

STRATEGI PENGELOLAAN KELAS DALAM MENCIPTAKAN SUASANA BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X MELALUI PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZ DI SMA NEGERI 1 PAHUNGA LODU

Sisilia Kahi Ana Djawa¹, Debi Setiawati²

Program Studi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi, IKIP Budi Utomo
email : sisiliakahanadjawa@gmail.com¹, matahariok9@gmail.com²

Abstract

This study aims to find out how to increase the effectiveness of history learning through the use of the Quiziz application on a Quiziz learning media. This research is a class activity research that will be carried out on class X students at SMA Negeri 1 Pahunga Lodu with a sample of 34 students. This research was carried out when the learning process in the classroom was started or it could also be used as homework. Each meeting consists of 3 stages, namely, planning stage, implementation stage, and observation. This research uses quantitative methods, quantitative research is carried out by collecting information in a number frame, then it is prepared and analyzed to obtain data. In this study, using ex-post facto to design and explain the causal relationship. In this case, it will explore causal relationships and test hypotheses between variables that have been formulated previously. The variable is the use of the Quiziz application learning media in increasing the effectiveness of learning in the History subject of Class X students at SMA Negeri 1 Pahunga Lodu. Based on the results of the analysis on the variables using the quiziz application, the students of class X IPS 4 SMA Negeri 1 Pahunga Lodu can be seen that the score that has been obtained by students is 100, and the minimum score obtained by students is 50. The average score obtained is 50. Students have obtained the variable (X) 87,26472 with a range of 50. While the values for skewness and kurtosis are -1.7047 and 2.812362, respectively, and a standard deviation of 12.46889 from the ideal score that may be achieved by students. While the results of the output on the Normality test, it can be seen that the significant value (Y) is 0.013 0.05, so H1 received is normally distributed. Thus it can be concluded that in learning activities using the internet-based Quiziz application learning model or method has a positive effect on student learning achievement.

Keywords: Quiziz Application, students, Learning Effectiveness

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah melalui penggunaan aplikasi Quiziz pada suatu media pembelajaran Quiziz.. Penelitian ini merupakan penelitian aktivitas kelas yang akan dilakukan pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pahunga Lodu dengan sampel sebanyak 34 orang peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran dalam kelas di mulai atau bisa juga di jadikan sebagai PR. Setiap pertemuan terdiri dari 3 tahap yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan observasi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, penelitian kuantitatif ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi dalam bingkai angka, lalu disiapkan dan dianalisis untuk mendapatkan data. Pada penelitian ini menggunakan *ex-post facto* untuk merancang dan menerangkan adanya hubungan sebab akibat. Dalam hal ini akan menelusuri hubungan sebab akibat dan menguji hipotesis antar variabel yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun variabel tersebut adalah penggunaan media pembelajaran aplikasi Quiziz dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah peserta didik Kelas X di SMA Negeri 1 Pahunga Lodu. Berdasarkan hasil analisis pada variabel penggunaan aplikasi quiziz ini maka peserta didik kelas X ips 4 SMA Negeri 1 Pahunga Lodu dapat di ketahui bahwa nilai yang telah di peroleh peserta didik adalah 100, dan nilai minimum yang diperoleh peserta didik adalah 50. Skor rata-rata yang telah di peroleh peserta didik pada variabel (X) 87,26472 dengan range 50. Sedangkan nilai skewnes dan kurtosis masing-masing -1,7047 dan 2,812362 serta standar deviasi 12,46889 dari skor ideal yang mungkin di capai oleh peserta didik. Sedangkan hasil output pada uji Normalitas maka dapat di ketahui bahwa nilai signifikannya (Y) adalah $0,013 > 0,05$ maka H_1 yang di terima berdistribusi normal. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model atau metode pembelajaran aplikasi Quiziz berbasis internet berpengaruh positif terhadap prestasi belajar peserta didik

