceklist (✓) pada salah satu jawaban yang menurut anda benar.
- d) Jawablah pertanyaan ini dengan jujur sesuai dengan apa yang anda alami
- e) Atas perhatian dan ketersediaan anda untuk mengisi angket ini, penulis mengucapkan terimakasih.

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang ketika mengikuti pelajaran sejarah				
2.	Saya selalu hadir setiap jam pelajaran sejarah				
3.	Saya sering merasa bosan ditengah tengah pembelajaran sejarah				
4.	Saya merasa senang ketika mendapat nilai bagus				
5.	Saya tertarik untuk mempelajari materi sejarah lebih mendalam				
6.	Saya bersemangat saat mengikuti pelajaran sejarah				
7.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh				
8.	Saya mengulangi pelajaran sejarah setelah pulang dari sekolah				
9.	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak ujian				
10.	Saya mencatat materi pelajaran sejarah yang disampaikan				
11.	Saya fokus memperhatikan materi sejarah yang disampaikan guru				
12.	Saya sangat menyukai saat guru membuka sesi tanya jawab saat belajar				
13.	Saya sering melamun dikelas saat pelajaran sejarah				
14.	Saya mendengarkan guru dengan baik saat menjelaskan pelajaran sejarah				
15.	Saya tidak bergurau saat pelajaran sejarah berlangsung				
16.	Saya tidak malu bertanya pada guru apabila saya mengalami kesulitan pada pelajaran sejarah				
17.	Saya aktif dalam diskusi kelompok dikelas				
18.	Saya selalu tertarik membaca buku sejarah				
19.	Saya selalu menjawab ketika guru bertanya				
20.	Saya selalu membuat ringkasan dari materi pelajaran yang dijelaskan guru				
21.	Saya selalu membawa buku sejarah Ketika pelajaran berlangsung				
22.	Saya belajar sejarah disaat ada waktu luang				
23.	Saya sungguh – sungguh memperhatikan pelajaran sejarah yang dijelaskan				
24.	Saya membaca buku pelajaran sejarah terlebih dahulu sebelum pelajaran				

	dimulai				
--	---------	--	--	--	--

Lampiran 5 Absen Siswa Kelas XI F SMAN 1 Kota Jambi

N O	NAMA	JENIS KELAMIN
1	AISKA KAIRANA	P
2	ALD YANDRA AZAHRAAN	L
3	ALYA RAHMADHANI KARLINA	P
4	ANDINI FEBRIYANTI	P
5	ARDIAN SYAH	L
6	ANDHIKA RACHMAN	L
7	BIMO ARLIS SAPUTRA	L
8	BRILIANSYAH SEPTI RAMADHA	L
9	CHRISTINA TARA ULI GULTOM	P
10	DELVIA DWI MAYASARI	P
11	DWI ANUGRAH SYAHPUTRA	P
12	FAUZIYAH ZAHARA	P
13	FINDRA MARCELINO	L
14	MEILANI DIYA PUTRI UTAMI	L
15	M.FADHAL IBRAHIM	L
16	M.FABIAN AL FAREEZIEL	L
17	M.FIRMAN ARRODI	L
18	M.GHYBRAN MARCHEL H.	L
19	M.MALIK	L
20	M. RAKA FIRMANSYAH	L
21	NAUFAL RAFI RAMADHAN	L
22	PRAYOGO UTOMO	L
23	RAIHANA DEA IRAWAN	L
24	RANDY ANGGARA PUTRA	L
25	RATU NAYLA	P
26	RINZA DAMAYANTI	P
27	RIPZHI ARROUUF	P
28	SAARAH AISYAH	L
29	SANDIKA	L
30	SELIN APRILIANA	P
31	SYIFA MARDYA SAFIRA	P
32	SYIRIN KHUMAIRA	P

