

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZWHIZZER TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Yulia Puspitasari¹

Prodi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Delta Sidoarjo
yuliapuspitasari1312@gmail.com

Izzatul Fajriyah²

Universitas PGRI Delta Sidoarjo
izzafajriyah28@gmail.com

M. Faris Abdil Aziz³

Universitas PGRI Delta Sidoarjo
m.fariss93@gmail.com

Abstrak:

Received: 22/05/2020
Revised:
Accepted:

Pembelajaran sejarah mengkontekstualisasikan berbagai peristiwa yang terjadi di masa lampau dengan peristiwa yang dihadapi saat ini agar dapat mengevaluasi dan mengorientasi kehidupan di masa depan yang lebih baik. Minat belajar peserta didik adalah ketertarikan dan antusiasme yang tinggi terhadap suatu subjek. Solusi untuk memudahkan peserta didik dalam belajar adalah dengan media. Quizwhizzer merupakan media pembelajaran digital berupa game interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar mengajar di dalam kelas. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain pra-ekperimental dengan jenis penelitian One-Short Case Study. Hasil dari penelitian ini adalah berdasarkan analisis statistik menunjukkan variabel media pembelajaran Quizwhizzer berpengaruh negatif dan tidak signifikan secara statistik terhadap minat belajar peserta didik. Kesimpulan ini diperoleh dari perbandingan nilai thitung $(-1.133) < t_{tabel} (2,039)$. Penggunaan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran digital yang tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran sejarah, dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang saling terkait. Faktor-faktor ini mencakup karakteristik dan gaya belajar siswa, jangka waktu pembelajaran, kecakapan dalam penggunaan teknologi, serta kondisi lingkungan belajar.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, Minat Belajar, Media Quizwhizzer

Abstract:

History learning contextualizes various events that occurred in the past with events that occur today in order to create and orient life in a better future. Students' interest in learning is high interest and enthusiasm for a subject. The solution to make it easier for students to learn is with media. One of the media. Quizwhizzer is a digital learning media in the form of an interactive game designed to improve the teaching and learning experience in the classroom. The method in this research uses a quantitative pre-experimental design approach with a One-Short Case Study research type. The results of this research based on statistical analysis show that the Quizwhizzer learning media variable has a negative and not statistically significant effect on students' learning interest. This conclusion was obtained from the comparative value of tcount $(-1.133) < t_{table} (2.039)$. The use of

Quizwhizzer as a digital learning media which does not show a significant influence on students' learning interest, especially in history subjects, can be caused by several interrelated factors. These factors include student characteristics and learning styles, learning time period, skills in using technology, and conditions of the learning environment.

Keywords: History Learning, Interest in Learning, Quizwhizzer Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah adalah suatu sarana penting dalam pendidikan suatu bangsa. Dalam kenyataannya pendidikan sejarah menjadi unsur penting dalam pendidikan kebangsaan, hal ini disebabkan karena materi pendidikan sejarah mampu mengembangkan sifat dan karakter generasi muda bangsa. Pendidikan sejarah secara formal sudah diberikan sejak Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan tujuan untuk peserta didik mendapatkan pemahaman ilmu, memupuk pemikiran historis dan pemahaman sejarah (Santosa, 2017). Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka adalah mengkontekstualisasikan berbagai peristiwa yang terjadi di masa lampau dengan peristiwa yang dihadapi saat ini agar dapat mengevaluasi dan mengorientasi kehidupan di masa depan yang lebih baik. Selain itu, faktor internal peserta didik juga memiliki dampak yang signifikan terhadap proses belajar, seperti minat mereka dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Minat adalah keinginan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati akan terus dilakukan dengan terus-menerus yang disertai rasa senang (Slameto, 2010).