Kata kunci : Aplikasi Quiziz, peserta didik, Efektivitas Pembelajaran

A. PENDAHULUAN

Menurut (Putu Ekayani 2017: 1) Pengajaran dapat berupa pengerahan tenaga manusia untuk menciptakan dan mengembangkan potensi- potensi baik fisik, maupun nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat dan budaya. Sehingga akan ada kemajuan suatu bangsa dan tidak terlepas dari faktor pendidik, karena pendidikan mempunyai peran penting dalam suatu usaha dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang merupakan unsur penting dalam suatu bangsa, baik dalam rangka usaha mencapai Pendidikan. Pendidikan juga merupakan sebuah wahana untuk membentuk peradaban yang humanis terhadap seseorang untuk menjadi bekal bagi dirinya sendiri dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting di setiap negara termasuk negara Indonesia.

Suatu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan cara membenahi seluruh proses belajar mengajar. Pada proses berjalannya suatu belajar mengajar maka akan terjalin interaksi antara guru dan murid. Dalam pembelajaran di dalam kelas, proses interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik akan berlangsung dengan baik jika para peserta didik bisa bekerja sama dengan guru, dalam hal ini peserta didik atau sebaliknya, antara peserta didik dengan guru, atau pendidik dimana materi pembelajaran Sejarah merupakan suatu pesan dalam proses komunikasi pembelajaran yang sering di pandang sebagai inti kegiatan pembelajaran. Dalam konteks komunikasi pembelajaran, guru di tempatkan dalam posisi sebagai komunikator, oleh karena tugas dan peran guru sebagai pemimpin pembelajaran sehingga di posisikan menjadi komunikator. Sedangkan peserta didik sebagai komunikan. Interaksi dalam suatu proses pembelajaran lebih dikenal dengan istilah interaksi edukatif.

Menurut (Reski,P 2020 : 25) Rekreasi edukatif adalah suatu bingkai media interaktif yang menyatukan program pembelajaran dalam bingkai diversifikasi, sehingga selain sebagai hiburan juga bersifat mendidik. Ciri- ciri interaksi belajar mengajar tersebut memiliki tujuan dan suatu prosedur (jalannya interaksi) yang terencana, interaksi belajar mengajar di tandai dengan adanya aktivitas peserta didik baik dalam bertanya, menjawab pertanyaan di dalam kelas dan lain- lain. Dalam interaksi belajar mengajar guru berperan sebagai motivator dan harus mengerti bagaimana langkah- langkah proses pembelajaran sehingga para peserta didik dapat memahami materi yang di sampaikan dan dapat mencapai kondisi belajar yang optimal. Langkah- langkah guru dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik yaitu dengan cara membimbing dan memotivasi peserta didik untuk memahami

dan memanfaatkan potensi diri, menciptakan hubungan yang serasi, serta merangsang keaktifan para peserta didik baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Pada proses belajar di dalam kelas, peserta didik hanya mampu menggunakan media yang terpaku pada salah satu media saja, bahkan ada beberapa peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut pada pelaksanaan proses belajar mengajar. Tentu akan sangat membosankan, apa lagi hampir setiap peserta didik sudah memiliki sebuah handphone dan hampir setiap sekolah memperbolehkan peserta didik membawa handphone di sekolah kecuali di dalam kelas. Akan tetapi jika peserta didik tersebut menggunakan handphonenya untuk pembelajaran maka akan diperbolehkan guru untuk menggunakan handphone tersebut. Getgate merupakan salah satu alat teknologi yang sangat berkembang di masa ini dan memiliki berbagai macam fungsi khusus, salah satunya yaitu adalah handphone yang sering digunakan oleh anak zaman sekarang yang terdiri dengan berbagai macam aplikasi canggih yang dapat menyajikan berbagai macam media sosial. Gadget dalam manfaatnya memiliki dampak terhadap prestasi belajar peserta didik.

