

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH MELALUI MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *QUIZIZZ* PADA SISWA  
KELAS XI DI SMA NEGERI 1 PADANG CERMIN**

**Alvina Dewi<sup>1</sup>, Putut Wisnu Kurniawan<sup>2</sup>, Aurora Nandia Febrianti<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: [vinadewi811@gmail.com](mailto:vinadewi811@gmail.com)<sup>1</sup>, [pututbukan@gmail.com](mailto:pututbukan@gmail.com)<sup>3</sup>, [auroraangel14@gmail.com](mailto:auroraangel14@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Permasalahan dalam penelitian ini adalah : (1) Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah, (2) Guru di sekolah belum menggunakan media pembelajaran yang bergama dan bervariasi, (3) Kurang aktifnya siswa di kelas dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sejarah, meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengembangkan keterampilan, mengoptimalkan proses kegiatan belajar mengajar, mengurangi pembelajaran yang tidak efektif, mengembangkan kemampuan *digital literacy* melalui media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* pada siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Padang Cermin. Bentuk penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penelitian berbasis kelas, dimana dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat tindakan untuk perbaikan kegiatan pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Padang Cermin yang berjumlah 32 siswa. Penelitian tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal dan lembar pengamatan aktivitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap aktivitas siswa siklus I menunjukkan persentase sebesar 65% yang termasuk dalam kategori cukup dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase sebesar 85% dalam kategori sangat baik. Penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sejarah siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa. Pada siklus I memperoleh ketuntasan belajar sebesar 71,87% dan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang sangat signifikan dengan memperoleh ketuntasan sebesar 84,37%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indoneisa Merdeka pada siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Padang Cermin.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz*, Hasil Belajar Sejarah

**Abstract:** The problem in this research are : (1) Low student learning outcomes in history subjects, (2) Teacher at school have not used a variety of learning media, (3) Lack of active students in the classroom in participating in history learning. The purpose of this study is to determine the improvement of history learning outcomes, increase student involvement in developing skills, optimize the proses of teaching and learning, develop digital literacy skills through learning media based on the *Quizizz* application in class XI IPS 4 SMA Negeri 1 Padang Cermin. The form of research conducted is Classroom Action Research (PTK) class based research, where in this class action research there are actions to improve learning activities. The subject in this study were student of class XI IPS 4 SMA Negeri 1 Padang Cermin which amounted to 32 students. The action research was carried out in two cycles, each cycle consisting of 4 stages namely planning, implementation, observation and reflection. The instrumen used in this study were question and student activity observation sheets. Based on the result of research that has been conducted on student activity, cycle I shows a percentage of 65% which is included in the sufficient category and in cycle II it has increased with a percentage of 85% in the very good category. This increase in student learning outcomes can be seen from the increase in the completeness of student learning outcomes. In cycle I, it obtained a learning completeness of 71,87% and in cycle II there was very significant increase in student

*learning outcomes by obtaining a completeness of 84,37. Base on the result of thus study, it is concluded that learning through learning media based on the Quizizz application can improve student learning outcomes on the material of Indonesia Merdeka in class XI IPS4 SMA Negeri 1 Padang Cermin.*

**Keywords:** *Quizizz Application Learning Media, History Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Pemilihan media dan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu langkah yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam penyesuaian pembelajaran. Pengembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam bidang pendidikan. Pemilihan media pembelajaran berbasis *game* merupakan salah satu terobosan yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam menyesuaikan pendidikan pada masa kini. Namun, masih banyak kendala dalam pelaksanaan dalam keaktifan dalam pembelajaran yang berlangsung. Tak jarang hal ini disebabkan oleh kurangnya faktor pendukung yaitu seperti alat bahan ajar, sarana prasarana bahkan dari siswa itu sendiri yang kurang bekerja sama sehingga akan berpengaruh terhadap tinggi rendahnya hasil belajar.

Hasil belajar siswa akan memengaruhi kinerja sekolah secara umum dan kualitas guru. Hal ini disebabkan karena siswa yang memiliki hasil belajar baik akan mempunyai kemampuan dan pengetahuan yang cukup dan juga guru yang berhasil mengajarkan dan mengasikkan siswa dengan hasil belajar yang baik akan mempunyai kualitas yang cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran disekolah. Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari. Maka dari itu diperlukan strategi yang tepat agar hasil

belajar siswa juga meningkat terutama di mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Padang Cermin, terdapat permasalahan yang ada dikelas XI IPS 4 pada proeses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dimana pada saat proses KBM ini berlangsung peneliti melihat kurangnya keaktifan siswa, bahkan mereka asik mengobrol dengan teman saat guru sedang menyampaikan materi. Hal ini didukung juga karena penyampaian materi hanya berpusat kepada guru saja. Sehingga siswa mudah cepat merasa bosan, mengantuk bahkan kehilangan konsentrasi saat pembelajaran sedang berlangsung.

Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar pada setiap siswa berbeda-beda. Adapun faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah segala faktor yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya tingkat intelegensi, minat, motivasi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal adalah segala faktor dari luar diri siswa, diantaranya lingkungan keluarga, masyarakat, pergaulan, fasilitas belajar, keadaan sosial, ekonomi keluarga dan sebagainya. Hasil belajar sejarah ditunjukkan dengan prestasi yang diperoleh siswa. Prestasi tersebut berbentuk nilai yang diperoleh ketika anak mengikuti proeses pembelajaran di kelas. Dari hasil belajar sejarah tersebut proses yang dilakukan siswa yang menghasilkan perubahan.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa menganggap belajar sejarah itu sulit untuk dipahami. Hal tersebut dikarenakan bahasa penyampaian yang tidak mudah dipahami, belajar sejarah hanyalah bercerita tentang

masa lalu saja. Anggapan yang tertanam dibenak siswa yang demikian membuat suasana dikelas menjadi tidak aktif dan hal tersebut membuat siswa kurang tertarik untuk belajar sejarah dan tidak memahami dengan baik materi yang disampaikan guru. Pada akhirnya juga akan berakibat pada hasil belajarnya terutama pada pelajaran sejarah mengalami penurunan.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa menganggap belajar sejarah itu sulit untuk dipahami. Hal tersebut dikarenakan bahasa penyampaian yang tidak mudah dipahami, belajar sejarah hanyalah bercerita tentang masa lalu saja. Anggapan yang tertanam dibenak siswa yang demikian membuat suasana dikelas menjadi tidak aktif dan hal tersebut membuat siswa kurang tertarik untuk belajar sejarah dan tidak memahami dengan baik materi yang disampaikan guru. Pada akhirnya juga akan berakibat pada hasil belajarnya terutama pada pelajaran sejarah mengalami penurunan.

Minat merupakan salah satu faktor yang penting dalam menunjang pemahaman, keaktifan dan keberhasilan siswa dalam belajar. Dengan adanya minat, siswa dapat lebih aktif dan memahami materi yang disampaikan oleh guru karena siswa memiliki rasa ketertarikan pada bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Apabila siswa tidak mempunyai minat atau ketertarikan maka siswa akan enggan dan malas untuk mempelajarinya, apabila mengerjakan sesuatu harus dengan bantuan oranglain, tidak mampu berfikir, tidak kreatif dan inisiatif serta siswa akan absen bahkan membolos.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Salah satu media pembelajaran yaitu aplikasi *Quizizz*. Peneliti memilih aplikasi *Quizizz* dalam mengatasi masalah diatas. Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital dalam bentuk online, dimana aplikasi ini dapat berupa kuis, survey, game dan juga disikusi. Aplikasi *Quizizz* ini juga sebuah

*web tool* dalam membuat kuis interaktif yang dapat digunakan secara *multiplayer* melalui gawai dan dapat diakses melalui website [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com) serta dapat dimainkan oleh siswa didalam kelas ataupun diluar kelas. Aplikasi *Quizizz* menawarkan informasi dan angka nilai hasil pekerjaan siswa, sehingga guru mengetahui seberapa banyak siswa menjawab soal atau pertanyaan dengan benar ataupun salah menjawab pertanyaan yang diberikan (Muliya, 2020).

Materi yang akan diajarkan dalam penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* adalah materi Pendudukan Jepang di Indonesia. Dalam materi ini banyak hal yang harus diinformasikan kepada siswa, dikarenakan materi ini masih sulit dipahami oleh siswa, namun bisa disampaikan dengan media pembelajaran yang bervariasi. Berdasarkan hal tersebut guru dan peneliti berusaha untuk mewujudkan keinginan siswa saat pembelajaran berlangsung lebih hidup dan tidak membosankan sesuai dengan keinginan siswa. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* digunakan sebagai stimulan yang bersifat "*fun*" tapi tetap "*learning*" yang dapat menyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori siswa.

Untuk menyatakan bahwa proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun, untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku, yang telah disempurnakan bahwa "suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuannya dapat tercapai"(Djamah 2006).

Hasil belajar ditinjau dari etimologis berasal dari kata hasil dan belajar. Menurut pernyataan Sudjana (dalam R. Situmorang & E. Sinuraya, 2015) hasil belajar adalah penilaian dari hasil usaha atau kegiatan yang dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai oleh

seseorang dalam jangka waktu tertentu. Menurut Oemar Hamalik (2006:30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya, Winkel (1987:17) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Sedangkan Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan.