Faktor minat belajar sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Minat merupakan suatu landasan yang meyakinkan keberhasilan proses belajar seorang peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar akan menganggap aktivitas belajar bukan hanya sebagai kewajiban, tetapi juga dianggap sebagai hobi (Rahmawati, 2024). Salah satu solusi untuk memudahkan peserta didik dalam belajar adalah dengan media. Media adalah alat yang dapat menyampaikan dan menghantarkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran serta minat perhatian siswa (Arsyad, 2007). Media dapat berupa alat peraga maupun sarana, penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak mengganti peran guru melainkan untuk membantu para pengejar dalam menyampaikan sebuah materi atau informasi. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah Quizwhizzer.

Quizwhizzer merupakan media games edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel (Wahyuningsi, 2021). Media ini berguna untuk menyampaikan materi pembelajaran dan juga digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Quizwhizzer merupakan media pembelajaran digital berupa game interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar mengajar di dalam kelas. Dimana pengajar bisa membuat kuis dengan model

permainan race atau ular tangga. Penerapan game interaktif Quizwhizzer pada saat pembelajaran di dalam kelas memiliki keunggulannya sendiri peserta didik menjadi lebih aktif, komunikatif, dan tidak malu melakukan sesuatu seperti salah dalam menjawab jawaban, karena saat bermain mereka akan merasa seperti berkompetisi (Trias, 2022). Menggunakan media game dapat menanamkan rasa saling menghormati, keakraban dan kejujuran antar peserta didik saat berkompetisi mengerjakan soal dalam game.

Peneliti saat melaksanakan magang di SMKN 1 Jabon Sidoarjo. Proses kegiatan pembelajaran Sejarah peserta didik kelas XI terlihat kurang berminat untuk mengikuti pelajaran Sejarah. Hal ini disebabkan setelah pembelajaran peserta didik tidak lagi meningat materi yang diajarkan. Wawancara langsung juga dilakukan kepada peserta didik tentang minatnya terhadap proses belajar Sejarah di dalam kelas, diperoleh bahwa sebagian besar dari mereka kurang berminat dalam proses belajar Sejarah disebabkan oleh kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran Sejarah dengan menggunakan game sebagai media belajarnya. Selama ini guru tidak menggunakan media pembelajaran apapun melainkan hanya menggunakan buku pegangan guru serta buku siswa sebagai sumber belajarnya. Penulis berhasil menangkap sebagian informasi mengenai proses pembelajaran Sejarah di kelas dari beberapa peserta didik bahwa pembelajaran Sejarah itu terkesan pelajaran yang membosankan. Hal ini didukung dengan penelitian (Santosa, 2017) yang menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah sering dianggap membosankan oleh peserta didik karena banyak memerlukan hafalan, dianggap tidak berguna, dan tidak menumbuhkan kemampuan berikir kritis serta jauh dari kenyataan kehidupan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah dengan tujuan penelitian untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Quizwhizzer pada mata Pelajaran Sejarah dan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Quizwhizzer terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain pra-ekperimental dengan jenis penelitian One-Short Case Study, yang hanya menggunakan satu kelompok individu berdasarkan tidakan setelah perlakuan. Perlakuan ini ditujukan kepada satu kelompok, sehingga tidak terdapat kelompok kontrol yang berperan sebagai pembanding dari kelompok ekperimen (Sugiono, 2010). Model desainya adalah sebagai berikut:



Keterangan:

X : perlakuan yang berupa pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran Quizwhizzer.

O : hasil perlakuan berupa minat belajar Sejarah.