Adapun beberapa dampak dari penggunaan gadget yaitu memiliki dampak Positif dan Negative. Untuk dampak positifnya menurut (Marpaung, J 2018: 58) Kemajuan inovatif memiliki dampak positif yang sangat besar bagi siswa dengan adanya penggunaan gadget, siswa dapat dengan mudah menemukan data yang mereka butuhkan dan juga dapat membuatnya lebih mudah melalui handphone dalam aplikasi seperti; web, sms, sistem sosial, pengalihan, dan lain-lain. Jika peserta didik dapat menggunakan gadget dengan baik maka peserta didik tersebut akan mendapatkan hasil belajar yang baik melalui penggunaan internet. (Handrianto 2013:80) juga berpendapat bahwa dampak positif menggunakan gadget akan dapat mengembangkan imajinasi dan mencerdaskan oleh peserta didik. Peserta didik juga dapat melihat gambar maupun tulisan yang akan menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan peserta didik dan membantu untuk mengembangkan kemampuan membaca, serta rasa ingin tahu untuk menyelesaikan masalah melalui penggunaan internet. Akan tetapi, penggunaan gadget tersebut selain untuk memberikan manfaat, gadget juga memberikan dampak negative bagi peserta didik sehingga akan berdampak masalah pada proses belajarnya, seperti penyalahgunaan internet berupa kecanduan bermain Game sehingga dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik tersebut.

Menurut (R.Hamid, 2021:2) Prestasi belajar dicitrakan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam program pengajaran. Petunjuk keberhasilan belajar adalah pengungkapan hasil belajar yang menggabungkan semua ruang mental yang berubah sebagai akibat

dari pertemuan dan bentuk belajar siswa yang menggabungkan penggunaan model pembelajaran. Adapun dampak negative akibat penggunaan Gadgate Menurut (Marpaung,J. 2018: 58) Pengaruh negatif terhadap siswa adalah dapat menyebabkan siswa tersebut menjadi lebih individualistis. Dapat dikatakan bahwa manusia bersifat individualistis karena mengabaikan komunikasi dan hubungan dengan lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini siswa lebih mementingkan pemanfaatan inovasi di tangan mereka daripada menyambut individu di sekitar lingkungan mereka. Dampak lainnya yaitu mempengaruhi tingkat prestasi belajar peserta didik, yaitu dikarenakan seringkali banyak peserta didik yang menyalahgunakan handphone tersebut, dan akan berdampak buruk terhadap prestasi belajarnya.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. dengan metode ex-post facto. Penelitian kuantitatif ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang berupa angka lalu diolah dan dianalisis untuk mendapatkan suatu informasi. Menurut (H Rahman 2020 :14) jenis penelitian ex post facto adalah hubungan antar variabel dalam subjek atau objek yang menjadi perhatian untuk di teliti. Dengan kata lain, penelitian ex-post facto di rancang untuk menjelaskan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat.

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif eksperimen menggunakan statistic. Statistic yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistic deskriptif Sugiono, (2016: 21) Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistic deskriptif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah perhitungan melalui uji statistik maka hipotesis yang telah di tentukan dalam penelitian yang berjudul “ Strategi Pengelolaan Kelas Dalam Menciptakan Suasana Belajar Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kelas X Melalui Penggunaan Aplikasi Quiziz di SMA Negeri 1 Pahunga Lodu” dapat teruji kebenarannya. Maka dengan demikian dapat di simpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model atau metode pembelajaran aplikasi Quiziz berbasis internet berpengaruh positif terhadap prestasi belajar peserta didik. Dalam artinya bahwa penelitian ini mampu menjawab kebenaran hipotesis peneliti yang di ajukan.

- A. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Data Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran aplikasi quiziz terhadap hasil belajar peserta didik kelas X, akan terlebih dahulu menguji persyaratan sebagai berikut :

1) Uji Normalitas Uji Normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

Uji Normalitas dapat di hitung menggunakan program aplikasi SPSS for windows berdasarkan uji “ kolmogorov smirnov”

- a. Jika $> 0,05$ maka data normal
- b. Jika sign $< 0,05$ maka data tidak normal

Contoh Penulisan Tabel:

Tabel 1. Judul Tabel

No	Jenis Pekerjaan	Jumlah/orang
1.	Swasta/ Perusahaan	94
2.	Instansi pemerintah	55
3.	Petani atau pekebun	284
Jumlah		433

