

**PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI
MEDIA PENILAIAN PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI
T.A 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Sejarah
Universitas Batanghari Jambi



Disusun Oleh:

Nurul Ulfa

1900887201004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Dengan ini Pembimbing Skripsi dan Ketua Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah menyatakan bahwa skripsi disusun oleh:

Nama : Nurul Ulfa

NIM : 1900887201004

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Judul Skripsi : *Pemanfaatan Aplikasi Quiziz Sebagai Media Penilaian Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sma Negeri 8 Kota Jambi Ta. 2022/2023*

Telah disetujui dengan prosedur, ketentuan, dan peraturan yang berlaku untuk diajukan

Jambi,

Juni 2023

Pembimbing Skripsi I



Ulul Azmi, S.Pd,M.Hum.

Mengetahui,

Pembimbing Skripsi II



Siti Heidy Karmela ,SS., MA.

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Siti Heidy Karmela ,SS., MA.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diterima dan disetujui oleh Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah dan diangkat oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Batanghari Jambi pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 06 April 2023
Pukul : 10.00-12.00 WIB
Tempat : Online (Zoom Meeting)

	PENGUJI SKRIPSI	
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Ulul Azmi, S.Pd,M.Hum.	
Sekretaris	Siti Heidy Karmela ,SS., MA.	
Penguji Utama	Ferry Yanto, S.Pd., M. Hum	
Penguji	Drs. Ujang Hariadi	

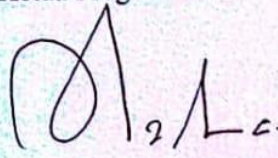
Disahkan Oleh,

Dekan




Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd

Ketua Program Studi



Siti Heidy Karmela ,SS., MA.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Ulfa
NPM : 1900887201004
Tempat, tanggal lahir : Jambi, 28 Maret 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi ini saya buat sendiri dan bukan merupakan hasil buatan orang lain. Apabila dikemudian hari skripsi saya ini terbukti buatan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jambi, Juni 2023

Yang Menyatakan



Nurul Ulfa

NPM: 1900887201004

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain)”

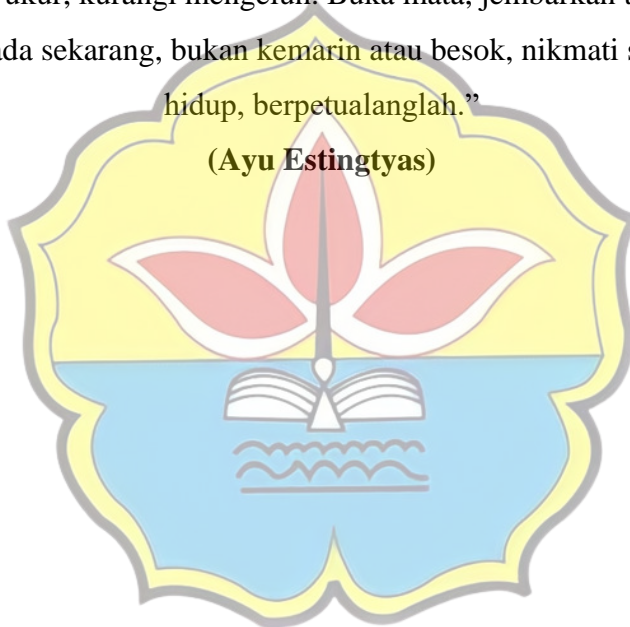
-QS. Al-Insyirah:6-7 -

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanku tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanku”

(Umar bin Khattab)

“Perbanyak bersyukur, kurangi mengeluh. Buka mata, jembarkan teliga, perluas hati. Sadari kamu ada pada sekarang, bukan kemarin atau besok, nikmati setiap momen dalam hidup, berpetualanglah.”

(Ayu Estingtyas)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang tercinta, akhirnya Skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat waktu, dengan itu rasa bangga saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat di buat dan selesai tepat pada waktunya.
2. Ayahanda H. Kailani dan ibunda Hj. Saniah yang telah memberikan dukungan moril maupun material serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lanjutan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang tercapai dari orang tua.
3. Kakak-kakak saya tercinta Rismarini, A.ma.pd, Julinda Suswita, S.Pd, Siti Sinta Oktavia yang selalu memberi do'a semangat kepada adik bungsu tercinta ini untuk dapat menyelesaikan skripsi.
4. Abang ipar saya Dedi Rismadi dan Effendi Z, S.Kom, M. Pd. yang selalu mendukung serta mendo'akan saya.
5. Keponakan-keponakan yang saya sayangi Habib, Arif, Iqbal, Ryan, Arsyad, Naura, Fatir terima kasih atas dukungan dan do'anya.
6. Sepupu-sepupu saya tercinta yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih atas do'a dan dukungannya.
7. Untuk kekasih hati Randa Dwi Putra yang selalu mendukungku dalam kelancaran skripsi ini, terima kasih atas dukungannya serta ketulusan dan support yang tak terlupakan.
8. Kepada Fatna dan Bang Iman yang mendukung dan membantu saya dalam mencari refensi untuk skripsi ini.
9. Untuk my best friends Nita, Pia, Riska, Chelsi, Angelia, Niken, Herty, Melly, Riza, Putri, Silvia, Hasni yang selalu mendoakan saya dan yang selalu memberi saran selama skripsi ini berjalan. Terima kasih atas bantuan, do'a, nasehat, hiburan, dan semangat yang kalian berikan selama ini. Semoga keakraban diantara kita tetap selalu terjaga.
10. Yang terakhir teman-teman FKIP Pendidikan Sejarah angkatan 2019 terima kasih atas do'a dan dukungannya.

ABSTRAK

Ulfa, Nurul, 2023. Skripsi, Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi TA. 2022/2023. Pembimbing I Ulul Azmi, S.Pd,M.Hum., Pembimbing II Siti Heidy Karmela ,S.Si., MA.

Tujuan penelitian dari penelitian ini yakni “Untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai aplikasi quiziz dalam proses penilaian hasil belajar siswa kelas X di SMAN 8 Kota Jambi TA. 2022/2023”. Metode penelitian yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X.1 SMA Negeri 8 Kota Jambi setelah mengikuti pembelajaran sejarah dan selanjutnya diberikan soal latihan melalui aplikasi quizizz yang berjumlah 36 orang siswa. Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan ini sebanyak 36 orang. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian yang akan dilakukan ini yaitu angket respon siswa dan soal latihan dalam bentuk aplikasi quizizz. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan aplikasi quiziz dalam penilaian pembelajaran sejarah di SMA Negeri 8 Kota Jambi. Berdasarkan data hasil angket siswa sebanyak 36 orang yang terdiri dari empat indikator yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 91,3% tergolong “Sangat Suka” pada indikator tampilan media. Sementara pada indikator bahasa yang digunakan pada quiziz dalam penilaian pembelajaran sejarah dengan persentase 86,67% dalam kategori “Suka Suka”. Selanjutnya yang terakhir pada indikator warna dengan persentase 85,83% tergolong dalam kategori “Suka Suka”. Terakhir pada indikator soal mendapatkan persentase 92,31% dengan kategori “Sangat Suka”. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi quiziz dalam penilaian pembelajaran sejarah di SMA N 8 Kota Jambi menunjukkan persentase rata-rata indikator 89,02% tergolong “Sangat Efektif”.

Kata Kunci: Quizizz, Media Penilaian

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan kesehatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sma Negeri 8 Kota Jambi Ta. 2022/2023*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.

Selama penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak Dr. H. Abdoel Gafar, S. Pd, M. Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Ibu Siti Heidy Karmela ,S.Si., MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
4. Bapak Ulul Azmi, S.Pd,M.Hum selaku Pembimbing Skripsi I dan Ibu Siti Heidy Karmela ,S.Si., MA selaku Pembimbing Skripsi II, yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.
6. Bapak H. Kailani dan Ibu Hj. Saniah selaku orang tua yang selalu memberikan do'a, dukungan, cinta, dan motivasi yang luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Bapak dan Ibu Majelis Guru beserta Staff Tata Usaha SMA Negeri 8 Kota Jambi.
8. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah angkatan 2019, yang selalu mau berjuang sama-sama dan motivasi diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca akan penulis terima dengan senang hati demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua.

Jambi, Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Teori Belajar	8
B. Media Pembelajaran	10
D. Hasil Belajar	17
E. Penilaian Mata Pelajaran Sejarah	21
F. Materi Terbentuknya Jalur Perdagangan dan Budaya Maritim Nusantara.....	24
G. Penelitian Relevan	30
H. Kerangka Berpikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel.....	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Instrumen Penelitian	35
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39

A. Hasil Penelitian.....	39
B. Pembahasan	47
BAB V PENUTUP.....	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	57



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas materi yang bersifat abstrak menjadi kongret, dan dapat meningkatkan proses aktivitas pembelajaran yang pada akhirnya memberikan hasil belajar yang optimal. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Regina Monemi (2017:255) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah salah satu faktor pendukung dari keberhasilan pembelajaran di sekolah, karena media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa maupun sebaliknya, dan penggunaan media pembelajaran dapat memberikan efisiensi dan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pada umumnya, penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran bersifat *offline* yang dapat digunakan di suatu tempat dan perlu bantuan perangkat lain untuk menampilkannya dalam proses pembelajaran. Sebaliknya media tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Namun berbeda dengan media pembelajaran *online* yang memanfaatkan jaringan internet, media tersebut dapat dioperasikan dimana saja dan kapan saja

asalkan perangkat yang digunakan terhubung ke jaringan internet. Proses belajar yang terjadi pada diri siswa terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya yang dapat terjadi kapan saja dan dimana saja agar terjadi suatu perubahan. Oleh karena itu, sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa kapan saja mereka membutuhkannya sebagai cara untuk mengetahui secara langsung keberhasilan mereka dalam belajar.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media sudah banyak digunakan oleh guru, terutama dalam proses pembelajaran sejarah. Seperti SMA Islam Al-Falah Jambi yang menggunakan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sejarah, SMA Negeri 3 Jambi yang menggunakan media *Video* sebagai media pembelajaran sejarah dan SMA Negeri 3 Salatiga yang menggunakan media *Power Point* sebagai media pembelajaran sejarah. Namun kesemua media tersebut masih bersifat *offline* tidak *online*. Sementara itu, untuk mendukung adanya perkembangan teknologi serta mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital *online*, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu dimanfaatkan oleh siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran sejarah merupakan sub-sistem dari sistem kegiatan pendidikan yang efektif dalam meningkatkan integritas dan kepribadian bangsa melalui proses belajar mengajar. Pembelajaran sejarah yang dilaksanakan secara baik dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif bahkan psikomotorik peserta didik (Aman, 2009:45). Sejarah adalah cabang ilmu yang mengkaji secara

sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi dimasa lampau. Sehingga materi sejarah lebih bersifat abstrak bagi siswa yang hidup dimasa sekarang. Maka dari itu dengan penggunaan media dalam pembelajaran sejarah dapat membuat siswa memahami materi lebih baik dan kongret. Seperti apa yang diungkapkan oleh Penra (2022:74) Media pembelajaran adalah alat yang dapat mendukung proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Menurut Kuntowijoyo (1999:19) pembelajaran sejarah memiliki beberapa manfaat yaitu manfaat secara intrisik dan ekstrisik. Manfaat intrisik adalah sejarah sebagai ilmu, sejarah sebagai cara mengetahui masa lampau, sejarah sebagai pernyataan pendapat, sejarah sebagai potensi. Sedangkan manfaat belajar sejarah secara ekstrisik yaitu moral, penalaran, politik, kebijakan, perubahan, masa depan, kesadaran, ilmu bantu, latar belakang, rujukan dan bukti.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada proses pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi, ditemukan berbagai dalam proses pembelajaran guru pada setiap sesi pertemuan pada umumnya telah menggunakan media teknologi yang masih bersifat *offline* yakni menggunakan *power point*. Pada proses penilaian yang dilakukan oleh guru juga masih menerapkan cara-cara seperti biasa tanpa memanfaatkan aplikasi yang tersedia, sehingga siswa perlu waktu untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh. Cara penilaian yang seperti itu juga membuat guru semakin tidak objektif dalam

penilaian, karena dengan jumlah siswa yang banyak dan waktu yang sedikit bagi untuk memeriksa lembar jawaban siswa. Oleh sebab itu, untuk memberikan efisiensi guru dalam proses penilaian hasil belajar siswa diperlukan suatu pemanfaatan aplikasi berbasis *online* seperti dengan memanfaatkan aplikasi *quiziz*.

