

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Istilah konstruktivistik berasal dari kata konstruktif yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai sifat memperbaiki, membangun, dan membina. Sementara itu, dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *constructive* yang bermakna sesuatu yang bersifat membangun. Dalam kajian psikologi, istilah konstruktif dimaknai sebagai proses berpikir yang mampu menghasilkan kesimpulan baru. Sementara itu, dalam filsafat pendidikan, konstruktivisme dipahami sebagai suatu aliran yang menekankan upaya membangun tatanan kehidupan yang berbudaya modern (Suryana, dkk., 2022: 2072).

Konstruktivisme dipandang sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa peserta didik secara aktif membangun dan mengorganisasi pengetahuannya sendiri, di mana pemaknaan terhadap realitas terbentuk melalui pengalaman yang mereka alami secara langsung (Nurlina, dkk., 2021: 58). Menurut Wahab, G & Rosnawati (2021: 29), konstruktivisme menjadi dasar filosofis pembelajaran kontekstual yang memandang bahwa pengetahuan dikembangkan secara bertahap oleh individu, kemudian diperluas melalui pengalaman dalam konteks yang terbatas, bukan diperoleh secara tiba-tiba. Menurut Masgumelar & Mustafa, (2021: 52) penerapan pendekatan konstruktivisme dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mengoptimalkan pemahaman peserta didik.

Jean Pieget dalam Sugrah, (2019: 124) menjelaskan bahwa konstruktivisme adalah cara untuk menjelaskan bagaimana siswa, sebagai individu, belajar menyesuaikan diri dan meningkatkan pengetahuannya. Secara prinsip, teori ini menegaskan bahwa proses belajar tidak sekadar menerima informasi dari guru, melainkan melibatkan aktivitas aktif peserta didik dalam membangun pemahaman melalui pengalaman serta interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Teori konstruktivisme memiliki keterkaitan langsung dengan kemampuan berpikir sejarah karena keduanya menekankan pentingnya aktivitas mental aktif dalam membangun pengetahuan. Dalam pembelajaran sejarah, siswa tidak cukup

hanya menerima informasi tentang peristiwa masa lalu, tetapi perlu mengolahnya melalui proses menafsirkan sumber, membandingkan fakta, memahami konteks waktu, serta menarik hubungan sebab-akibat. Prinsip konstruktivisme mendukung proses tersebut dengan menempatkan siswa sebagai subjek yang secara aktif membangun makna melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian teori konstruktivisme membantu mengembangkan kemampuan berpikir historis seperti berpikir kronologis, analitis, kritis, dan interpretative karena pemahaman sejarah terbentuk bukan secara pasif, tetapi melalui proses konstruksi pengetahuan berdasarkan interaksi siswa dengan data historis dan lingkungannya.

Relevansi teori Piaget dengan media Quizalize terlihat dari cara keduanya menekankan pembelajaran aktif. Piaget menjelaskan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan penyesuaian skema berpikir. Quizalize mendukung proses ini dengan menyediakan kuis interaktif dan umpan balik langsung, sehingga siswa dapat menguji, memperbaiki, dan membangun pemahaman secara mandiri sesuai tahap perkembangan kognitifnya. Heri, (2025: 2) dalam kerangka konstruktivisme, penggunaan Quizalize memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif membangun pemahaman melalui keterlibatan langsung dengan berbagai kuis dan tantangan, sehingga proses belajar tidak terbatas pada aktivitas menghafal materi.

2.1.2 Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium,” yang secara harfiah berarti alat perantara atau sarana untuk menyampaikan sesuatu. Dalam bahasa Arab, media dimaknai sebagai alat yang berfungsi sebagai penghubung dalam proses penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan. Dengan demikian, media dapat dipahami sebagai alat yang membantu proses penyampaian pesan maupun materi pembelajaran dari pengirim kepada pihak penerima yang menjadi sasaran informasi tersebut (Wulandari & Whardani, 2024: 4). Berdasarkan penjelasan tersebut, media dapat disimpulkan sebagai alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima.

Media pembelajaran merujuk pada berbagai instrumen yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik, yang berfungsi memberikan rangsangan agar siswa lebih termotivasi serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran yang utuh dan bermakna (Hasan, dkk., 2021: 29). Sedangkan menurut Saleh, dkk., (2023: 6) Secara esensial, media pembelajaran merupakan wahana penyampaian informasi dari pendidik sebagai komunikator kepada peserta didik sebagai penerima. Apabila lingkungan belajar dirancang secara sistematis, maka proses tersebut dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

