

THE EFFECTIVENESS OF USING *QUIZIZZ* LEARNING MEDIA TO IMPROVE HISTORY LEARNING ACHIEVEMENT FOR ACADEMIC YEAR 2022/2023

Nurul Ismi Lestari

Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Yogyakarta
@nismilestari8@gmail.com

ABSTRACT

The low achievement of studying history at SMA Negeri 3 Bantul is still a problem that exists today. There are still students who score below the minimum Minimum Completeness Criteria, making teachers have to think about innovations that will be implemented in learning in order to improve student history learning achievement. This study aims to see the effectiveness of using Quizizz learning media to improve student history learning achievement at SMA Negeri 3 Bantul for the 2022/2023 school year. This research uses quantitative methods with the type of True Experimental design and post-test-only control group design research design with a population of grade XI IPS 1 and MIPA 2 SMA Negeri 3 Bantul for the 2022/2023 academic year. The sample used in this study was the entire population that had been determined. The research instrument this time uses tests which are divided into Pre-test and Post-test and observation sheets for learning implementation. Data testing using the help of IBM SPSS 21 Software. Test the hypothesis using the Wilcoxon Test.

The results showed that (1) Quizizz learning media was not effective in increasing students' historical learning achievement with Asymp scores. Sig. 2 tailed 0.009 which is $0.009 < 0.05$. (2) Quizizz learning media is not effective in increasing students' history learning achievement with Asymp scores. Sig. 2 tailed 0.000 where $0.000 < 0.05$. (3) Quizizz learning media is no more effective than conventional learning media to improve students' history learning achievement with Asymp scores. Sig. 2 tailed 0.002 where $0.002 < 0.05$ The use of learning media should be used as ice breaking during learning. Research should be carried out with maximum effort in order to get maximum data results. Class selection as a sample in research should be done by referring to big data on student scores so that class selection can be decided appropriately and equally.

Keywords: *Effectiveness, Quizizz Learning Media, Learning Achievement*

ABSTRAK

Rendahnya prestasi belajar sejarah di SMA Negeri 3 Bantul masih menjadi persoalan yang ada hingga saat ini masih. Masih terdapat siswa yang mendapat nilai dibawah batas minimal Kriteria Ketuntasan Minimum membuat guru harus memikirkan inovasi yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran agar meningkatkan Prestasi belajar sejarah siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa di SMA Negeri 3 Bantul tahun ajaran 2022/2023. Penelitian kali ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis True Experimental design dan desain penelitian post-test-only control group design dengan populasi kelas XI IPS 1 dan MIPA 2 SMA Negeri 3 Bantul

tahun ajaran 2022/2023. Sampel yang digunakan pada penelitian kali ini adalah seluruh populasi yang telah ditentukan. Instrumen penelitian kali ini menggunakan Tes yang terbagi menjadi Pre-test dan Post-test dan Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Pengujian data menggunakan bantuan Software IBM SPSS 21. Uji hipotesis menggunakan Uji Wilcoxon.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran Quizizz tidak efektif meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa dengan nilai Asymp. Sig. 2 tailed 0.009 yang dimana $0.009 < 0.05$. (2) Media pembelajaran Quizizz tidak efektif meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa dengan nilai Asymp. Sig. 2 tailed 0.000 dimana $0.000 < 0.05$. (3) Media pembelajaran Quizizz tidak lebih efektif dari media pembelajaran konvensional untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa dengan nilai Asymp. Sig. 2 tailed 0.002 dimana $0.002 < 0.05$. Penggunaan media pembelajaran sebaiknya digunakan sebagai ice breaking saat pembelajaran berlangsung. Penelitian sebaiknya dilaksanakan dengan Upaya maksimal agar mendapatkan hasil data yang maksimal. Pemilihan kelas sebagai sampel dalam penelitian hendaklah dilakukan dengan mengacu pada big data nilai siswa sehingga pemilihan kelas dapat diputuskan dengan tepat dan setara.

Kata Kunci : Efektivitas, Media Pembelajaran Quizizz, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sektor utama dan vital dalam kehidupan manusia, Pendidikan adalah suatu proses yang dilaksanakan untuk mewariskan kebudayaan secara turun temurun (Rahman 2022: 2). Sisi lain definisi Pendidikan adalah suatu proses yang dilaksanakan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam mencapai tujuan mewariskan kebudayaan secara turun temurun kepada generasi penerus (Nurkholis 2013: 25). Pendidikan adalah proses yang harus bisa meningkatkan bakat dan minat peserta didik menuju tingkat kehidupan serta peradaban yang lebih tinggi. (Sujana 2019: 29). Teori diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan sebuah proses yang terstruktur dan berkelanjutan yang dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kualitas manusia. Dunia pendidikan memiliki komponen yang sangat kompleks untuk mendukung keberhasilan tujuan pendidikan seperti yang telah tertuang pada definisi Pendidikan sesuai teori diatas, salah satunya adalah pembelajaran.