Kuis merupakan sebuah permainan singkat yang dipakai dalam bidang pendidikan dan mirip dengan mengukur pertumbuhan pada pengetahuan, keterampilan serta kemampuan. Sementara kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang didalamnya terdapat materi pembelajaran berbentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan tentang materi pembelajaran Indriyani (dalam Meryansumeyeka, 2018:31). Sedangkan media interaktif merupakan sebuah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang pengguna kehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2010:51).

Guru seharusnya memiliki perhatian terhadap proses penilaian dengan pemanfaatan aplikasi sebagai medianya, karena media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang tidak luput dari pembahasan sistem pembelajaran dan penilaian. Selain itu, guru juga dituntut untuk bisa mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran (Arsyad, 2019:2). Namun kenyataannya pemanfaatan media sebagai penilaian hasil belajar siswa masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, seperti terbatasnya waktu dalam membuat persiapan mengajar, sulit menemukan media yang tepat, dan tidak tersedianya biaya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan

pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *website quiziz* sebagai solusi permasalahan tersebut.

Hasil penelitian Salsabila, dkk (2020:163) menjelaskan bahwa penggunaan media aplikasi Quizizz yang bernilai edukasi dapat membantu peserta didik dalam belajar dengan inovatif sehingga akan lebih mempermudah dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut dalam proses penilaian hasil belajar siswa, sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajar dengan cepat dan guru tidak perlu waktu yang lama untuk mengoreksi.

Pemilihan aplikasi *Quiziz* ini juga menurut hemat peneliti dikarenakan aplikasi ini dapat dibuat dan digunakan secara *online* melalui perangkat yang tersambung ke jaringan internet, sehingga siswa sebagai pengguna dapat menggunakannya dalam belajar sejarah dimana saja dan kapan saja. Selain itu, aplikasi *Quiziz* memiliki fitur yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sampai pada proses penilaian. Sebagai produk media pembelajaran yang menarik dan memberikan suasana yang berbeda pada saat memberikan tugas dikarenakan biasanya guru pada umumnya memberikan tugas melalui buku latihan, namun dengan aplikasi ini guru dapat memberikan tugas secara *online* melalui aplikasi *quiziz*. Menurut Purba (2019:5) *Quiziz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Sejalan dengan itu menurut Amornchewin (2018:87) memaparkan bahwa “*Quiziz* adalah alat atau media pembelajaran yang

dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik”.

Berdasarkan apa yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *website Quiziz* untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran sejarah. Oleh sebab itu, judul yang diangkat dalam penelitian ini yakni “*Pengembangan Media Pembelajaran Quiziz pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SM Negeri 8 Kota Jambi TA. 2022/2023*”. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran sejarah yang berlangsung secara tatap muka maupun *online*, dan dapat membantu kreatifitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yakni “bagaimanakah tanggapan siswa setelah memanfaatkan aplikasi *quiziz* dalam proses peniliah hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMAN 8 Kota Jambi TA. 2022/2023?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan ini yakni “Untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai aplikasi *quiziz* dalam proses penilaian hasil belajar siswa kelas X di SMAN 8 Kota Jambi TA. 2022/2023”

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan referensi terkait dengan proses penilaian pembelajaran sejarah berbasis media pembelajaran *Quiziz*.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, untuk mengembangkan kreativitas dan daya pikir siswa dalam memahami materi mata pelajaran sejarah melalui aplikasi *Quiziz*.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memotivasi guru untuk membuat media baik dalam proses pembelajaran maupun dalam proses penilaian hasil belajar sejarah yang menarik.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan memberikan masukan terkait penggunaan media pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, untuk memperoleh gelar sarjana strata satu dalam bidang pendidikan sejarah di Universitas Batanghari Jambi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Belajar tidak hanya sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan. Namun bagaimana melibatkan individu secara aktif membuat atau merevisi hasil belajar yang diterimanya menjadi suatu pengalaman yang bermanfaat bagi pribadinya. Menurut Gagne (dalam Sagala, 2011:13) “Belajar adalah sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman”. Pengertian tersebut juga didukung oleh pendapat Morgan (dalam Sagala, 2011:13) yang menyatakan bahwa “Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman”.

Menurut teori behavioristik, seseorang akan dianggap telah belajar ketika sudah menunjukkan perubahan perilaku setelah mengalami proses pembelajaran. Jadi, belajar dapat diartikan sebagai stimulus dan respon. *Input* merupakan *stimulus* dan *output* adalah respon yang dihasilkan dari *stimulus* yang diberikan. Pada penerapannya dalam proses belajar mengajar, teori belajar *behavioristik* sangat bergantung pada beberapa aspek, seperti tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi pelajaran, media pembelajaran, dan

fasilitas pembelajaran. Dalam penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti ini dimana pemanfaatan aplikasi *quizis* dalam proses penilaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Hal ini *quizis* merupakan *stimulus* yang diberikan oleh guru sementara hasil belajar siswa merupakan respon yang diberikan oleh siswa karena telah mengerjakan soal-soal yang terdapat pada aplikasi *quizis*.

Menurut Anitah, dkk (2009:13-17) belajar mengandung dua unsur pokok yaitu:

1. Proses

Belajar adalah suatu proses yaitu proses mental dan emosional (proses berpikir dan merasakan), di mana terjadi aktivitas pikiran dan perasaan dalam diri seseorang. Aktivitas pikiran dan perasaan tersebut hanya dapat dirasakan oleh yang bersangkutan sendiri tanpa bisa diamati oleh orang lain. Orang lain hanya melihat gejala dari aktivitas pikiran dan perasaan tersebut.

2. Perubahan Tingkah Laku

Belajar adalah sebuah proses, dan oleh karena itu belajar menghasilkan sebuah produk yakni perubahan perilaku, yang akan membedakan seseorang dari sebelum ia belajar hingga setelah ia belajar. Seseorang yang tadinya belum tahu, karena ia telah belajar maka menjadi tahu. Namun, tidak semua perubahan perilaku ini merupakan hasil dari belajar seseorang. Perubahan perilaku yang merupakan akibat dari belajar akan cenderung bersifat permanen/menetap.

Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi terasa oleh yang bersangkutan (siswa). Guru tidak dapat melihat aktivitas pikiran dan perasaan siswa kecuali hasil belajar siswa. Selain itu, yang dapat diamati guru ialah manifestasinya, yaitu kegiatan siswa sebagai akibat adanya aktivitas pikiran dan perasaan pada diri siswa tersebut, seperti mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru melalui aplikasi *quizis*. Oleh sebab itu, dengan adanya pemanfaatan media aplikasi *quiziz* dalam proses penilaian akan memberikan suatu cara yang unik dalam pengambilan penilaian siswa oleh guru.

B. Media Pembelajaran

Menurut Heinich (dalam Nyoman, 2017:13) kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan sebuah bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima .Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan mempunyai bagian yang vital dalam mewujudkan proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan mendapatkan hasil yang baik. Penggunaan media instruksional selama pembelajaran dapat memfasilitasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Sedangkan menurut Agustina (2009:18) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan

komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut rina setiani (2015:11) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar memiliki fungsi dan peranan yang penting dalam membantu proses belajar mengajar. Dalam hal ini media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas dan memperbanyak informasi bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk belajar. Siswa menjadi lebih termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang tepat, sehingga siswa akan lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Media pembelajaran diharapkan mampu untuk menjegah kebosanan pada siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan teori diatas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran itu dapat mewujudkan proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan bisa mendapatkan hasil yang baik melalui buku, *tape recorder*, gambar, camera, video, film dan slide melalui media pembelajaran tersebut lebih mempermudah siswa dalam belajar. Menurut rohma (2017:17) Fungsi media pembelajaran adalah yaitu:

- 1) Fungsi atensi media berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan, media dapat menenangkan dan mengarahkan

perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

- 2) Fungsi Afektif Media berfungsi untuk meningkatkan kenikmatan siswa. Misalnya ketika belajar atau membaca teks yang bergambar, gambar visual atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi Kognitif Media berfungsi untuk memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media itu sendiri.
- 4) Fungsi Kompensatoris Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat dalam memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Misalnya siswa yang lemah dalam membaca, media dapat membantu siswa untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran itu berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar dan pembelajaran serta proses penilaian siswa agar dapat mengetahui secara cepat hasil belajar yang mereka peroleh sudah mencapai tujuan pembelajaran serta KKM yang ditetapkan oleh sekolah atau masih belum mencapai nilai KKM.

C. Aplikasi Website Quiziz

Quiziz menurut yoselia (2020:3) *Quiziz* adalah sarana penilaian online yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk membuat dan menggunakannya. Sangat jelas bahwa guru dapat membuat soal kuis yang

diinginkan sesuai dengan materi yang akan digunakan. Dalam pembuatan soal kuis tersebut *Quiziz* ini sangat memudahkan guru, dimana soal yang di input ke dalam *Quiziz* dapat disimpan dan diedit. Serta guru tidak perlu menggunakan print out untuk menyajikan soal kuis tersebut. Sementara menurut dinur (2021:2), menjelaskan *Quiziz* merupakan sebuah *webtool* untuk membuat permainan atau penilaian interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga empat pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan.

Pembuatan kuis sudah jadi yang dilakukan oleh guru, dapat membagikan kode atau *link* ke siswa agar siswa dapat login ke kuis tersebut dan mengerjakannya serta mengetahui hasil yang diperolehnya. *Quiziz* juga memberikan data dan *statistic* tentang kinerja siswa, guru dapat melacak beberapa siswa yang menjawab pertanyaan, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Bahkan guru dapat mendownload statistik dalam bentuk microsoft Excel. *Quiziz* juga memberikan beberapa fitur pekerjaan rumah, sehingga pekerjaan rumah siswa dapat di kerjakan dimana saja dan kapan saja. Siswa dapat lebih flexibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru bisa membatasi waktu pekerjaan rumah tersebut. Game *Quiziz* adalah aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat dikelas lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwasannya media aplikasi *Quiziz* ini merupakan aplikasi yang pembuatan kuis nya yang sudah jadi kita dapat

membagikan kodenya ke siswa agar siswa dapat login ke kuis tersebut. *Quiziz* ini juga memberikan data dan statistic tentang kinerja siswa dan guru pun juga dapat melacak beberapa siswa yang menjawab pertanyaan ,pertanyaan yang harus di jawab.