Lampiran 6 Dokumentasi Wawancara Bersama Guru



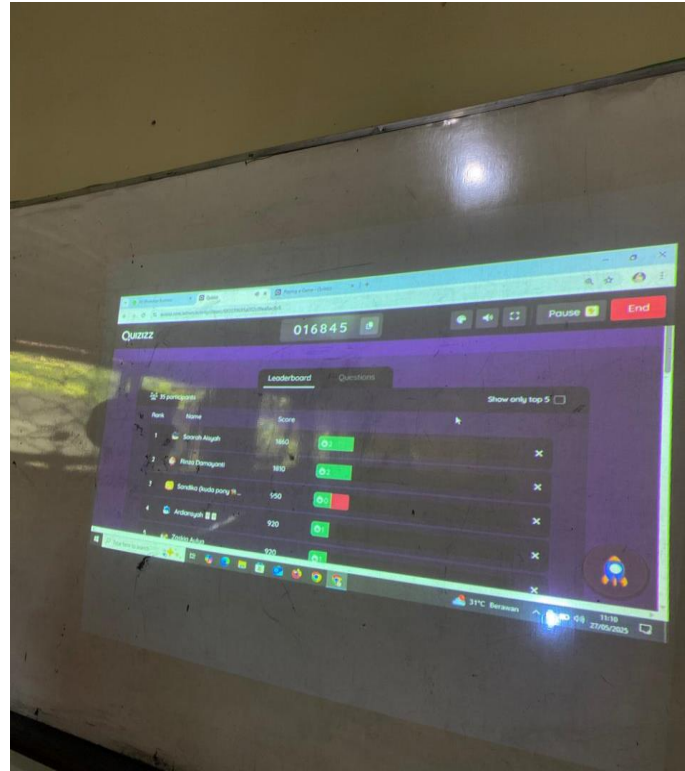
Sumber: (Dokumentasi Nathania Feronika)

Lampiran 7 Tabulasi Data Uji Validitas dan Realibitas

No	No Item Soal																											total Skor (Y)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
1	4	1	1	2	2	2	4	2	3	1	1	1	3	2	4	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	4	53	
2	4	5	4	4	4	2	3	2	3	5	1	4	5	4	3	5	4	5	1	2	4	4	3	1	4	2	1	89
3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	73
4	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	4	1	3	2	2	4	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	3	92
5	4	5	5	4	4	5	4	5	3	4	2	4	2	4	3	3	4	4	2	4	2	4	2	1	2	2	1	89
6	1	2	1	1	1	2	4	2	4	2	4	2	3	2	2	3	2	1	4	1	1	2	4	2	4	2	4	63
7	2	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	75
8	1	3	1	1	1	2	4	2	1	3	4	2	3	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	3	2	1	92
9	1	3	3	1	1	3	3	3	4	3	3	2	3	3	5	4	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	5	75
10	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	4	2	2	2	4	3	2	2	4	2	2	2	4	2	3	2	4	70
11	3	2	3	3	3	5	3	5	5	2	4	1	5	5	2	2	5	3	1	3	3	5	3	1	3	1	2	88
12	1	1	1	1	1	1	5	1	3	1	5	1	3	1	2	3	1	1	5	1	2	1	1	1	2	1	5	92
13	2	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	2	2	4	1	2	1	4	1	1	2	3	1	3	1	3	93
14	4	3	5	4	4	4	3	4	5	3	1	5	1	2	1	1	2	5	3	1	3	2	2	3	2	3	2	78
15	2	4	3	2	2	4	1	4	2	4	1	5	5	3	1	5	3	2	3	2	3	3	1	3	1	5	2	76
16	1	1	1	1	1	1	3	1	5	1	3	1	1	3	4	3	3	2	4	2	1	1	2	2	2	1	1	92
17	1	1	1	1	1	1	5	1	5	1	5	1	2	1	4	1	1	1	4	1	1	1	4	1	1	1	4	92
18	1	2	1	1	1	1	3	1	3	2	4	1	1	1	4	1	1	1	4	1	3	1	2	1	4	1	4	91
19	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	93