Menurut Seixas (2000) menyaranakan bahwa hasil belajar sejarah mencakup kemampuan untuk memahami dan menjelaskan hubungan antara masa lalu dan masa kini. Ia menekankan pentingnya keterampilan *historis*, seperti mempersoalkan dan menilai sumber sejarah, serta memahami bagaimana interpretasi sejarah dapat berubah seiring waktu.

Menurut Jerome (1960) hasil belajarsejarah harus mencakup pemahaman tentang bagaimana orang dan masyarakat membuat keputusan dalam konteks sejarah. Ia menekankan pembelajaran aktif dan konstruktivis, dimana siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk membangun pemahaman sejarah secara mendalam.

Pembelajaran sejarah memiliki peran fundamental dalam kaitannya dengan guna atau tujuan dari belajar sejarah. Pembelajaran sejarah diharapkan dapat menumbuhkan wawasan peserta didik untuk belajar dan sadar guna dari sejarah bagi kehidupan sehari-hari sebagai individu maupun bangsa. Selayaknya pembelajaran sejarah mengacu pada guna belajar sejarah, maka perlu dikembangkan ragam pendekatan pembelajaran sejarah. Guna belajar sejarah dari perspektif tujuan pembelajaran sejarah menyangkut aspek

kognitif, afektif dan psikomotor yang merupakan kesatuan bersifat unity, sehingga output pembelajaran sejarah adalah siswa yang memiliki pengetahuan, penghayatan dan perilaku sesuai nilai-nilai sejarah yang dipelajari (Isjoni, 2007).

Menurut Kasmadi (1996:13) berpendapat bahwa pembelajaran sejarah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara, serta materi pembelajaran sejarah mampu untuk mengembangkan potensi peserta didik dan bisa mengenal nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan di masa lalu.

Menurut Shoimin (2013:41) media pembelajaran sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penerima pesan. Media mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik.

Menurut Sadiman (2008:7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima baru. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjalin.

Menurut Purba (2019:33) salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai pengganti alat penilaian pembelajaran adalah aplikasi *quizizz*. Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game dimana terdapat multi pemain yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

Sejalan dengan yang ditulis oleh Citra & Rosy (2020) dalam artikelnya pada media *Quizizz* soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada di media *Quizizz*. Kemudian jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam peranti siswa akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan.

Kemudian Cristiyanda & Sylvia (2021:178) *Quizizz* merupakan sebuah media berbentuk aplikasi berbasis kuis yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh pengajar dalam membuat alat evaluasi.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau Classroom Action Research merupakan penelitian berbasis kelas, dimana dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat tindakan untuk perbaikan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus atau lebih dengan setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), Pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Dalam penelitian ini akan menggunakan metode yang dikemukakan oleh Kurt Lewin. Metode yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, dilakukan melalui empat tahap mulai dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Padang Cermin yang berjumlah 32 peserta didik. Sementara objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan belajar dan untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 4 semester genap SMA Negeri 1 Padang Cermin.

Di SMA Negeri 1 Padang Cermin KKM yang ditetapkan adalah 78. Maka dari itu indikator keberhasilan pada penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan oleh penulis apabila pembelajaran sejarah dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik mampu memenuhi kriteria ketuntasan KKM yaitu 78. Dengan penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sejarah pada peserta didik kelas XI IPS 4 apabila 75% peserta didik sudah mencapai KKM.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi analisis aktivitas siswa, dan analisis hasil belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Aktivitas Siswa

Pada tingkat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tergolong baik sekali. Semua siswa mengikuti pembelajaran, sebagian besar siswa berantusias dalam pembelajaran apalagi setelah materi disampaikan. Sebagian besar siswa terlibat aktif mencari informasi yang akan dipelajari dengan membaca materi dalam buku cetak yang dibagikan. Keterlibatan siswa juga terlihat totalitas dengan terlibat secara emosional, fisik dan intelektual selama pembelajaran berlangsung.

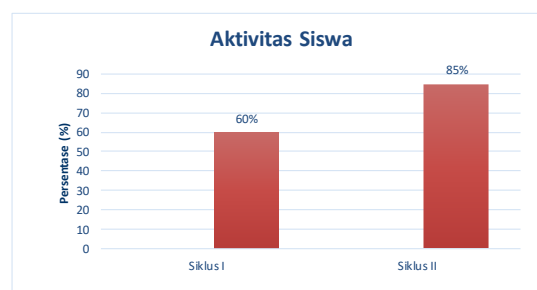
Berdasarkan hasil penelitian selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II. Untuk melihat peningkatan tersebut bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.8**  
**Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I & Siklus II**

No	Hasil Pengamatan	Siklus	
		I	II
1	Jumlah Skor	36	51
2	Jumlah Skor Maksimal	60	60
3	Persentase	60%	85%

Sumber : Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I & Siklus II

Peningkatan aktivitas siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* dari siklus I dan siklus II kemudian digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



**Gambar Diagram 4.1**

**Diagram Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa  
Pada Siklus I dan Siklus II**

Berikut akan dijelaskan kategori persentase aktivitas belajar sebagai berikut:

- a) 85% - 100% : Sangat Baik
- b) 70% - 84% : Baik
- c) 60% - 69% : Cukup
- d) 50% - 59% : Kurang
- e) 0% - 49% : Sangat Kurang

Berdasarkan tabel 4.8 dan diagram batang 4.1 di atas, menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa untuk setiap siklusnya. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan, pada siklus I dengan memperoleh persentase aktivitas siswa sebesar 60% (kategori cukup) dan meningkat pada siklus II dengan memperoleh persentase sebesar 85% (kategori sangat baik).