Pengoperasikan aplikasi media pembelajaran *Quiziz* berdasarkan teori menurut Unik Hanifah (2020:169) media pembelajaran melalui aplikasi *Quizizz* bisa dimanfaatkan dan dioperasikan sebagaimana mestinya, dengan memanfaatkan kemudahan teknologi pendidikandi. Adapun pengoperasian dari aplikasi *Quiziz*, yaitu sebagai berikut :

- 1) Masuk ke www.quizizz.com
- 2) Klik tulisan *log in*
- 3) Kemudian, klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar
- 4) Masukkan identitas diri, berupa *username* ,*email*, dan *password*
- 5) Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*.
- 6) Muncul tampilan *Lets Create a Quiz*
- 7) Masukkan nama kuis untuk Mata Pelajaran
- 8) Kemudian klik *save*
- 9) Muncul tampilan Selanjutnya, klik *create new question*
- 10) Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*Write Question Here*", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiple choice*/pilihan ganda)pada kolom "Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya"
- 11) Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar

- 12) Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
- 13) Klik *save*,.
- 14) Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*"
- 15) Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik *save details*.
- 16) Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "*Homework*", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "*Play Live*", apabila hendak digunakan sekarang.
- 17) Masukkan *deadline* atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*Procced*".
- 18) Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
- 19) Kemudian membuka Link "<http://quizizz.com/admin/>"Demikian cara dalam pengoperasian aplikasi *Quiziz* sebagai media pembelajaran.

Kelebihan aplikasi media pembelajaran *Quiziz* berdasarkan teori menurut

Hanifah (2020:170) kelebihan media pembelajaran *Quiziz* adalah sebagai berikut:

- a. Memudahkan dalam membuat soal.
- b. Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
- c. Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.

- d. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan *review question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
- e. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Adapun kelemahan dari aplikasi *Quiziz* ini menurut Unik Hanifah (2020:170) adapun kelemahan dari aplikasi *Quiziz* sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut :

- a. Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.
- b. Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- c. Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasannya kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *Quiziz* ini adalah kelebihan nya yaitu dapat dengan mudah membuat soal dan mempermudah siswa dalam belajar dengan aplikasi tersebut adapun kekurangannya yaitu Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah-Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Sedangkan, menurut Slameto (2010:54) “Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan”. faktor-faktor tersebut secara global dapat diuraikan dalam dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa.
 - a. Faktor jasmani yaitu meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - 1) Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat.

- 2) Cacat Tubuh, yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.
- b. Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
- 1) Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.
 - 2) Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.
 - 3) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
 - 4) Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan

pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya itu.

5) Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya.

6) Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran.

7) Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan itu perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c. Faktor kelelahan, yang meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani

dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk ke dalam faktor eksternal adalah:

a. Faktor keluarga. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor Masyarakat. Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Kedua faktor di atas mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar peserta didik. Artinya makin tinggi kemampuan peserta didik dan kualitas pengajaran, makin tinggi pula hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penjabaran di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan

untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

E. Penilaian Mata Pelajaran Sejarah

Menurut Danu Eko Agustinova (2018:2), dalam kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah memiliki posisi yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Mata pelajaran sejarah mendapat amanah untuk membentuk karakter peserta didik lewat nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Kedudukan sejarah dalam ilmu pengetahuan yakni sebagai ilmu sosial. Ditinjau dari usianya, sejarah termasuk ilmu sosial tertua yang embrionya telah ada dalam bentuk-bentuk mitos dan tradisi-tradisi dari manusia yang hidup paling sederhana (Gee, 1950: 36, Sjamsuddin, 1996: 190). Sejarah dimasukkan kedalam golongan ilmu sosial dikarenakan sejarah mempelajari perilaku sosial. Itu sebabnya dalam pembelajaran sejarah kajian-kajiannya selalu dituntut pendekatan-pendekatan inter/multidisipliner karena tidak cukup dengan kajian sejarah naratif dapat menjelaskan aspek-aspek sosial yang melingkupinya dapat dieksplanasikan.

Menurut Kartodirdjo (1995:12-13) Tujuan belajar sejarah salah satunya adalah melahirkan kesadaran sejarah. Dengan demikian, proses pembelajaran sejarah di sekolah juga harus didorong untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuh kembangkan kesadaran sejarah. Mata pelajaran Sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.

- 2) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
- 3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
- 4) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- 5) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat di implementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran sejarah adalah untuk menumbuhkan nilai kesadaran dalam diri peserta didik terhadap terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang kehidupan sehari-hari.

Penilaian pengetahuan dapat berupa tes tulis, lisan dan penugasan. Instrumen tes tulis umumnya menggunakan soal pilihan ganda dan soal uraian. Pada pembelajaran Sejarah yang menggunakan pendekatan *scientific*, instrumen penilaian harus dapat menilai keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS, "Higher Order thinking Skill") menguji proses analisis, sintesis, evaluasi bahkan sampai kreatif. Untuk menguji keterampilan berpikir peserta didik, soal-soal untuk menilai hasil belajar Sejarah dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik menjawab soal melalui proses berpikir yang sesuai dengan kata kerja

operasional dalam taksonomi Bloom. Misalnya untuk menguji ranah analisis peserta didik pada pembelajaran Sejarah, guru dapat membuat soal dengan menggunakan kata kerja operasional yang termasuk ranah analisis seperti menganalisis, mendeteksi, mengukur, dan menominasikan. Ranah evaluasi contohnya membandingkan, menilai, memprediksi, dan menafsirkan. Penugasan adalah penilaian yang dilakukan oleh pendidik yang dapat berupa pekerjaan rumah baik secara individu ataupun kelompok sesuai dengan karakteristik tugasnya.

Pendidik menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (rating scale) yang dilengkapi rubrik. Rubrik adalah daftar kriteria yang menunjukkan kinerja, aspek-aspek atau konsep-konsep yang akan dinilai, dan gradasi mutu, mulai dari tingkat yang paling sempurna sampai yang paling buruk. Rubrik kunci adalah rubrik sederhana berisi seperangkat kriteria yang menunjukkan indikator esensial paling penting yang dapat menggambarkan capaian kompetensi peserta didik.

Tes praktik adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi. Pada umumnya, tes praktek ini dilakukan pada mata pelajaran tertentu, terkait dengan kompetensi ketrampilan tertentu. Tes proyek adalah tugas-tugas belajar (learning tasks) yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara

tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu. Pada pembelajaran Sejarah tugas proyek dapat berupa tugas merancang alat atau penelitian sederhana.

Penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Penilaian produk meliputi penilaian kemampuan peserta didik membuat produk-produk teknologi dan seni, seperti: makanan, pakaian, hasil karya seni (patung, lukisan, gambar), barang-barang terbuat dari kayu, keramik, plastik, dan logam atau alat-alat teknologi tepat guna yang sederhana. Dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia, produk dapat berupa pembuatan maket candi dan masjid, serta hal-hal lain terkait dengan benda-benda kesejarahan. (<https://123dok.com/article/penilaian-pengetahuan-penilaian-pembelajaran-sejarah-indonesia.zgxxex7q>).

F. Materi Terbentuknya Jalur Perdagangan dan Budaya Maritim Nusantara.

Aktivitas perdagangan dan pelayaran sudah ada sejak abad pertama masehi. Pada abad ke-2, Indonesia sudah menjalin hubungan dengan India sehingga agama Hindu masuk dan berkembang. Diambil dari buku *The Silk Roads: Highways of Culture and Commerce* (2000) karya Vadime Elisseeff, sejak abad ke-5 Indonesia sudah dilintasi jalur perdagangan laut antara India dan China. Jalur perniagaan dan pelayaran yang melalui laut, dimulai dari China menuju Kalkuta, India. Di mana jalur tersebut melalui Laut China Selatan kemudian Selat Malaka. Setelah sampai India, kemudian berlanjut ke Teluk Persia melalui Suriah. Jalur perdagangan berlanjut ke Laut Tengah melalui Laut Merah sampai ke Mesir menuju Laut Tengah. Indonesia, melalui Selat Malaka terlibat perdagangan dalam

hal rempah-rempah. Posisi Indonesia cukup strategis dan memiliki sumber daya alam yang berlimpah. Sehingga Indonesia menjadi salah satu pusat perdagangan yang penting pada jalur perdagangan Timur Tengah dan semenanjung Arab dengan Selat Malaka.

(<https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/12/200000369/terbentuknya-jaringan-nusantara-melalui-jalur-perdagangan?page=all>).

Sebagai pintu gerbang, Selat Malaka merupakan kawasan yang cukup penting bagi pelayaran dan perdagangan, terlebih bandar-bandar di sekitar Samudera Indonesia dan Teluk Persia. Selat Malaka menghubungkan Arab dan India di sebelah barat laut Nusantara, dengan China di sebelah timur laut Nusantara. Jalur tersebut diberi nama "jalur sutra" sejak abad pertama Masehi hingga abad ke-16 Masehi. Penamaan jalur tersebut karena China membawa komoditas sutera cukup banyak untuk dijual di wilayah lain. Ramainya rute pelayaran mendorong timbulnya bandar-bandar penting di sekitar jalur Selat Malaka, yaitu Samudra Pasai, Malaka, dan Sumatera Utara (dulunya Kota China). Kondisi masyarakat di sepanjang Selat Malaka mulai sejahtera dan terbuka dalam berbagai hal, di antaranya sosial ekonomi dan pengaruh budaya luar, termasuk budaya dari Eropa. Hal inilah yang menyebabkan Indonesia saat ini memiliki budaya yang beraneka ragam yang berasal dari berbagai belahan dunia.

Jaringan perdagangan masa lalu telah menempatkan rempah-rempah sebagai komoditi utama sejak awal Masehi dengan adanya kontak antara pedagang Nusantara dengan pedagang Cina, Arab dan India. Jaringan perdagangan rempah-rempah ini kemudian semakin ramai dengan kedatangan

bangsa Eropa sekitar abad XVI, ditandai dengan penguasaan atas Malaka sebagai salah satu bandar penting dalam jaringan perdagangan Asia Tenggara– pada tahun 1511 oleh bangsa Portugis. Kedatangan bangsa Eropa ke kawasan Asia tidak lepas dari keberhasilan bangsa Portugis menemukan jalur pelayaran yang menghubungkan daratan Eropa dan Asia melalui Afrika.

Sementara mengenai alur pembelajaran tentang materi perkembangan agama dan kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia salah satu contohnya guru dapat menunjukkan gambar-gambar hasil akulturasi kebudayaan Hindu-Budha dengan kebudayaan lokal yang ada di Indonesia. Sehingga siswa dapat berimajinasi sambil melihat langsung bentuk yang nyata dari hasil akulturasi kebudayaan Hindu-Budha dengan kebudayaan lokal. Selain itu, dapat juga menuajikan video sebagai pendukung pemahaman materi bagi siswa, dan mengerjakan soal-soal latihan untuk dikerjakan oleh siswa melalui *link* yang terhubung ke *website aplikasi Quiziz*.