Sumber: Data Kependudukan (Align Center, Ukuran font 10, spasi 1)

a. Test distribusi Is Normal

Berdasarkan hasil output uji Normalitas di atas dapat di ketahui bahwa nilai signifikannya adalah $0,013 > 0,05$ maka H_1 yang di terima berdistribusi normal. Hasil perhitungan Normalitas selengkapnya terlampir.

b. Uji Hipotesis Hipotesis nol= \Rightarrow Ho Dugaan Awal

Hipotesis Alternative $\Rightarrow H_1$ Lawan dari Ho

Contoh penentuan Ho dan H_1 pada pengujian Hipotesis :

Menurut Kepala sekolah rata- rata nilai peserta didik minimal 95 apakah itu benar

Pembahasan

Berikut ini dikemukakan hasil analisis deskripsi yang diperoleh berdasarkan skor nilai variabel aplikasi quiziz dalam bentuk nilai-nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar, deviasi, skewnes, kurtosis serta frekuensi, histogram dan vairansinya disajikan dengan tabel berikut. Tabel statistic deskripsi aplikasi Quiziz (X) Skor rata-rata yang diperoleh peserta didik pada variabel (X) 87,26472 dengan range 50. Sedangkan nilai skewnes dan kurtosis masing-masing -1,7047 dan 2, 812363 serta standar deviasi 12, 46889 dari skor ideal yang dicapai oleh peserta didik.

Uji Normalitas Test distribusi Is Normal

Berdasarkan hasil output uji normalitas di atas dapat di ketahui bahwa nilai signifikannya adalah $0,013 > 0,05$ maka H_1 yang di terima berdistribusi normal. Hasil perhitungan normalitas selengkapnya terlampir. Uji Hipotesis Hipotesi nol= \Rightarrow Ho Dugaan Awal Hipotesi Alternative $\Rightarrow H_1$ Lawan dari Ho

Berdasarkan hasil analisis deskriptif penggunaan dengan media pembelajaran aplikasi Quiziz ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejara kelas X. Hasil tampilan output SPSS menunjukkan bahwa nilai skewnes kurtosis variabel tentang penggunaan media pembelajaran quiziz (X) mendekati nol dan nilai rasio maka dapat di simpulkan bahwa data nilai berdistribusi secara normal. Sedangkan hasil tampilan outpus hasil spss menunjukkan nilai skewnes dan kurtosis variabel peningkatan efektivitas siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah peminatan (Y) mendekati nola dan nilai rasio maka dapat di simpulkan bahwa data nilai berdistribusi secara normal dengan perolehan nilai rata- rata variabel (X) yaitu nilai 50 dengan kategori tinggi dan perolehan nilai rata- rata variabel (Y) yaitu nilai 100 dengan kategori tinggi.

Hasil analisis inferensial data menunjukkan konstribusi yang positif signifikan antara penggunaan media pembelajaran aplikasi quiziz dan peningkatan efektivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejah peminatan. Hasil analisis data variabel penggunaan media pembelajaran aplikasi quiziz (X) dan evektifitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah (Y) di peroleh nilai Coefficeients lebih kecil dari nilai probabilitas. Ada banyak media yang memiliki ciri khas sendiri yang dipakai pada proses pembelajaran. Media pada internet misalnya, adalah suatu wadah yang mampu dipakai guru/pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi quiziz. Aplikasi quiziz merupakan suatu aplikasi edukasi berbasis game yang menyajikan permainan lebih dari satu pemain di dalam kelas serta menyajikan proses belajar di dalam kelas agar lebih inovatif dan saling aktif. Keaktifan siswa dapat dilihat dari peningkatan efektivitas belajar yang mengarahkan seseorang untuk memperoleh pengalaman dalam belajar. Misalnya guru seperti magnet yang dapat menarik peserta didik terhadap pelajaran yang di sajikan. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil analisis pada variabel penggunaan aplikasi quiziz ini (X) maka peserta didik kelas X ips 4 SMA Negeri 1 Pahunga Lodu dapat di ketahui bahwa nilai yang telah di peroleh peserta didik adalah 100, dan nilai minimum yang diperoleh peserta didik adalah 50. Skor rata-rata yang telah di peroleh peserta didik pada variabel (X) 87,26472 dengan range 50. Sedangkan nilai skewnes dan