Pembelajaran merupakan komponen penting dalam pelaksanaan Pendidikan. pembelajaran adalah suatu proses yang mempertemukan antara siswa, guru dan sumber belajar dalam satuan Pendidikan dengan tujuan terciptanya perubahan kearah lebih baik pada sikap, keterampilan dan pengetahuan siswa (Ubabuddin 2019: 21). Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang dilaksanakan secara maksimal dengan menggunakan metode secara khusus agar materi pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal kepada siswa. (Nasution 2017: 10). Teori diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran merupakan suatu kondisi dimana interaksi antara peserta didik dan guru sangat diharapkan dapat berlangsung dengan baik agar materi yang diberikan dalam pembelajaran dapat diterima dengan maksimal oleh peserta didik.

Komponen pendukung dalam pendidikan tidak hanya pembelajaran, Prestasi belajar juga merupakan komponen yang penting dalam dunia pendidikan Prestasi belajar

adalah suatu hasil akhir yang diperoleh oleh peserta didik dalam suatu pengukuran yang Sistematis (Hafiz 2018: 14). Prestasi belajar adalah suatu capaian yang diraih oleh siswa setelah melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran dan hasil perubahan dalam pembelajaran (Gusmawati 2020: 37). Teori diatas dapat disimpulkan Prestasi belajar adalah suatu hasil ukur yang relevan mengenai tingkat kecerdasan peserta didik dalam menerima pembelajaran didalam kelas yang telah diukur dalam suatu sistem pengukuran yang absah.

Prestasi belajar siswa tidak bisa di tingkatkan dengan sendirinya, perlu ada Tindakan tersendiri untuk meningkatkan prestasi, salah satunya adalah memaksimalkan media pembelajaran yang dilaksanakan. Media pembelajaran adalah komponen yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Suryani 2016: 187). Media pembelajaran adalah suatu perantara berbentuk fisik yang digunakan untuk memudahkan menyampaikan dan mengantar pesan materi pembelajaran (Zaki 2020: 812). Teori diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah suatu bentuk fisik yang digunakan sebagai penyalur informasi untuk memudahkan terjadinya proses pembelajaran yang maksimal.

SMA Negeri 3 Bantul adalah sekolah yang memiliki rekam jejak yang baik dalam bidang akademik maupun non akademik namun rekam jejak yang baik tidak dapat memastikan seluruh aspek mata pelajaran memiliki nilai yang maksimal. observasi yang dilaksanakan tanggal 9 Desember 2022 di SMA Negeri 3 Bantul menunjukan permasalahan minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah masih tergolong kurang khususnya di kelas XI, terdapat siswa yang belum memenuhi batas kriteria ketuntasan minimal, Peserta didik cenderung merasa malas pada pembelajaran sejarah yang bersifat konvensional, Kebiasaan membolos yang menjadi masalah ketika pembelajaran sejarah terasa membosankan. Permasalahan diatas memiliki akar yang sama yaitu pembelajaran konvensional yang monoton dan membosankan, oleh karena itu pembelajaran merupakan hal vital yang perlu diperbaharui seiring perkembangan zaman. Pembelajaran dapat dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan kreativitas guru dengan berbagai media pembelajaran.

Quizizz adalah salah satu media pembelajaran yang kini mulai banyak diminati untuk diterapkan dalam pembelajaran. Selain tampilannya yang sangat menarik, *Quizizz* memiliki berbagai fitur yang mendukung dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. *Quizizz* adalah aplikasi berbasis *game* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan serta menambah konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran (Mukharomah 2021:14). Selain penampilannya yang menarik *Quizizz* merupakan media pembelajaran dengan basis *games* yang dapat diakses dengan mudah melalui web. *Quizizz* adalah perangkat berbentuk game yang melibatkan *Multy activity* untuk pemain dapat bergabung dalam kelas *online* yang berguna untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan (Nurfadilah 2022: 367). Secara mudahnya *Quizizz* merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran yang dapat memberikan data serta statistik kinerja peserta didik yang dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam melihat prestasi belajar siswa. (Anggraini 2020:

3). Dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan media pembelajaran virtual menarik dan inovatif yang dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kali ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *post-test-only control group design*. *post-test-only control group design* adalah desain penelitian yang memiliki dua kelompok yang dapat dipilih secara random (Sugiyono 2021: 116). Penelitian ini menggunakan kelompok pertama (X) dapat disebut sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan atau disebut (*treatment*) dan kelompok yang tidak mendapat perlakuan disebut kelompok Kontrol.