Pada materi selanjutnya menyajikan pembahasan mengenai kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Budha di Nusantara. Namun, mengingat materi pembahasan ini sangat luas, maka pada tulisan ini materi akan diuraikan secara ringkas oleh penulis. Sementara siswa pada subjek penelitian ini dapat membacanya pada buku paket sekolah, untuk uraian materi ringkasnya pada pembahasan ini sebagai berikut.

Sebelum pengaruh Hindu Budha masuk, masyarakat Indonesia tidak mengenal sistem kerajaan. Sistem pemerintahan yang ada pada waktu itu adalah pemerintahan desa yang dipimpin oleh kepala suku. Masuknya pengaruh Hindu Budha menyebabkan sistem kesukuan diganti dengan kerajaan. Hindu-Buddha

menjadi salah satu agama yang berkembang pesat di Nusantara pada masa lampau. Pengaruh agama Hindu mencapai Nusantara diperkirakan sejak abad ke-1. Perkembangan pesat agama Hindu diikuti dengan berdirinya banyak kerajaan bercorak Hindu saat itu. Beberapa kerajaan yang berdiri sekitar abad ke-4, yaitu Kerajaan Kutai Martapura di Kalimantan Timur, Tarumanagara di Jawa Barat, Kerajaan Kalingga di Pantai Utara Jawa Tengah, dan Kerajaan Bedahulu di Gianyar. Adapun kerajaan Hindu kuno di Nusantara yang menonjol adalah Kerajaan Medang karena dikenal membangun Candi Prambanan. Sejak itulah, agama Hindu kemudian menyebar bersama dengan Buddhisme di seluruh Nusantara dan mencapai puncak pengaruhnya pada abad ke-14.

Agama Buddha di sisi lain pertama kali masuk ke Nusantara (sekarang Indonesia) sekitar abad ke-5 Masehi jika dilihat dari peninggalan prasasti-prasasti yang ada. Diduga pertama kali dibawa oleh pengelana dari Tiongkok bernama Fa Hsien. Kerajaan Buddha pertama kali yang berkembang di Nusantara adalah Kerajaan Sriwijaya yang berdiri pada 600 sampai 1377. Kerajaan Sriwijaya pernah menjadi salah satu pusat pengembangan agama Buddha di Asia Tenggara. Hal ini terlihat melalui catatan seorang sarjana dari Tiongkok bernama I-Tsing, yang melakukan perjalanan ke India dan Nusantara, serta mencatat perkembangan agama Buddha di sana (Fandy; <http://gramedia.com>).

Masuknya Hindu Budha ke Indonesia membawa pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan masyarakat Indonesia. Pengaruh tersebut dapat dilihat dalam berbagai bidang, seperti agama, pendidikan, arsitektur, kepercayaan, dan pemerintahan. Selanjutnya pada materi pembahasan sejarah Islam di Indonesia diuraikan secara ringkas sama seperti pembahasan pada Hindu-Budha di atas.

Di Indonesia terkenal dengan penduduknya yang mayoritas memeluk

agama islam, budayanya, alamnya yang luas dan hasil bumi yang cukup banyak. Sejarah masuknya islam awalnya di bawa oleh pedagang Gujarat lalu di ikuti oleh pedagang arab dan Persia. Sambil berdagang mereka menyebarkan agama islam ke tempat mereka berlabuh di seluruh Indonesia. Banyak yang berspekulasi jika islam masuk ke indonesia di abad ke 7 atau 8, karena pada abad tersebut terdapat perkampungan islam di sekitar selat Malaka.

Selain pedagang ada juga dengan cara mendakwah, seperti penyebaran di tanah jawa yang di lakukan oleh para walisongo. Mereka lah sang pendakwah dan sang ulama yang menyebarkan islam dengan cara pendekatan sosial budaya. Di Jawa Islam masuk melalui pesisir utara pulau jawa dengan di temukannya makam Fatimah binti Maimun bin Hibatullah. Di Mojokerto juga telah ditemukannya ratusan makam Islam kuno. Diperkirakan makam ini adalah makam para keluarga istana Majapahit. Di kalimantan, islam masuk melalui pontianak pada abad 18. Di hulu sungai Pawan, kalimantan barat di temukan pemakaman islam kuno. Di kalimantan timur islam masuk melalui kerajaan Kutai, di kalimantan selatan melalui kerajaan banjar, dan dari kalimantan tengah di temukannya masjid gede di kota Waringin yang di bangun pada tahun 1434 M. Di sulawesi islam masuk melalui raja dan masyarakat Gowa-Tallo (<http://pgmi.tarbiyah.iainsalatiga.ac.id/sejarah-masuknya-islam-di-indonesia/>).

Demikian uraian singkat dari penjelasan tentang sejarah Islam masuk ke indonesia. Kita harus bangga dengan para ulama yang telah menyebarkan agama Islam di Indonesia tanpa adanya perang. Dengan peran para ulama yang bijaksana, agama Islam dengan mudah di terima di seluruh nusantara.

Materi selanjutnya mengenai terbentuknya budaya di Indonesia disebabkan karena adanya akulturasi budaya yang datang dari luar dengan budaya

asli penduduk setempat. Pembahasan materi ini sebagai berikut.

Sebelum masuknya kebudayaan Hindu-Budha, masyarakat telah memiliki kebudayaan yang cukup maju. Unsur-unsur kebudayaan asli Indonesia telah tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Bangsa Indonesia yang sebelumnya memiliki kebudayaan asli tidak begitu saja menerima budaya-budaya baru tersebut. Kebudayaan yang datang dari India mengalami proses penyesuaian dengan kebudayaan asli Indonesia sehingga terjadi peleburan antara budaya asli Indonesia dengan budaya Hindu Budha. Proses inilah yang disebut dengan akulturasi.

Akulturasi kebudayaan Indonesia dan Islam adalah percampuran antara kebudayaan Indonesia (kebudayaan pra aksara dan Hindu-Budha) dengan kebudayaan Islam. Kebudayaan pra aksara dan Hindu Budha sebelumnya telah melabur menjadi satu, sehingga memunculkan budaya baru Indonesia. Dari kebudayaan baru Indonesia inilah selanjutnya terjadi percampuran kembali dengan kebudayaan Islam.

Sebelum kedatangan Islam, kebudayaan di Indonesia didominasi oleh kebudayaan pra-aksara yang mencakup kepercayaan animisme dan dinamisme, serta pengaruh dari agama Hindu-Budha yang tersebar melalui Kerajaan-kerajaan maritim seperti Sriwijaya dan Majapahit. Namun, pada abad ke-13, Islam mulai masuk ke wilayah Nusantara melalui pedagang Arab, Persia, dan Gujarat, serta melalui para ulama yang melakukan perjalanan dan penyebaran agama.

Proses akulturasi dimulai ketika kebudayaan Islam bertemu dengan kebudayaan lokal Indonesia. Terjadi pertukaran gagasan, nilai-nilai, praktik keagamaan, serta adopsi unsur-unsur budaya dari masing-masing pihak. Kebudayaan Islam membawa ajaran agama, moralitas, hukum Islam, serta sistem

sosial dan politik yang berbeda dengan kebudayaan sebelumnya.

Dalam proses akulturasi ini, terjadi adaptasi dan penyesuaian antara ajaran Islam dengan kebudayaan lokal. Misalnya, upacara keagamaan dan ritual Hindu-Budha dapat mengalami penyesuaian dengan unsur-unsur Islam, seperti penggunaan bahasa Arab dalam doa dan kitab suci Al-Qur'an sebagai sumber ajaran utama. Selain itu, beberapa aspek budaya lokal seperti seni, musik, tarian, dan arsitektur juga mengalami perubahan atau penyesuaian dengan nilai-nilai Islam.

Akulturasi kebudayaan Indonesia dan Islam berdampak pada berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk sistem hukum, adat istiadat, seni, bahasa, dan pemikiran. Islam menjadi agama mayoritas di Indonesia dan membentuk identitas bangsa, sementara kebudayaan lokal tetap menjadi bagian penting dari warisan budaya Indonesia.

Proses akulturasi ini terus berlanjut seiring berjalannya waktu, dengan adanya pengaruh dan interaksi budaya dari luar seperti India, Tiongkok, Eropa, dan Arab. Akulturasi kebudayaan Indonesia dan Islam mencerminkan dinamika budaya yang terus berkembang, serta kekayaan dan keberagaman budaya yang menjadi ciri khas Indonesia sebagai negara dengan populasi muslim terbesar di dunia.

G. Penelitian Relevan

Hasil Penelitian yang mendukung penggunaan model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quiziz* terhadap kemandirian siswa.

Pertama, hasil penelitian yang dilakukan oleh Diana Saraswati (2016) yang berjudul “*Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis*

Wondershare Quiz Creator Untuk Meningkatkan Daya Tarik Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso Tahun Ajaran 2013-2014". Kesimpulan hasil penelitian : (1) terdapat peningkatan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran sejarah; (2) terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wondershare Quiz Creator dalam proses pembelajaran di kelas XI IPA 3 SMA 2 Bondowoso yaitu, pada siklus I, II, dan III.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Fatimah (2012) yang berjudul "Pengembangan media slide pembelajaran sejarah dan quiz team pada materi pergerakan kebangsaan Indonesia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 21 Malang / Silviany Ayu Siti Fatimah. Diploma thesis, Universitas Negeri Malang". Hasil penelitian



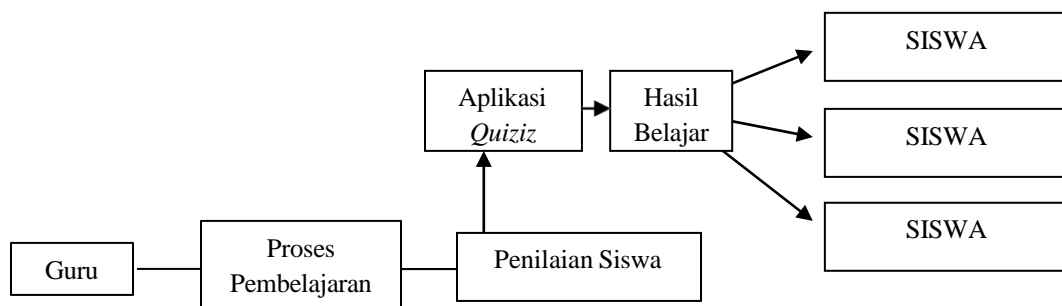
menyatakan bahwa media pembelajaran ini mendapatkan persentase 88,93% (valid) dari ahli materi dan 77,81% (cukup valid) dari ahli media sedangkan penilaian siswa terhadap media mendapatkan persentase 93,79% (valid) dari siswa uji coba kelompok kecil dan 91,636% (valid) dari siswa uji coba lapangan. Untuk hasil motivasi mengalami peningkatan sebesar 26,412% yang pada awalnya 55,1% dengan kategori sedang menjadi 81,512% dengan kategori tinggi. Media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa t (hitung) t (tabel) yaitu 15,08204. Saran bagi peneliti selanjutnya adalah supaya mendesain tutorial pembuatan media pembelajaran karena akan membantu para guru maupun pemula untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

Dari hasil penelitian relevan tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saraswati yakni sama-sama menggunakan aplikasi *quiziz* dalam pembelajaran sejarah. Sementara perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan, materi, tempat penelitian, dan metode penelitian yang digunakan. Sementara persamaan penelitian yang akan penulis lakukan dengan penelitian Fatimah terletak pada aplikasi yang dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yakni *Quiziz* dan juga sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE, sedangkan perbedaannya terletak pada jenjang pendidika, materi, tempat penelitian, dan pelaksanaan penelitian.