Dalam penelitian ini variable bebasnya (X) adalah media pembelajaran Quizwhizzer sedangkan minat belajar menjadi variable terikat (Y). Teknik Purposive Sampling digunakan dalam pengambilan sampel karena peneliti melakukan pertimbangan memilih sampel yang akan digunakan dengan kriteria-kriteria tertentu yang dianggap dapat memberikan informasi yang dibutuhkan. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV) 1 SMK Negeri Jabon dengan rincian 14 orang laki-laki dan 19 orang perempuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan non probability sampling karena peneliti tidak memberi peluang yang sama bagi setiap kelas untuk dijadikan sampel. Penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan di semester genap. Instrumen dalam yang digunakan untuk mengukur nilai variable dalam penelitian ini adalah angket penggunaan media serta angket minat belajar peserta didik. Pada penelitian ini Teknik analisis datanya menggunakan SPSS 25 yang meliputi uji normalitas, uji heteroskedastisitas, uji autokorelasi, dan analisis regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Lokasi dan Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jabon yang beralamat di Jalan Raya Pangreh, Kec. Jabon, Kab. Sidoarjo Prov. Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 – 31 Mei 2024 di kelas XI-DKV 1 SMK Negeri 1 Jabon yang berjumlah 33 peserta didik. Kelas XI-DKV 1 dipilih untuk menjadi sampel dalam penelitian ini dikarenakan kelas ini memenuhi kriteria-kriteria yang dibutuhkan peneliti antara lain: saat observasi awal yang telah peneliti lakukan kelas XI-DKV 1 lebih menyukai pembelajaran menggunakan media permainan sebagai alat bantu dalam belajar di kelas sehingga peneliti merasa kelas XI-DKV 1 dapat memberikan informasi yang dibutuhkan. Data penelitian diperoleh dari hasil angket minat belajar & angket penggunaan media pembelajaran. Angket minat belajar terdiri dari 20 pernyataan positif sedangkan untuk angket penggunaan media terdiri dari 15 pernyataan positif.

Penerapan Media Quizwhizzer

- a. Gabung ke dalam media Quizwhizzer untuk memulai quiz

Peserta didik akan bergabung ke dalam media Quizwhizzer yang sudah dirancang/dibuat oleh pendidik dengan cara masuk ke dalam laman <https://app.quizwhizzer.com/play>, selanjutnya peserta didik memasukkan kode game atau scan barcode yang sudah dibagikan untuk memulai permainan. Peserta didik bisa mengetik namanya kemudian klik “start”.

- b. Memulai Quiz di dalam media Quizwhizzer

Setelah bergabung ke dalam quiz, peserta didik bisa memulai permainan. Peserta didik bisa mengklik poin-poin yang berisi pertanyaan yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Peserta didik harus menyelesaikan semua poin-poin pertanyaan yang tersedia untuk mengakhiri permainan.

- c. Melihat skor yang diperoleh

Setelah peserta didik menyelesaikan semua pertanyaan yang ada di dalam permainan, selanjutnya peserta didik bisa melihat skor yang diperoleh. Peserta didik bisa melihat melalui menu View Results. Didalam menu View Result terdapat ranking setiap pemain.

Hasil Uji Asumsi Klasik

- a. Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.95589372
Most Extreme Differences	Absolute	.098
	Positive	.094
	Negative	-.098
Test Statistic		.098
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima (residual berdistribusi normal). Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan nilai signifikan $0,200 > 0,05$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa residual berdistribusi normal.

b. Uji Heteroskedastisitas

Tabel 2. Uji Heteroskedastisitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-3.585	4.073		-,880	,386
	Media_Quizwhizzer	,111	,067	,286	1,663	,106

a. Dependent Variable: ABRES

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual 1 pengamatan ke residual yang lain (Ghozali, 2018). Kriteria uji heteroskedastisitas jika nilai signifikan pada hasil output SPSS $< 0,05$ maka H_0 ditolak (residual tidak bersifat homogen). Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima (residual bersifat homogen). Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa nilai signifikan media pembelajaran Quizwhizzer $0,106 > 0,05$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi.

c. Uji Autokorelasi

Tabel 3. Uji Autokorelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,199 ^a	,040	,009	4,019	1,463

a. Predictors: (Constant), Media_Quizwhizzer

b. Dependent Variable: Minat_Belajar

Uji autokorelasi merupakan uji yang digunakan untuk melihat adanya korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pengganggu pada periode $t-1$ (sebelumnya). Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa nilai $d_U (1,508) < d_{hitung} (1,463) < 4-d_u (2,492)$ maka H_0 diterima sehingga tidak ada korelasi antar residual.

d. Analisis Regresi Linier Sederhana

Tabel 4. Uji Regresi Linier Sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	59.301	7.252		8.177	,000
	Media_Quizwhizzer	-,135	,119	-,199	-1.133	,266