20	1	1	1	1	1	1	5	1	3	1	5	1	3	1	2	3	1	1	1	1	2	1	1	1	5	1	5	51	
	2	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	2	2	4	1	2	1	4	1	1	2	3	1	3	1	3	53	
	1	2	5	1	1	1	4	1	5	2	5	1	5	4	4	4	4	5	1	5	5	4	2	4	1	1	4	82	
	1	1	1	1	1	2	3	2	4	1	5	1	2	2	4	3	2	4	4	4	1	2	2	1	5	1	4	64	
	2	5	2	2	2	3	1	3	2	5	2	4	3	2	2	4	2	2	4	2	2	2	3	5	2	4	3	75	
	2	2	1	2	2	1	3	1	4	2	2	2	1	2	2	2	4	1	3	1	1	2	1	1	2	2	4	53	
	2	2	1	1	2	2	4	2	4	2	4	2	2	2	4	4	2	2	5	2	3	2	2	2	3	2	4	69	
																													65
	1	2	2	1	1	1	5	1	4	2	5	2	2	1	5	2	1	1	5	1	2	1	3	2	5	2	5	53	
	2	2	1	2	2	1	3	1	4	2	2	2	1	2	2	2	4	1	3	1	1	2	1	1	2	2	4	53	
	2	3	1	2	2	2	4	2	4	3	5	2	1	2	2	2	2	1	3	1	3	2	3	2	3	2	4	65	
	1	1	1	1	1	1	3	1	4	1	4	1	3	1	2	1	2	1	3	1	1	1	3	1	3	2	5	90	
31	2	1	1	2	2	3	3	3	4	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	1	3	3	1	1	1	5	53		
	1	1	1	1	1	1	3	1	4	1	4	1	3	1	2	1	2	1	3	1	1	1	3	1	3	1	5	49	
ΣX	61	70	99	56	57	65	309	66	115	89	309	63	80	71	90	79	77	63	96	96	62	69	76	56	85	98	309	[df = n - 2]	
(ΣX) ²	3721	4900	3481	3136	3249	4225	95809	4356	95809	4761	95809	3969	6400	5041	8100	6241	5929	3969	9216	3136	3844	4761	5776	3136	7225	3864	95809		
ΣX ³	147	309	163	126	129	175	491	175	447	191	491	171	249	189	296	247	219	179	334	134	156	181	309	128	309	134	491		
ΣXY	4982	4791	4185	3781	3860	4432	6904	4432	7312	4704	6641	4312	5298	4776	5730	5289	5087	4410	5937	3838	4235	4672	4895	3735	5371	3860	6607		
r _{ab}	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35		
r _{xy}	0,52012	0,75279	0,86634	0,63775	0,65935	0,69023	-0,2223	0,69023	0,10101	0,7376	-0,3511	0,67335	0,48658	0,71831	0,04348	0,57306	0,52903	0,80771	-0,2728	#NAME?	0,73821	0,76531	0,21484	0,44722	-0,0955	0,47818	-0,4151		
Kriteria	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	INVALID	VALID	INVALID	VALID	INVALID	VALID	VALID	VALID	INVALID	VALID	VALID	VALID	INVALID	#NAME?	VALID	VALID	INVALID	VALID	INVALID	VALID	INVALID		
Ket	DITERIMA						Dibang	Diterima	DIBUANG	Diterima	Dibang	Diterima	DITERIMA		Dibang	Diterima			DIBUANG		DITERIMA		Dibang	Diterima	Dibang	Diterima	Dibang	[Rubel 31 = 0,3440]	

Lampiran 8 Penggunaan Media Quiziz



Lampiran 9 Hasil Angket Siswa

Angket Minat Belajar (XI)

Nama : Andini Febrianti
Kelas : XI F 4

Petunjuk Penggunaan Angket:

- Tuliskan nama saudara (i) pada lembar kerja yang telah tersedia
- Baca dan pahami pertanyaan ini dengan saksama
- Beritakan tanda ceklist (✓) pada salah satu jawaban yang menurut anda benar.
- Jawablah pertanyaan ini dengan jujur sesuai dengan apa yang anda alami
- Atas perhatian dan ketersediaan anda untuk mengisi angket ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang ketika mengikuti pelajaran sejarah		✓		
2.	Saya selalu hadir setiap jam pelajaran sejarah	✓			
3.	Saya sering merasa bosan ditengah tengah pembelajaran sejarah			✓	
4.	Saya merasa senang ketika mendapat nilai bagus	✓			
5.	Saya tertarik untuk mempelajari materi sejarah lebih mendalam		✓		
6.	Saya bersemangat saat mengikuti pelajaran sejarah	✓			
7.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh	✓			
8.	Saya mengulangi pelajaran sejarah setelah pulang dari sekolah		✓		
9.	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak ujian			✓	
10.	Saya mencatat materi pelajaran sejarah yang disampaikan		✓		
11.	Saya fokus memperhatikan materi sejarah yang	✓			

	disampaikan guru				
12.	Saya sangat menyukai saat guru membuka sesi tanya jawab saat belajar sejarah		✓		
13.	Saya sering melamun dikelas saat pelajaran sejarah			✓	
14.	Saya mendengarkan guru dengan baik saat menjelaskan pelajaran sejarah	✓			
15.	Saya tidak bergurau saat pelajaran sejarah berlangsung	✓			
16.	Saya tidak malu bertanya pada guru apabila saya mengalami kesulitan pada pelajaran sejarah		✓		
17.	Saya aktif dalam diskusi kelompok dikelas		✓		
18.	Saya selalu tertarik membaca buku sejarah		✓		
19.	Saya selalu menjawab ketika guru bertanya			✓	
20.	Saya selalu membuat ringkasan dari materi pelajaran yang dijelaskan guru	✓			
21.	Saya selalu membawa buku sejarah Ketika pelajaran berlangsung	✓			
22.	Saya belajar sejarah disaat ada waktu luang		✓		
23.	Saya sungguh – sungguh memperhatikan pelajaran sejarah yang dijelaskan	✓			
24.	Saya membaca buku pelajaran sejarah terlebih dahulu sebelum pelajaran dimulai			✓	

indai dengan CamScanner

Lampiran 9 Dokumetasi Pembelajaran di Kelas