Oleh sebab itu, penulis menyatakan bahwa belum ada yang melakukan penelitian yang sama præcis dengan apa yang akan penulis lakukan, dan penulis juga yakin bahwa penelitian untuk menghasilkan produk media pembelajaran sejarah ini dapat diselesaikan.

H. Kerangka Berpikir

Guru merupakan faktor utama dan faktor penting yang menentukan keberhasilan atau kegagalan proses belajar peserta didik, bukan sekedar penentu keberlangsungannya semata. Tidak hanya memberikan pengajaran atau melakukan transfer materi secara langsung tetapi guru juga harus mewarnai karakter anak didiknya. Karena itulah guru harus menguasai beragam media pembelajaran agar peserta didik yang berada di dalam kelas tidak merasakan bosan terhadap media pengajaran yang sering dipakai oleh karena itu guru menerapkan media pembelajaran *Quiziz* dalam proses penilaian hasil belajar siswa, dari aplikasi tersebut dapat mempermudah siswa dalam melaksanakan proses penilaian hasil belajar serta dapat dengan cepat mengetahui hasil yang mereka peroleh, maka dapat disusun kerangka berfikir seperti gambar berikut:



Gambar 1. Alur Kerangka Berpiki

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif karena bertujuan mengetahui pemanfaatan aplikasi *quiziz* pada hasil belajar dan respon siswa setelah mengikuti proses pembelajaran sejarah berlangsung di kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Kota Jambi pada kelas X. Sementara untuk waktu penelitian dilakukan pada bulan Maret 2023 di semester genap tahun ajaran 2022/2023.

C. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X1 SMA Negeri 8 Kota Jambi setelah mengikuti pembelajaran sejarah dan selanjutnya diberikan soal latihan melalui aplikasi *quizis* yang berjumlah 36 orang siswa. Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan ini sebanyak 36 orang, dikarenakan menurut pendapat Ridwan dan Entis (2012) apabila jumlah responden kurang dari 100, maka pengambilan sampel dapat dilakukan secara keseluruhan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian yang akan dilakukan ini yaitu angket respon siswa dan soal latihan dalam bentuk aplikasi *quizis*. Angket merupakan suatu daftar pernyataan-pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh siswa yang menjadi sasaran dari *questionnaire* tersebut ataupun orang lain. Angket untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi *quizis* dalam proses penilaian hasil belajar siswa menggunakan skala *likerts* sebagai alat ukur sikap responden terhadap pernyataan atau pernyataan yang akan diberikan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pernyataan-pernyataan tertulis kepada responden. Dimana, Angket pemanfaatan aplikasi *quizis* dalam proses penilaian hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran sejarah digunakan dalam penelitian ini yaitu skala *likert* sebagai alat ukur sikap responden terhadap pertanyaan atau pernyataan yang diberikan. Adapun kategori jawaban terdiri atas 5 alternatif jawaban pilihan yaitu sebagai berikut:

- 1) Sangat Suka (SS)
- 2) Suka (S)
- 3) Cukup (C)
- 4) Tidak Suka (J)
- 5) Sangat Tidak Suka (STS)

Adapun skala pernyataan tentang pemanfaatan aplikasi *quizis* dalam proses penilaian hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran sejarah masing-masing butir yang diberikan sesuai dengan pilihan siswa. dimana setiap pernyataan atau pertanyaan diukur menggunakan skala *likert* yang mempunyai gradasi dari positif sampai negatif yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Alternatif Jawaban dan Skor Angket

Alternatif Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Suka	5	1
Suka	4	2
Cukup Suka	3	3
Tidak Suka	2	4
Sangat Tidak Suka	1	5

Penjabaran dari beberapa butir pernyataan mengenai angket yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat di lihat seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Angket

Aspek	No Item	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
			5	4	3	2	1
Tampilan Media	1	Kemudahan saat mengoperasikan media					
	2	Pemilihan desain pada media menarik					
	3	Tampilan media menarik					
Bahasa	1	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami					
	2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					
Warna	1	Warna pada media menarik					
	2	Kombinasi warna menarik					

	3	Warna tidak mengganggu pandangan					
	4	Tidak mengganggu opsi jawaban					
Gambar	1	Pemilihan gambar yang menarik					
	2	Kualitas gambar yang digunakan bagus					
	3	Gambar membantu dalam memahami soal					
Soal	1	Pertanyaan yang disajikan sesuai dengan yang dipelajari					
	2	Pertanyaan mudah dipahami					
	3	Pertanyaan unik secara acak					
	4	Pertanyaan membantu mengingat materi					
	5	Pertanyaan memacu adrenalin karena memiliki batas waktu menjawab					
Hasil Belajar	1	Memperoleh hasil belajar diatas KKM.					
	2	Memperoleh hasil belajar dibawah KKM.					

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis Statistik Deskriptif. Statistik deskriptif adalah metode-metode yang berkaitan dengan pengumpulan dan penyajian suatu gugus data sehingga memberikan informasi yang berguna. Teknik analisis statistik deskriptif yang dihitung dalam penelitian ini dengan menggunakan *Microsoft Office Excel*. Adapun pengolahan data angket menggunakan rumus perhitungan persentase yaitu:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor perolehan siswa

N = Banyaknya responden.

p = Persen (%)

Sedangkan untuk kriteria yang digunakan dalam menentukan kategori kualitas dari pemanfaatan aplikasi *quizis* pada proses penilaian hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran sejarah dapat dilihat seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Kriteria Kualitas Pemanfaatan Aplikasi *Quizis* dalam Penilaian

Hasil Belajar Siswa

Persentase	Kriteria
76 % - 100 %	Sangat Efektif
51 % - 75 %	Cukup Efektif
26 % - 50 %	Kurang Efektif
0 % - 25 %	Tidak Efektif

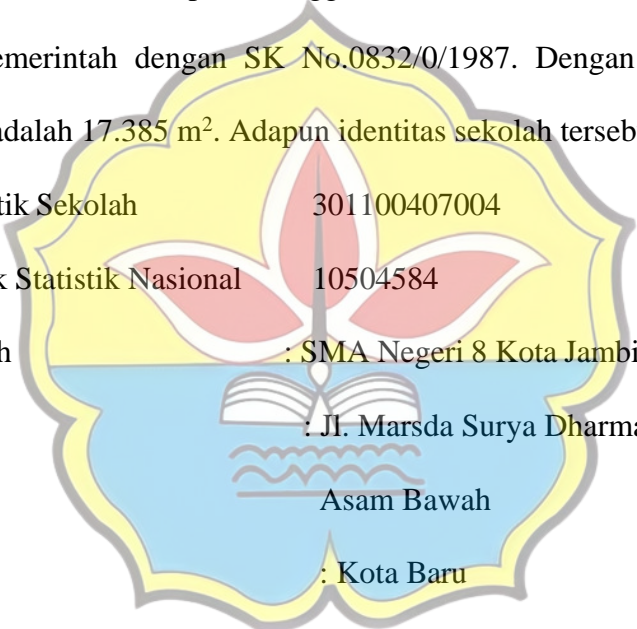
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1) Profil SMA Negeri 8 Kota Jambi

SMA Negeri 8 Kota Jambi didirikan pada tanggal 2 September 1978, ditetapkan dengan keputusan pemerintah SK No.0292/0/1978. Namun, terjadi perubahan nama sekolah pada tanggal 12 Oktober 1987 yaitu berdasarkan keputusan pemerintah dengan SK No.0832/0/1987. Dengan luas tanah secara keseluruhan adalah 17.385 m². Adapun identitas sekolah tersebut, yaitu:



Nomor Statistik Sekolah	301100407004
Nomor Pokok Statistik Nasional	10504584
Nama Sekolah	: SMA Negeri 8 Kota Jambi
Alamat	: Jl. Marsda Surya Dharma No. Km. 8, Kenali Asam Bawah
Kecamatan	: Kota Baru
Kota/ Provinsi	: Jambi / Jambi
Kode Area/ No. Telp	: (0741) 41328
Kode Pos	36128
Email	: sman8kotajambi@gmail.com
Website	: www.Sman8kotajambi.sch.id

Berdirinya SMAN 8 Kota Jambi tidak terlepas dari adanya visi yang ingin dicapai dan misi yang harus dijalankan. Adapun visi tersebut yakni “Terbentuknya

Peserta Didik Yang Cerdas, Terampil, Dan Berakhlak Mulia”. Sedangkan untuk misi sebagai berikut:

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan kepada peserta didik melalui kegiatan keagamaan untuk menumbuhkan kecerdasan spiritual.
2. Membiasakan kegiatan 5s (salam, senyum, sopan, santun) kepada semua warga sekolah untuk meningkatkan sentivitas dan apresitivitas.Melaksanakan kegiatan pembelajaran dan bimbingan kepada peserta didik melalui kegiatan intra dan ekstrakurikuler untuk menumbuhkembangkan interaksi sosial yang humanis.
3. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dan bimbingan kepada peserta didik melalui penerapan ICT untuk memperoleh kompetensi dan kemandirian dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Melaksankan pembelajaran dan bimbingan kepada peserta didik melalui penerapan keterampilan 4C untuk memperoleh (*Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity*) dan pembelajaran HOST untuk menghadapi tantangan global.
5. Melaksanakan Bimbingan Teknologi informasi dan komunikasi (B.TIK) kepada peserta didik agar terampil dalam bidang ICT.
6. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara bilingual kepada peserta didik agar terampil dalam berbahasa Indonesia dan Bahasa Asing.
7. Melaksanakan program ekstrakurikuler untuk peserta didik agar terampil dalam bidang Olahraga dan seni budaya.

8. Melaksanakan program bimbingan keagamaan kepada peserta didik agar terampil dalam bidang keagamaan.
9. Membiasakan peserta didik berahlak mulia dengan mentaati peraturan sekolah.

Dari adanya visi dan misi yang telah dijabarkan tersebut, maka hal itu akan memiliki suatu tujuan dan sasaran yang hendak dicapai. Tujuan dan sasaran tersebut yakni:

1. Memotivasi siswa dalam kegiatan secara akademik dan non akademik.
2. Memberikan pelayanan kepada siswa yang memiliki kecerdasan di atas rata-rata normal untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta akhlak yang terpuji.
3. Menciptakan wadah kreatifitas dan aktifitas siswa dalam menyalurkan bakat unggul berkembang secara normal.
4. Menyediakan kesempatan belajar kepada siswa agar lebih cepat menyerap ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan lingkungan.
5. Menyiapkan peserta didik dan pendidik dalam program pertukaran pemuda antar provinsi dan antar negara.
6. Memiliki keterampilan berbahasa Inggris yang handal.
7. Meningkatkan semangat kompetensi antar guru.
8. Memberikan keterampilan dan pengetahuan tentang pelestarian lingkungan hidup.