Selanjutnya populasi yang digunakan sekaligus sebagai sampel berasal dari kelas XI IPS 1 dan MIPA 2 SMA Negeri 3 Bantul sebagai objek penelitian. Kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas MIPA 2 sebagai kelas kontrol. Cara pengumpulan data dalam penelitian meliputi dokumentasi, *test*, dan observasi yang telah dinilai oleh ahli untuk mendapatkan validitas. Prestasi belajar dilihat dengan nilai *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada sebelum dan sesudah *treatment* untuk mengukur prestasi belajar sejarah. observasi dilakukan untuk menilai baik atau tidaknya proses pembelajaran yang dilakukan.

Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, tahap pertama dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dan eksperimen. Pada tanggal 13 Februari 2023 kelas kontrol dan eksperimen melaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional dan mengerjakan soal *pre-test*. Selanjutnya pada pertemuan kedua pada tanggal 20 Februari kelas kontrol dan eksperimen melaksanakan pertemuan kedua dengan menerapkan media pembelajaran *Quizizz* dan mengerjakan soal *post-test* untuk mengukur perbedaan capaian prestasi siswa.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI MIPA 2 sebagai kelas kontrol dan IPS 1 sebagai kelas eksperimen. Penelitian dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan pada kelas kontrol dan eksperimen dengan mengaplikasikan media pembelajaran konvensional (*Powerpoint*). Pertemuan pertama dilanjutkan dengan pengambilan nilai *pre-test*. pertemuan kedua dilaksanakan pada kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (*powerpoint*) dan metode pembelajaran konvensional (Ceramah), dan kelas eksperimen dengan mengaplikasikan media pembelajaran *Quizizz* Pertemuan kedua dilanjutkan dengan pengambilan nilai *post-test*.

Tabel 1. Nilai *Pre-test* dan *Post-test* kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas Eksperimen (IPS 1)		Kelas Kontrol (MIPA 2)	
Tes	Rata-rata	Tes	Rata-rata
<i>Pre-test</i>	55,4	<i>Pre-test</i>	53,7
<i>Post-test</i>	34,29	<i>Post-test</i>	46,0

Penelitian menggunakan tiga jenis instrumen yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Dokumentasi dilaksanakan untuk mengumpulkan dan melaksanakan administrasi data dengan lengkap dan benar pada penelitian. Administrasi yang dikumpulkan meliputi Silabus, RPP, lembar observasi, materi pembelajaran, lembar tes, hasil belajar siswa, dan foto kegiatan. Tes dilaksanakan untuk menilai prestasi belajar siswa. Tes pada penelitian kali ini dilaksanakan dalam dua tahap yakni tes *pre-test* yang dilaksanakan sebelum pemberian *treatment* pada kelas kontrol dan eksperimen, serta *Post-test* yang dilaksanakan setelah dilaksanakan *treatment* pada kelas eksperimen dan kontrol. Observasi dilaksanakan guna menilai jalannya pembelajaran pada setiap pertemuan. Observasi dinilai oleh observer yakni guru sejarah Indonesia di SMA Negeri 3 Bantul. Nilai pada observasi didapat dari rata-rata nilai yang dihasilkan pada setiap pertemuan.

Tabel 2. Hasil Observasi pada kelas kontrol

Pembelajaran	Persentase	Kategori
Pertemuan 1	92%	Sangat Baik
Pertemuan 2	100%	Sangat Baik
Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol	96%	Sangat Baik

Tabel 3. Hasil Observasi pada Kelas Konvensional

Pembelajaran	Persentase	Kategori
Pertemuan 1	100%	Sangat Baik
Pertemuan 2	100%	Sangat Baik
Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimer	100%	Sangat Baik

Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan kategori sangat baik, sehingga penelitian dapat dikatakan maksimal dalam menerapkan media pembelajaran baik konvensional maupun *Treatment*.