kurtosis masing- masing -1,7047 dan 2,812362 serta standar deviasi 12,46889 dari skor ideal yang dimungkin di capai oleh peserta didik. Sedangkan hasil output pada uji Normalitas maka dapat di ketahui bahwa nilai signifikannya (Y) adalah $0,013 > 0,05$ maka H_1 yang di terima berdistribusi normal Maka H_0 di tolak dan H_1 di terima, dalam artinya koefisien analisis data signifikan. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model atau metode pembelajaran aplikasi Quiziz berbasis internet berpengaruh positif terhadap prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa strategi pengelolaan kelas dengan penggunaan aplikasi quiziz dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Pahunga Lodu. Karena media pembelajaran Quiziz dapat memberikan suasana belajar baru pada siswa dan juga dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, menyenangkan, menantang, dan interaktif pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik sehingga pada proses pembelajaran dapat lebih meningkat dan efektif.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah di susun pada BAB sebelumnya, "Strategi Pengelolaan Kelas dalam Menciptakan Suasana Belajar untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kelas X Melalui Penggunaan Aplikasi Quiziz di SMA Negeri 1 Pahunga Lodu" Bahwa dapat di simpulkan bahwa hasil menunjukkan nilai penggunaan media pembelajaran aplikasi quiziz (X) dan peningkatan efektivitas pembelajaran pada peserta didik (Y) mendekati nol dan nilai rasio maka dapat di simpulkan bahwa data nilai berdistribusi secara normal. Hasil deskriptif analisis menunjukkan bahwa nilai yang di peroleh peserta didik rata-rata variabel X berada pada kategori tinggi dan perolehan nilai rata-rata peserta didik pada variabel Y berada pada kategori tinggi.

Hasil analisis data penggunaan media pembelajaran aplikasi quiziz terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X menunjukkan data berdistribusi normal dan konstribusi yang positif signifikan. Hasil analisis pada variabel penggunaan aplikasi quiziz ini (X) maka peserta didik kelas X ips 4 SMA Negeri 1 Pahunga Lodu dapat di ketahui bahwa nilai yang telah di peroleh peserta didik adalah 100, dan nilai minimum yang diperoleh peserta didik adalah 50. Skor rata-rata yang telah di peroleh peserta didik pada variabel (X) 87,26472 dengan range 50. Sedangkan nilai skewnes dan kurtosis masing- masing 1,7047 dan 2,812362 serta standar deviasi

12,46889 dari skor ideal yang dimungkin di capai oleh peserta didik. Sedangkan hasil output pada uji Normalitas maka dapat di ketahui bahwa nilai signifikannya (Y) adalah $0,013 > 0,05$ maka H1 yang di terima berdistribusi normal Maka Ho di tolak dan H1 di terima, dalam artinya koefisien analisis data signifikan. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model atau metode pembelajaran aplikasi Quiziz berbasis internet berpengaruh positif terhadap prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Zainal; Hudaya, Adeng; ANJANI, Dinda. Efektivitas pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid19. *Research and Development Journal of Education*, 2020, 1.1: 131-146.
- Aditya, Dedy Yusuf. Pengaruh penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar matematika siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 2016, 1.2.
- Asrori, Mohammad. Pengertian, tujuan dan ruang lingkup strategi pembelajaran. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2013, 5.2: 26.
- Azhar, Ian; Nasim, Arim. Pengaruh Pembiayaan Jual Beli, Pembiayaan Bagi Hasil, Dan Non Performing Finance Terhadap Profitabilitas (Studi Kasus Pada Bank Umum Syariah Di Indonesia Periode 2012-2014). *Jurnal ASET (Akuntansi Riset)*, 2016, 8.1: 6176.
- Benny A Pribadi, 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Dewi, Lathifa Utami. Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. 2020. *Bachelor's Thesis*. Jakarta: FITK IIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ekayani, Putu. Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2017, 2.1: 1-11.
- Festiawan, Rifqi. *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman, 2020.