Sekolah dan Kepala Sekolah yang pernah memimpin SMA Negeri 8 Kota

Jambi :

Tabel 1. Daftar Nama Kepala Sekolah SMAN 8 Kota Jambi

No	Nama Sekolah	Kepala Sekolah	Masa Tugas
1	SMA N Kenali Asam	Drs. Sumarno	1978-1987
2	SMA N 8 Jambi	Nurlela Syamsu, BA	1987-1991
3	SMA N 8 Jambi	Mahyuddin Abbas, BA	1991-1996
4	SMA N 8 Jambi	Syakban Dongoran, BA	1996-1999
5	SMA N 8 Jambi	Drs. Supniaman	1999-2002
6	SMU N 8 Kota Jambi	Dra. Nurmaini	2002-2008
7	SMA N 8 Jambi	Muhd. Saleh, S.Pd, M.Pd	2008-2-11
8	SMA N 8 Kota Jambi	SUARDIMAN, S.Pd. M.Pd	2011-2012
9	SMA N 8 Kota Jambi	Drs. H. Wirman	2012-2013
10	SMA N 8 Kota Jambi	Drs. Khairil Amri	2014-2015
11	SMA N 8 Kota Jambi	Drs. H. Sugiyono, M.Pd	2016-2019
12	SMA N 8 Kota Jambi	Fetmirwati, S.Pd, M.Pd	2019- Sekarang

Struktur organisasi adalah susunan personil yang tergabung dalam suatu organisasi. Melalui struktur kita dapat melihat tugas, wewenang, dan bidang kerja yang ada pada organisasi tersebut. Struktur juga dapat membentuk skema yang dapat menunjukkan gambaran dalam bidang tugas masing-masing personal yang akan memudahkan pimpinan mengadakan pengawasan, koordinasi, dan juga termasuk dalam pengambilan keputusan-keputusan yang diperlukan dalam tubuh struktur.

Uraian Data Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan aplikasi *whatsapp* dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 8 Kota Jambi telah memberikan hasil data yang diperoleh melalui pengisian angket yang terdiri dari 15 butir pernyataan yang terbagi 4 indikator yaitu indikator tampilan media, bahasa, warna, dan soal. Angket yang disebarakan kepada 36 orang siswa memiliki 5 kategori jawaban yaitu sangat suka, suka, cukup, tidak suka, dan sangat tidak suka. Secara jelas data dari hasil angket dapat dilihat seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Hasil Angket pada Indikator Kualitas Pembelajaran

Indikator	Pernyataan	Rata-rata (%)	Kategori
Tampilan Media	Kemudahan saat mengoperasikan aplikasi <i>quizis</i>	95.56	Sangat Suka
	Pemilihan desain pada media menarik	87.78	Sangat Suka
	Tampilan media penilaian aplikasi <i>quizis</i> menarik	90.56	Sangat Suka
Jumlah Rata-Rata		91,3	Sangat Suka

Sumber: Data olaha hasil penelitian

Dari tabel di atas diketahui bahwa tampilan media dalam pengambilan nilai dengan menggunakan aplikasi *quiziz* memperoleh hasil rata-rata persentase dengan kategori 91,3% yang tergolong dalam kategori “Sangat Suka”. Indikator yang terdiri dari 3 butir pernyataan ini yang memperoleh rata-rata persentase

tertinggi 95,56 terdapat pada pernyataan no 1 yakni Kemudahan saat mengoperasikan aplikasi *quiziz*.

Pada indikator selanjutnya akan melihat mengenai bahasa yang digunakan untuk setiap item pertanyaan yang ada dalam aplikasi *quiziz*. Pada indikator ini terdiri dari 2 pernyataan dan 5 opsi pilihan jawaban yang dapat dipilih siswa. Data dari hasil angket indikator ini dapat dilihat seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Hasil Angket Pada Indikator Kesiapan Siswa

Indikator	Pernyataan	Rata-Rata (%)	Kategori
Bahasa	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami	88.33	Sangat Suka
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	85.00	Sangat Suka
Jumlah Rata-rata		86,67	Sangat Suka

Sumber: Data hasil penelitian

Pada tabel indikator penggunaan warna dalam media penilaian hasil belajar siswa melalui aplikasi *quiziz* seperti pada tabel di atas dapat diketahui bahwa, rata-rata indikator memperoleh persentase sebesar 86,67% yang masuk kedalam kategori “Sangat Suka”. Indikator yang terdiri dari 2 pernyataan ini, pada pernyataan bahasa yang digunakan memperoleh persentase tertinggi yakni 88,33%.

Selanjutnya indikator dari hasil angket penelitian ini yaitu indikator warna yang digunakan terdiri dari 4 pernyataan yang harus dijawab oleh responden

sebanyak 36 orang. Hasil dari statistik deskriptif yang memanfaatkan Microsoft excel dapat di lihat seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Angket pada Indikator Waktu Pembeajaran

Indikator	Pernyataan	Rata-Rata (%)	Kategori
Warna	Warna pada media menarik	87.78	Sangat Suka
	Kombinasi warna menarik	88.33	Sangat Suka
	Warna tidak mengganggu pandangan	87.22	Sangat Suka
	Tidak mengganggu opsi jawaban	80.00	Sangat Suka
Rata-Rata Indikator (%)		85,83	Sangat Suka

Sumber: Data olahan hasil penelitian

Berdasarkan tabel indikator warna yang digunakan dalam media penilaian hasil belajar siswa di atas yang menggunakan rumus persentase pada *Microsoft excel* memperoleh hasil rata-rata persentase 85,83% dalam kategori “Sangat Suka”. Persentase penilaian tertinggi dari 4 pernyataan tersebut terdapat pada pernyataan no 1 yakni warna pada media menarik dengan persentase 87,78%.

Pada indikator selanjutnya mengenai soal atau pertanyaan yang ada di dalam media penilaian hasil belajar siswa melalui aplikasi *quiziz*. Pada indikator ini terdiri dari 6 pernyataan dan 5 opsi pilihan jawaban yang dapat dipilih siswa. Data dari hasil angket indikator ini dapat dilihat seperti pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Indikator Soal

Indikator	Pernyataan	Rata-Rata (%)	Kategori
Soal	Pertanyaan yang disajikan sesuai dengan yang dipelajari	91.11	Sangat Suka

	Pertanyaan mudah dipahami	95.00	Sangat Suka
	Pertanyaan unik secara acak	90.56	Sangat Suka
	Pertanyaan membantu mengingat materi	88.89	Sangat Suka
	Pertanyaan memacu adrenalin karena memiliki batas waktu menjawab	93.89	Sangat Suka
	Meningkatkan hasil belajar di atas KKM	94.44	Sangat Suka
Rata-Rata Indikator (%)		92,31	Sangat Suka

Sumber: Data olahan hasil penelitian

Berdasarkan tabel indikator soal yang digunakan dalam media penilaian hasil belajar siswa di atas yang menggunakan rumus persentase pada *Microsoft excel* memperoleh hasil rata-rata persentase 92,31% dalam kategori “Sangat Suka”. Persentase penilaian tertinggi dari 6 pernyataan tersebut terdapat pada pernyataan no 2 yakni pertanyaan mudah dipahami dengan persentase 95,00%.

Dari hasil rata-rata persentase yang terdiri dari 4 indikator dengan sebanyak 15 pernyataan ini, dapat diambil rata-rata persentase secara keseluruhan yang tergambar seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Rata-Rata Indikator Persentase

Indikator	Rata- Rata (%)	Kategori
Tampilan Media	91,3	Sangat Suka
Bahasa	86,67	Sangat Suka
Warna	85,83	Sangat Suka
Soal	92,31	Sangat Suka
Rata-Rata	89,02	Sangat Suka

Sumber: Data olahan hasil penelitian

Berdasarkan tabel di atas yang menggambarkan persentase dari keseluruhan indikator menggunakan rumus persentase *Microsoft excel* memperoleh hasil 89,02% dengan kategori “Sangat Efektif”.

B. Pembahasan

Pada proses pelaksanaan penilaian hasil belajar siswa dibutuhkan persiapan yang dapat mendukung kemudahan siswa dalam menjawab setiap butir pertanyaan yang tersedia dalam aplikasi yang telah dirancang menggunakan *quiziz*. Langkah-langkah pelaksanaan penilaian hasil belajar dalam penelitian ini dengan memanfaatkan aplikasi *quiziz* yang juga memerlukan perencanaan terlebih dahulu. Pertama yaitu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dilakukan di sekolah, dan menyusun butir soal pertanyaan yang akan ditampilkan pada aplikasi *quiziz*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menyebarkan angket yang melibatkan 36 siswa memperoleh nilai rata-rata persentase secara keseluruhan sebesar 89,02% dengan kategori “Sangat Efektif”. Perolehan hasil

tersebut berdasarkan 4 indikator yakni indikator tampilan media, bahasa yang digunakan, warna, dan soal. Dari setiap indikator tersebut secara keseluruhan memiliki 15 pernyataan dan 5 opsi jawaban yang harus diberikan penilaian sebagai tanggapan siswa.

1. Indikator Tampilan media

Selain masalah isi konten, desain tampilan juga perlu menjadi perhatian bagi guru dalam menggunakan media agar siswa tertarik untuk menggunakannya. Selain hardware yang bagus dan sistem operasi yang terbaru pastinya tampilan (*user interface*) juga harus enak dilihat bagi siswa. Pentingnya tampilan media didesain semenarik mungkin tidak lain bertujuan agar memunculkan daya tarik bagi siswa. Pada hasil penelitian yang telah dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *quiziz* sebagai media penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA 8 Kota Jambi mendapatkan rata-rata persentase 91.03% yang termasuk dalam kategori "Sangat Suka".

Pada indikator ini yang terdiri dari 3 tiga pertanyaan yang masing-masing memperoleh persentase sesuai dengan pilihan jawaban siswa. Pada persentase tertinggi dari hasil tanggapan siswa terletak pada kemudahan pada saat mengoperasikan media penilaian aplikasi *quiziz*. Dimana hasil persentase yang diperoleh yakni 95,56% dalam kategori "Sangat Suka". Seperti pendapat Nuralan (2021:1920) menjelaskan Kemudahan kepada penggunaanya baik sebagai pembelajaran langsung ataupun mengerjakan tugas. Dalam hal ini guru dan siswa juga dimudahkan dalam memberikan nilai dan melihat nilai yang sudah diberikan untuk siswa. Dalam artian bahwa media pembelajaran yang dihubungkan dengan

jaringan internet dengan aplikasi yang memang telah didesain khusus untuk proses pembelajaran dan penilaian.

2. Indikator Bahasa

Bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan manusia, baik secara individual maupun kolektif sosial. Secara individual, bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan isi gagasan batin kepada orang lain. Menurut Finnochiaro (dalam Hardjono. 1988:8) yang mendefinisikan “*language is a sistem of arbitrary vocal symbol which permits all people in a given culture or other people who have learned the sistem of that culture to communicate or to interact*”. Pengertian tersebut mengandung pengertian bahwa bahasa adalah suatu sistem simbol vokal yang arbitrer yang memungkinkan orang dalam masyarakat tertentu atau orang lain yang telah mempelajari sistem tersebut untuk berkomunikasi atau berinteraksi (<https://eprints.uny.ac.id/9295/3/bab%202-08203241008.pdf>).