Analisis Data Instrumen Tes

Uji Validitas

Validitas merupakan proses mengetahui taraf ukuran suatu hal yang harus diukur (Ihsan 2015: 266). Validitas dalam penelitian ini dilaksanakan dengan dua tahap yakni validitas logis dan empiris. validitas logis merupakan uji yang melihat kevalidan berdasarkan hasil penalaran (Riyani, 2017: 62). Validitas empiris adalah validasi yang dilaksanakan melalui pengolahan nilai *pre-test* dan *post-test* melalui bantuan *software IBM SPSS 21*.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Instrumen pada soal *Pre-test*

No. Soal	Jenis Soal	r-butir	r tabel	Kesimpulan
1	Pilihan ganda	0,499	0,443	Valid
2	Pilihan ganda	0,546	0,443	Valid
3	Pilihan ganda	0,648	0,443	Valid
4	Mencocokkan	0,614	0,443	Valid
5	Mencocokkan	0,713	0,443	Valid
6	Mencocokkan	0,655	0,443	Valid
7	Mencocokkan	0,581	0,443	Valid
8	Essai	0,850	0,443	Valid
9	Essai	0,743	0,443	Valid
10	Essai	0,802	0,443	Valid

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes pada Soal *post-test*

No. Soal	Jenis Soal	r-butir	r tabel	Kesimpulan
1	Pilihan ganda	0,546	0,443	Valid
2	Pilihan ganda	0,516	0,443	Valid
3	Pilihan ganda	0,549	0,443	Valid
4	Mencocokkan	0,658	0,443	Valid
5	Mencocokkan	0,556	0,443	Valid
6	Mencocokkan	0,539	0,443	Valid
7	Essai	0,552	0,443	Valid
8	Essai	0,799	0,443	Valid
9	Essai	0,804	0,443	Valid
10	Essai	0,572	0,443	Valid

Seluruh butir soal memiliki kesimpulan valid dengan interpretasi cukup dan layak digunakan sebagai instrumen penilaian pada penelitian.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilaksanakan untuk menguji sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono 2021: 17). Uji reliabilitas dilaksanakan dengan dua tahap berbeda, yakni uji reliabilitas pada soal pilihan ganda *pre-test* dan *post-test* dan uji reliabilitas pada soal esai *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal *Pre-test* Pilihan ganda dan Mencocokkan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.710	18

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen soal *Pre-test* Essai

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.719	18

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal *Post-test* Pilihan ganda dan Mencocokkan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.714	18

Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal *Post-test* Essai

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.755	18

Hasil uji Reliabilitas memperlihatkan seluruh data memiliki hasil uji yang dapat diterima dengan seluruh interpretasi yang tinggi. Kesimpulan pada hasil uji reliabilitas kali ini memiliki data yang digunakan dapat menghasilkan data yang sama pada kelas konvensional dan eksperimen.

Hasil Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk mengetahui jenis data yang dimiliki apakah memiliki jenis data yang normal atau tidak. Normal atau tidaknya suatu data dapat berpengaruh dalam penelitian, karena uji normalitas merupakan uji yang akan menentukan jenis uji yang akan dilakukan dalam uji hipotesis.

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Pre-test kelas eksperimen	.154	32	.053
Post-test kelas eksperimen	.267	32	.000
Pre-test kelas kontrol	.166	34	.018
Post-test kelas kontrol	.302	32	.000

Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa data penelitian memiliki jenis tidak normal, sehingga penelitian kali ini menggunakan statistik nonparametrik.

Uji Homogenitas

Pengujian Homogenitas menggunakan uji *Levene's test* dengan bantuan *software IBM SPSS 21*, hasil perhitungan sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas *Pre-test*

		Test of Homogeneity of Variance			
Tabel		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
12. Hasil Uji	Based on Mean	1.178	1	64	.282
	Based on Median	.728	1	64	.397
	Hasil Belajar pre-test Based on Median and with adjusted df	.728	1	58.573	.397
	Based on trimmed mean	1.015	1	64	.317

Homogenitas *Post-test*

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar siswa	Based on Mean	5.130	1	62	.027
	Based on Median	5.831	1	62	.019
	Based on Median and with adjusted df	5.831	1	46.269	.020
	Based on trimmed mean	6.198	1	62	.015

Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan dari uji Homogenitas sig. 0,27 sehingga Jika $< 0,05$ maka H_0 ditolak artinya data pada kelas kontrol dan eksperimen data yang dimiliki tidak homogen. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa data pada penelitian kali ini tidak memiliki varians yang sama. Data yang tidak normal juga menjadi dasar pengambilan keputusan pada penelitian kali ini menggunakan statistik nonparametrik

Pengujian Hipotesis

Hipotesis 1

Uji hipotesis 1 dilaksanakan untuk menjawab hipotesis apakah terdapat efektivitas media pembelajaran konvensional untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa SMA Negeri 3 Bantul. Pengujian hipotesis dilaksanakan menggunakan Uji Wilcoxon dengan hasil sebagai berikut.