Pada siklus I siswa lebih sulit untuk dikondisikan karena siswa kurang kondusif. Dan pada siklus I terdapat siswa yang masih bingung saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz*. Setelah dilakukannya perbaikan pada siklus I maka diterapkan di siklus II. Dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz*, membuat siswa lebih aktif dan melatih konsentrasi. Penggunaan *paper mode* dalam pembelajaran melatih siswa untuk cekatan dan teliti dalam waktu yang bersamaan agar tidak terjadi keliruan dalam menjawab soal yang ditampilkan melalui proyektor, terlebih tiap soal terdapat waktu yang telah ditentukan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa di kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 1 Padang Cermin selama pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz*

berlangsung dengan baik sekali dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

## 2. Hasil Belajar

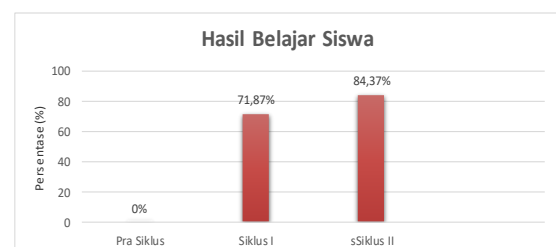
Hasil belajar adalah penilaian dari hasil usaha atau kegiatan yang dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai oleh seseorang dalam jangka waktu tertentu. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia maka dilakukan tes pada 3 tahap yakni tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada perbandingan hasil ketuntasan belajar dari setiap siklus. Ketuntasan belajar siswa pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.9**  
**Perbandingan Hasil Belajar Siswa  
Tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	0	23	27
Belum Tuntas	32	9	5
Jumlah Skor	1820	2528	2576
Rata-Rata	56,87	79,00	80,5
Ketuntasan (%)	0%	71,87%	84,37%

Sumber : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tahap Pra Siklus, Siklus I & Siklus II

Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II kemudian digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



**Gambar Diagram 4.2**  
**Diagram Hasil Belajar Siswa Pada Tahap**  
**Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan tabel 4.9 dan gambar 4.2 di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa untuk setiap siklusnya. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari persentasenya pada pra siklus diperoleh 0%, pada siklus I diperoleh sebesar 71,87% dan pada siklus II diperoleh sebesar 84,37%.

Peningkatan hasil belajar dalam setiap siklusnya ini disebabkan beberapa hal yakni a) siswa sudah memahami materi yang diberikan, b) siswa dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu, c) siswa berani bertanya dan menyampaikan pendapatnya kepada sesama teman lainnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 1 Padang Cermin selama pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* berlangsung dengan baik sekali dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan hasil belajar sejarah siswa melalui media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* dikelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Padang Cermin, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada materi Indonesia Merdeka siswa kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 1 Padang Cermin. Aktivitas siswa yang dicapai pada siklus I memperoleh persentase sebesar 60% dengan kriteria cukup aktif. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat baik.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia siswa kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 1 Padang Cermin. Hasil belajar siswa yang dicapai dapat dilihat pada ketuntasan hasil belajar pada pra siklus 0%, sementara pada siklus I meningkat menjadi 71,87%, kemudian meningkat kembali pada siklus II menjadi 84,37%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman. (2008). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2). Tersedia (Online) di file <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Cristiyanda, G., & Sylvia, i. (2021). Pengaruh Penggunaan *Webquiz Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik di SMA N 16 Padang. *Jurnal Sikola : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 178.
- Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2006), 30.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Jerome S. Burner. (1960). *The Process Of Education*. Harvard University Press Cambridge.
- Kasmadi, Hartono. 1996. *Model-model dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Muliya, (2022). "Penerapan Media *Quizizz* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata

- Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2.*” ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya 3(1):65-78. DOI: <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- Purba, L. S. L. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. Tersedia (Online) di file <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.102>.
- Shoimin, Aris. 2013. 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Situmorang, R., & Sinuraya, E. (2015). *Hubungan Minat Belajar Dan Pengetahuan Menggambar Teknik Dengan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1).
- Winkel, W.S, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta : Gramedia, 1987), 17.