Pada hasil tanggapan siswa mengenai indikator bahasa ini yang telah dilakukan penelitian dengan memanfaatkan aplikasi *quiziz* sebagai media penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA 8 Kota Jambi mendapatkan rata-rata persentase 86.67% yang termasuk dalam kategori ”Sangat Suka”. Pada indikator ini yang terdiri dari dua pertanyaan yang masing-masing memperoleh persentase sesuai dengan pilihan jawaban siswa. Pada persentase tertinggi dari hasil tanggapan siswa terletak pada penggunaan bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami oleh siswa dengan persentase yang diperoleh yakni 88,33% dalam kategori “Sangat Suka”.

3. Indikator Warna Media

Dalam dunia digital warna mempunyai kode menarik yang nanti jika dipasang akan menghasilkan warna tersebut. Ketajaman sebuah warna saat diperlihatkan di layar monitor tergantung dari jenis monitor. warna adalah spektrum tertentu yang terdapat dalam suatu cahaya sempurna, yaitu cahaya berwarna putih (<https://mediaindonesia.com>). Dalam teori warna ialah kesan yang dimunculkan oleh cahaya pada mata. Jadi dapat dibilang warna tersebut terjadi dari pantulan cahaya dari benda yang kemudian dicituk oleh mata (<https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-warna/>). Sama halnya dengan pengertian warna menurut KBBI *online* yang menjelaskan warna adalah *kesan* yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya; corak rupa, seperti biru dan hijau.

Pada hasil tanggapan siswa mengenai indikator warna ini yang telah dilakukan penelitian dengan memanfaatkan aplikasi *quiziz* sebagai media penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA 8 Kota Jambi mendapatkan rata-rata persentase 85,83% yang termasuk dalam kategori "Sangat Suka". Pada indikator ini yang terdiri dari empat pertanyaan yang masing-masing memperoleh persentase sesuai dengan pilihan jawaban dari tanggapan siswa. Pada persentase tertinggi dari hasil tanggapan siswa terletak pada kombinasi warna yang menarik digunakan pada media penilaian hasil belajar dengan persentase yang diperoleh yakni 88,33% dalam kategori "Sangat Suka".

4. Indikator Soal

Dalam KBBI *online* pengertian soal adalah apa yang menuntut jawaban dan sebagainya. Secara umum bentuk soal terbagi ke dalam dua bagian, yakni soal esai dan objektif. Soal esai adalah pertanyaan yang menuntut siswa menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri. Soal objektif, bentuk test yang banyak digunakan dalam memberikan penilaian hasil belajar. Hal ini disebabkan antara lain karena luasnya bahan pelajaran yang dapat dicapai dalam test dan mudahnya menilai jawaban test. Test ini dikategori selalu menghasilkan nilai yang sama meskipun yang menilai guru yang berbeda atau guru yang sama pada waktu yang berbeda (Aryadi. <http://acedemi.edo>). Dalam penelitian ini yang memanfaatkan aplikasi *quiziz* sebagai media penilaian hasil belajar siswa menggunakan soal berbentuk objektif.

Pada hasil tanggapan siswa mengenai indikator bahasa ini yang telah dilakukan penelitian dengan memanfaatkan aplikasi *quiziz* sebagai media penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA 8 Kota Jambi mendapatkan rata-rata persentase 92,31% yang termasuk dalam kategori "Sangat Suka". Pada indikator ini yang terdiri dari dua pertanyaan yang masing-masing memperoleh persentase sesuai dengan pilihan jawaban siswa. Pada persentase tertinggi dari hasil tanggapan siswa terletak pada pertanyaan mudah dipahami oleh siswa yang digunakan pada media *quiziz* dengan persentase yang diperoleh yakni 95% dalam kategori "Sangat Suka".

Dari keempat indikator tersebut yang telah memperoleh hasil persentasi dari tanggapan siswa dirata-ratakan secara keseluruhan. Maka untuk persentase tanggapan siswa secara umum mengenai aplikasi *quiziz* sebagai media penilaian hasil belajar siswa memperoleh rata-rata 89,02% dalam kategori "Sangat Suka". Artinya, pemanfaatan aplikasi tersebut "Sangat Efektif" untuk digunakan dalam proses penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA

N 8 Kota Jambi TA 2022/2023



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan aplikasi *quiziz* dalam penilaian pembelajaran sejarah di SMA Negeri 8 Kota Jambi. Berdasarkan data hasil angket siswa sebanyak 36 orang yang terdiri dari empat indikator yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 91,3% tergolong “Sangat Suka” pada indikator tampilan media. Sementara pada indikator bahasa yang digunakan pada *quiziz* dalam penilaian pembelajaran sejarah dengan persentase 86,67% dalam kategori “Suka Suka”. Selanjutnya yang terakhir pada indikator warna dengan persentase 85,83% tergolong dalam kategori “Suka Suka”. Terakhir pada indikator soal mendapatkan persentase 92,31% dengan kategori “Sangat Suka”. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *quiziz* dalam penilaian pembelajaran sejarah di SMA N 8 Kota Jambi menunjukkan persentase rata-rata indikator 89,02% tergolong “Sangat Efektif”.

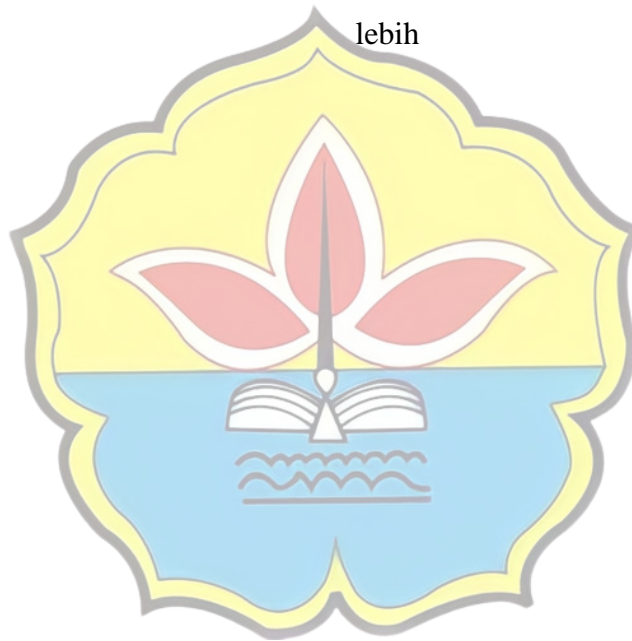
B. Saran

Adapun beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Bagi guru mata pelajaran sejarah, agar sebelum mengajar perlu memperhatikan karakteristik siswa terhadap proses pembelajaran dan penilaian keberhasilan siswa dengan aplikasi menggunakan aplikasi yang mendukung

dan memudahkan siswa.

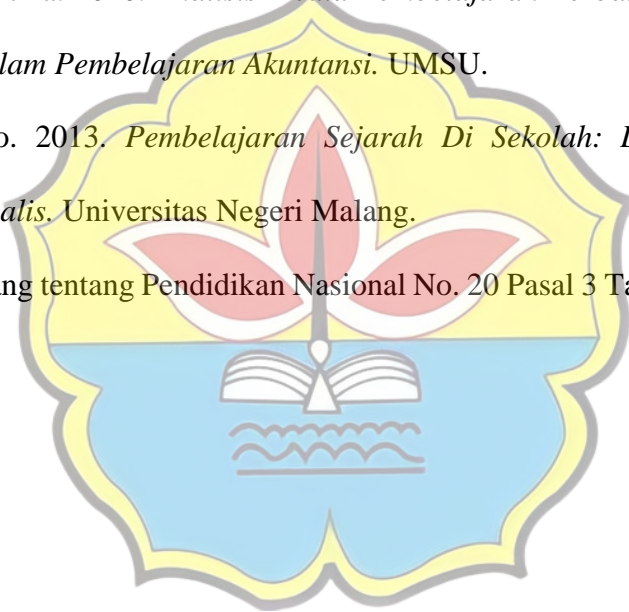
2. Bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran hendaknya untuk lebih aktif untuk mencari cara dan meningkatkan keterampilan dalam penguasaan aplikasi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, mengingat keterbatasan dana dan waktu pelaksanaan pelaksanaan terhadap penggunaan aplikasi *quiziz* pada penilaian pembelajaran sejarah diharapkan dapat dilanjutkan dengan topik dan sampel yang lebih luas.



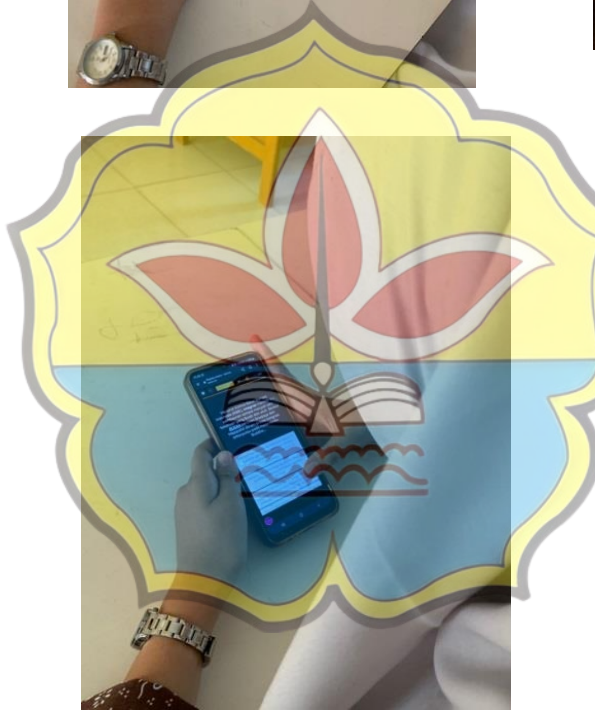
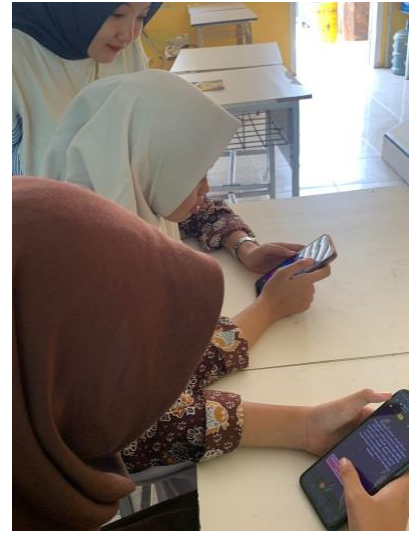
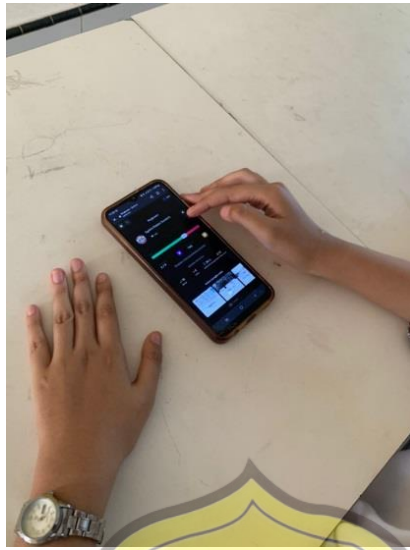
DAFTAR PUSTAKA

- Biqrotul. Azizah. 2020. *Pengaruh Media Quiziz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas XII Man .Gresik.*
- Diana Saraswati. 2016. *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator Untuk Meningkatkan Daya Tarik Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas Xi Ipa 3 Sma Negeri 2 Bondowoso Tahun Ajaran 2013-2014.* [link]
<http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/71949>
- Fandy. Kerajaan Hindu-Budha Tersohor di Indonesia. [link]
<https://www.gramedia.com/literasi/kerajaan-hindu-buddha-di-indonesia/>
- Gischa, Sarasifa.. 2020. *Terbentuknya Jaringan Nusantara Melalui Jalur Perdagangan.* [link]
<https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/12/200000369/terbentuknya-jaringan-nusantara-melalui-jalur-perdagangan?page=all>.
<https://mediaindonesia.com/teknologi/524171/pengertian-warna-makna-jenis-dan-skemanya-dalam-desain-grafis>
- https://www.academia.edu/9424223/BENTUK_BENTUK_SOAL_PADA_EVALUASI_PEMBELAJARAN
<https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-warna/>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. 2019. *Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes].* Pedagogia : Jurnal Pendidikan 1.8 (2019).
- Kuntowijoyo. 1999. *Pengantar Ilmu Sejarah.*Yogyakarta:Bentang Pustaka.