Hasil Uji Statistik Hipotesis 1

Test Statistics ^a	
	Post-test – pre-test
Z	-2.605 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.009

pada hipotesis 1 bernilai 0.009 lebih kecil dari 0.05 sehingga berdasarkan dasar pengambilan keputusan Jika angka sig. 2 tailed $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. maka Pembelajaran dengan media pembelajaran *Quizizz* tidak efektif meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 3 Bantul tahun ajaran 2022/2023.

Hipotesis 2

Uji hipotesis 2 dilaksanakan untuk menjawab hipotesis apakah terdapat efektivitas media pembelajaran *Quizizz* untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa SMA Negeri 3 Bantul. Pengujian hipotesis dilaksanakan menggunakan Uji Wilcoxon dengan hasil sebagai berikut.

Hasil Uji Statistik Hipotesis 2

Test Statistics ^a	
Post-test – pre-test	
Z	-4.294 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Nilai asymp sig. 2 tailed memiliki nilai 0.000 sehingga nilai signifikansi < dari 0.05. sesuai dasar pengambilan keputusan maka Jika angka sig. 2 tailed < 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak Pembelajaran dengan media pembelajaran *Quizizz* tidak efektif meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 3 Bantul tahun ajaran 2022/2023

Hipotesis 3

Uji hipotesis 3 dilaksanakan untuk menjawab hipotesis manakah yang lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran sejarah dengan media pembelajaran konvensional atau *Quizizz* untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa SMA Negeri 3 Bantul. dengan hasil sebagai berikut.

Hasil Uji Statistik 3

Test Statistics ^a	
Post-test – Pre-test	
Z	-3.075 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

Sig 2 tailed 0.002 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan Jika angka sig. 2 tailed < 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Simpulan pada hipotesis 3 Pembelajaran dengan media pembelajaran *Quizizz* tidak lebih efektif dari pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Bantul tahun ajaran 2022/2023.

KESIMPULAN

Efektivitas media pembelajaran *Quizizz* untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah SMA Negeri 3 Bantul tahun ajaran 2022/2023 dengan hasil uji hipotesis nilai 0.009. sehingga angka sig. 2 tailed < 0,05. Efektivitas media pembelajaran *Quizizz* untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah SMA Negeri 3 Bantul tahun ajaran 2022/2023 dengan hasil uji hipotesis nilai 0.000. sehingga angka sig. 2 tailed < 0,05. Pembelajaran dengan media pembelajaran *Quizizz* tidak lebih efektif dari pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Bantul tahun ajaran 2022/2023. Dari

kesimpulan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* lebih disarankan hanya sebagai sarana pendukung dalam terciptanya pembelajaran sejarah yang tidak membosankan, bukan sebagai suatu tolak ukur pokok dalam penilaian prestasi belajar sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Dkk. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Tematik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi." *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*: 2–10. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8839>.
- Gusmawati, Dkk. 2020. "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar." *Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2(April 2020): 36–42. <https://almasdi.staff.unri.ac.id/files/2014/02/Potensi-PKS-dan-produk-turunannya-di-Riau.pdf>.
- Hafiz, Abdul. 2018. "Prestasi Belajar Siswa Yang Bekerja Sebagai Tukang Semir Di Kota Bukittinggi." *Jurnal As-Salam* 2(1): 28–35. <https://jurnal-assalam.org/index.php/JAS/article/view/94>.
- Ihsan, Helli. 2015. "Validitas Isi Alat Uukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya." *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan* 13(3): 173.
- Mukharomah, Nafi'. 2021. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiyah." *WANIAMBEY: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2(1): 12–20.
- Nasution, Mardiah Kalsum. 2017. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. Corresspondence: Mardiah Kalsum Nasution, Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. E-Mail." *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11(1): 9–15.
- Nurfadilah, Dkk. 2022. "Media Quizizz Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil." *Journal of Indonesian Hostory and Education* 2: 364–74.
- Nurkholis. 2013. "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: 25." 1(1): 24–44.
- prof. Dr. Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Rahman, Dkk. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1): 1–8.
- Riyani, Rizki, Syafdi Maizora, and Hanifah Hanifah. 2017. "Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas Viii Smp." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 1(1): 60–65.
- Sujana, I Wayan Cong. 2019. "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4(1): 29.

- Suryani, Nunuk. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It." *Sejarah dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya* 10(2): 186–96.
- Ubabuddin. 2019. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Journal Edukatif* 5(1): 18–27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>.
- Zaki, Ahmad. 2020. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7(2): 809–20.