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

Berdasarkan tabel 4 diatas, diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = 59,301 + -0,135 X$$

Dari output didapatkan model persamaan regresi:

- 1) Konstanta sebesar 59.301 yang berarti jika variabel media pembelajaran Quizwhizzer dianggap nol maka variabel minat bernilai sebesar 59.301
- 2) Koefesien regresi media pembelajaran Quizwhizzer memiliki nilai negatif sebesar 0.135. Hal ini menunjukkan terdapat adanya arah hubungan negatif antara Media Pembelajaran Quizwhizzer dan Minat Belajar.

e. Pengujian Hipotesis

Tabel 5. Hasil Uji T

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	59.301	7.252		8.177	.000
	Media_Quizwhizzer	-.135	.119	-.199	-1.133	.266

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

Dengan membandingkan thitung dan ttabel maka secara parsial variabel media pembelajaran Quizwhizzer berpengaruh negatif terhadap minat belajar karena thitung (-1.133) < ttabel (2,039) sehingga, dapat disimpulkan bahwa Ha ditolak dan H0 diterima. Artinya secara statistik tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran Quizwhizzer terhadap minat belajar peserta didik.

Tidak adanya pengaruh dalam penggunaan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran digital dapat disebabkan oleh beberapa hal seperti karakteristik dan gaya belajar peserta didik, jangka waktu pembelajaran, kecakapan dalam penggunaan teknologi dan kondisi lingkungan belajar. Perbedaan gaya belajar peserta didik dapat mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital. (Prain & dkk, 2018) dalam penelitian mereka mengenai personalisasi pembelajaran digital, menyatakan bahwa pengaruh media pembelajaran digital sangat bergantung pada kesesuaiannya dengan gaya belajar individual peserta didik. Begitu juga (Merkt & Warger, 2017) membahas kompleksitas kognitif dalam pembelajaran sejarah menggunakan media digital, yang berpendapat bahwa beberapa peserta didik mungkin mengalami kesulitan dalam memproses informasi sejarah melalui media digital yang kompleks sehingga dapat mengurangi minat mereka dalam pembelajaran. Kondisi lingkungan belajar memainkan peran penting dalam pengaruh penggunaan media

pembelajaran digital. Menurut teori ekologi pembelajaran yang dikemukakan oleh (Zhu, Yu, & Riezebos, 2016) lingkungan belajar terdiri dari berbagai elemen yang saling terkait, termasuk faktor fisik, sosial, dan teknologi.

SIMPULAN

Penggunaan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran digital yang tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran sejarah, dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang saling terkait. Faktor-faktor ini mencakup karakteristik dan gaya belajar siswa, jangka waktu pembelajaran, kecakapan dalam penggunaan teknologi, serta kondisi lingkungan belajar. Pemahaman mendalam tentang interaksi antara faktor-faktor ini sangat penting untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran digital seperti Quizwhizzer.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada .
- Ghozali. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Pernebitan Universitas Diponegoro.
- Merkt, M. W., & Warger, W. (2017). Historical Thinking Skill and Mastery Of Multiple Document Tasks. *Learning and Individual Defferences*, 135-148.
- Prain, V., & dkk. (2018). Personalising Learning in Open-Plan school. *Serise Publishers*.
- Rahmawati, R. K. (2024). *Minat Belajar Konsep Dasar, Indikator & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Santosa, Y. B. (2017). Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah di Sekolah menengah Atas Kota Depok. *Jurnal Candrasangkala*, 30-36.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kulitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA CV.
- Trias, M. M. (2022). Pengaruh game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTS Negeri Kota Probolinggo. *Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.
- Wahyuningsi, F. P. (2021). Utilization Of Quizwhizzer Educational games Applications as Learning Evaluasi Media. *Atlantis Press*, 148-152.
- Zhu, Z. T., Yu, M., & Riezebos. (2016). A Research Framework Of Smart Education. *Smart Learning*, 1-17.