- Kartika, Tari. 2017. *Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw*. Universitas Negeri Surabaya.
- Rahman, Syaiful Dkk. 2014. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di SMK*. UPI.
- Riduan. 2010. *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis*. Alfabet: Bandung.
- Rohma, Baety Nur. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Spreadsheet Kelas X Akuntansi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sari, Fitri Kartika. 2020. *Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quiziz) Dalam Pembelajaran Akuntansi*. UMSU.
- Sayuno, Joko. 2013. *Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis*. Universitas Negeri Malang.
- Undang-undang tentang Pendidikan Nasional No. 20 Pasal 3 Tahun 2003



LAMPIRAN



SOAL PILIHAN GANDA

MATERI : Terbentuknya Jalur Perdagangan dan Budaya Maritim

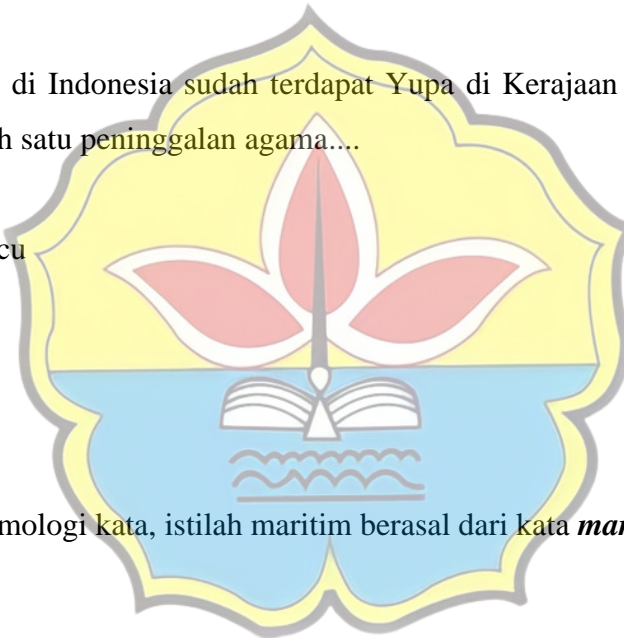
Nusantara

1. Salah satu syarat kerajaan dan kesultanan di Nusantara yang bercorak maritim adalah...

- A. Penguasaan laut
- B. Penguasaan laut dan darat
- C. Penguasaan jalur perdagangan
- D. Penguasaan darat
- E. Penguasaan kerajaan-kerajaan kecil

2. Pada abad ke 4 di Indonesia sudah terdapat Yupa di Kerajaan Kutai. Yupa tersebut merupakan salah satu peninggalan agama....

- A. Hindhu
- B. Konghucu
- C. Islam
- D. Kristen
- E. Buddha



3. Berdasarkan etimologi kata, istilah maritim berasal dari kata *maritimus* yang berarti...

- A. Air
- B. Laut
- C. Jalur
- D. Darat
- E. Sutra

4. Pada masa perkembangan Hindu-Buddha di Nusantara hegemoni budaya dominan datang dari dua kekuatan peradaban besar, yaitu Cina dan India. Hal tersebut terjadi karena adanya peralihan rute perdagangan antara Cina dan India (jalur sutra) yang berdampak bagi kehidupan masyarakat di Nusantara, *kecuali*....

- A. Kehidupan penduduk di sepanjang Selat Malaka menjadi lebih sejahtera oleh proses integrasi perdagangan dunia

- B. Penduduk di sepanjang Selat Malaka semakin terbuka oleh pengaruh-pengaruh budaya luar
- C. Penduduk di sepanjang Selat Malaka menjadi lebih terbuka secara sosial ekonomi untuk menjalin hubungan niaga dengan pedagang-pedagang asing
- D. Timbulnya bandar-bandar dagang di sekitar jalur pelayaran dan perdagangan di selat Malaka
- E. **Telah berdirinya kerajaan-kerajaan Hidhu-Buddha di Nusantara**
5. Budaya bahari di perairan Kepulauan Nusantara dibuktikan dengan adanya berbagai jenis perahu dan kapal yang memiliki beragam fungsi. Berikut nama-nama kapal atau perahu yang ada di perairan Nusantara, *kecuali*
- A. Kapal Pinisi
- B. Perahu Cadik
- C. Perahu Lancang Kuning
- D. Kapal Djong java
- E. **Kapal Tanker**
6. Walaupun pusat pemerintahannya di daerah pedalaman, tetapi kerajaan Majapahit mampu mengembangkan diri menjadi kerajaan maritim karena....
- A. Pusat kerajaan Majapahit di tepian Sungai Brantas yang dapat dilalui kapal-kapal dari pelabuhan-pelabuhan di pantai utara
- B. Sebagian besar masyarakat bermata pencarian sebagai pedagang
- C. **Memiliki angkatan laut yang besar dan kuat**
- D. Kerajaan Majapahit memiliki wilayah yang sangat luas
- E. Perekonomian Kerajaan Majapahit yang relatif maju yang bertumpu pada sektor perdagangan
7. Berikut ini yang merupakan syarat dari kerajaan maritim yaitu
- A. Perekonomian ditopang oleh sektor pertanian
- B. Wilayahnya terpusat hanya di satu daratan
- C. **Terletak di kawasan perairan seperti sungai, pantai, laut**
- D. Banyak peninggalan bangunan permanen dan besar
- E. Kebijakan pemerintahannya berorientasi daratan

8. Jalur pelayaran dan perdagangan kuno yang melewati selat Malaka dan Timur laut Malaka ke Arab dan India disebut...
- A. Jalur Asia
 - B. Jalur Sudra
 - C. Jalur Sutra**
 - D. Jalur Malaka
 - E. Jalur Perdagangan
9. Salah satu wujud akulturasi kebudayaan Indonesia-Hindu-Islam dalam seni bangunan.....
- A. Kolam besar di tengah halaman Mesjid Raya Banda Aceh
 - B. penggunaan kubah yang berbentuk setengah lingkaran
 - C. adanya kentongan dan bedug pada bangunan mesjid
 - D. atap mesjid yang umumnya berbentuk atap punden berundak-undak**
 - E. menara mesjid Banten yang berbentuk mercusuar
10. Sejarah Indonesia masa Hindu-Buddha ditandai oleh proses integrasi dan disintegrasi. Namun secara keseluruhan proses integrasi yang lambat laun itu kian mantap dan kuat, sehingga kian mengukuhkan Nusantara sebagai negeri kepulauan yang dipersatukan oleh kekuatan...
- A. militer dan penguasaan lautan
 - B. maritim dan perdagangan
 - C. pertanian dan perdagangan
 - D. politik dan perdagangan**
 - E. kerajaan dan kesultanan
11. Selama masa Hindu-Buddha, jaringan perdagangan dan budaya antarbangsa dan penduduk di Kepulauan Indonesia juga berkembang pesat terutama karena terhubung oleh jaringan Laut Jawa hingga Kepulauan Maluku. Dibawah ini merupakan alasan hal tersebut dapat terjadi....
- A. Adanya jalur perdagangan yang menghubungkan para pedagan Cina dan India yang melalui Laut Jawa
 - B. Mereka secara tidak langsung terintegrasikan dengan jaringan ekonomi dunia yang berpusat di sekitar Selat Malaka**

- C. Terdapat komoditas penting perdagangan
- D. Ramainya jalur perdagangan internasional yang melauai laut Jawa
- E. Banyaknya para pedagang internasional di pantai barat Sumatra seperti Barus

12. Islam datang ke Nusantara dan menyebarkan agama Islam ke berbagai kalangan masyarakat secara damai. Dikarenakan Indonesia berada di posisi yang strategis untuk jalur perdagangan dan juga merupakan penghasil rempah-rempah sudah pasti Indonesia banyak disinggahi para pedagang dari segala penjuru dunia termasuk pedagang Islam . Banyak para pengusaha lokal yang menikahkan putri mereka dengan para pedagang Islam karena pada saat itu para pedagang Islam dianggap sebagai kalangan yang terpendang. Dengan begitu Islam dapat menyebar dengan mudah asalkan.....

- A. Para pedagang dapat memberikan harta mereka bagi gadis dan keluarganya
- B. para pedagang dapat membawa perubahan bagi masyarakat sekitar
- C. para pedagang dapat memberikan kekuasaan bagi gadis dan keluarganya
- D. para pedagang dapat membuat gadis dan keluarga tersebut memeluk agama Islam**
- E. para pedagang dapat membawa gadis dan keluarganya ke negeri tempat mereka berasal

13. Pada dinding candi Borobudur terdapat relief perahu bercadik. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa nenek moyang bangsa Indonesia ...

- A. Mengembangkan kegiatan berbasis maritim**
- B. Menetap di daerah pesisir
- C. Memiliki kemampuan di bidang seni rupa
- D. Membuat perahu bercadik untuk diperjualbelikan
- E. Mengembangkan teknologi perahu bercadik

14. Latar belakang muncul dan berkembangnya kesultanan Islam yang terletak di kawasan pesisir adalah:

- (1) Raja senang tinggal di daerah pesisir
- (2) Kawasan pesisir bersifat terbuka dan menerima pengaruh atau kebudayaan asing
- (3) Daerah pesisir menarik perhatian penyebar Islam

(4) Kawasan pesisir menjadi kawasan transit perdagangan yang banyak disinggahi pedagang- pedagang muslim

Dari pernyataan-pernyataan tersebut yang melatar belakangi banyak tumbuhnya kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia di pesisir atau pelabuhan ditunjukkan dengan nomor....

- A. (1) dan (2)
- B. (2) dan (3)
- C. (3) dan (4)
- D. (2) dan (4)**
- E. (1) dan (4)

15. Salah satu bukti peninggalan budaya Islam di Nusantara berdasarkan teori Gujarat India adalah.....

- A. Bentuk bangunan mesjid
- B. Ramainya perdagangan antara pelabuhan-pelabuhan Nusantara dan Benggala
- C. Adanya penaklukan bangsa Gujarat terhadap kerajaan Hindu di Indonesia
- D. Jirat yang terdapat di batu nisan sultan-sultan di Nusantara memiliki kemiripan dengan yang ada di India**
- E. Ditemukannya bekas pemukiman orang Gujarat di Indonesia