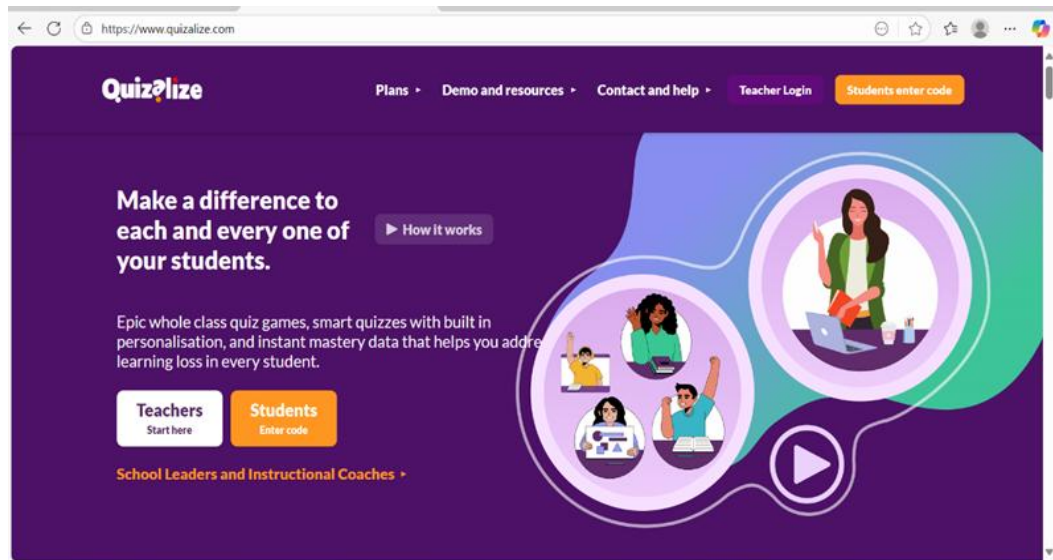
Fungsi utama media pembelajaran ialah membangun kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan secara tepat dan mendalam, sekaligus mengembangkan kemampuan kognitif serta membentuk karakter mereka. Dalam praktik pembelajaran, berbagai alat peraga terbukti berkontribusi signifikan pada setiap tahap proses belajar, terutama dalam menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa (Saleh, dkk., 2023: 12).

2.1.3 Quizalize

Quizalize merupakan platform evaluasi daring yang menyediakan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis. Quizalize dipandang sebagai instrumen yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran karena memungkinkan pendidik memfasilitasi kegiatan belajar secara lebih terarah dan interaktif (Malik, dkk., 2025: 62). Platform ini menyediakan fasilitas analisis data peserta didik secara otomatis, memungkinkan perancangan kuis yang bersifat fleksibel, serta mendukung beragam bentuk soal, termasuk pilihan ganda dan isian singkat (Juniwianto, dkk., 2025: 2)

Quizalize menyediakan sepuluh fitur permainan yang dirancang untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut meliputi, Blockerzz, Hoopzz solo, Goalss, Theadventure of kleo the koala, Battlerzz, Bearzz, rockzz, Hoopzz, Leaderboard, dan First to the flag, dalam penelitian ini fitur yang digunakan yaitu fitur Hoopzz solo. Media Quizalize relevan diterapkan dalam pembelajaran sejarah karena memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa melalui interaksi berbasis gim.

Penggunaan Quizalize dilakukan melalui beberapa tahapan. Adapun prosedur yang perlu dilakukan guru dalam menyusun soal melalui platform Quizalize adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tampilan login Quizalize

1. Silahkan untuk login di <https://www.quizalize.com/>.
2. Silahkan Anda klik >Teacher Login.
3. Silahkan daftarkan diri menggunakan Akun Google, Google Classroom, atau Anda dapat login menggunakan akun microsoft Office anda.

Adapun keunggulan Quizalize dalam menunjang kegiatan pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Mendorong partisipasi siswa dan memperkuat motivasi belajar
Quizalize menyajikan unsur gamifikasi seperti poin, lencana, dan papan peringkat sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Selain itu, platform ini menyediakan beragam bentuk soal, seperti pilihan ganda, jawaban singkat, esai, teka-teki, dan lainnya, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton.
- b. Memberikan kemudahan dalam menyusun serta mengevaluasi kuis
Guru dapat merancang kuis secara cepat dan praktis melalui fitur-fitur cerdas yang tersedia di Quizalize. Proses penilaiannya pun berlangsung otomatis,

sehingga membantu menghemat waktu dan usaha guru dalam mengoreksi serta memberikan skor kepada siswa.

c. Mendorong peningkatan efektivitas proses pembelajaran

Guru dapat menyampaikan umpan balik yang lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa berdasarkan hasil kuis. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan belajar setiap individu secara berkelanjutan. Quizalize juga menyediakan beragam bank soal dan materi pembelajaran dari banyak pengajar, sehingga siswa memiliki lebih banyak alternatif sumber belajar.

d. Fleksibel dan mudah dioperasikan

Quizalize dapat dijalankan melalui berbagai jenis perangkat, termasuk komputer, laptop, tablet, maupun ponsel, sehingga penggunaannya menjadi lebih fleksibel dan dapat diakses kapan pun serta di mana pun.

Adapun kelemahan Quizalize dalam menunjang kegiatan pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Bergantung pada ketersediaan jaringan internet

Quizalize memerlukan jaringan internet agar dapat berfungsi, sehingga kurang sesuai digunakan di wilayah yang memiliki keterbatasan akses internet.

b. Ketersediaan fitur lanjutan yang masih terbatas pada versi gratis

Beberapa fasilitas dalam Quizalize, seperti ekspor data ke Excel maupun penyesuaian tampilan, hanya dapat diakses oleh pengguna yang berlangganan versi premium.

c. Kurang sesuai digunakan untuk jenis materi tertentu

Quizalize kemungkinan tidak ideal digunakan untuk materi yang memerlukan penjelasan mendalam maupun demonstrasi yang lebih kompleks.

d. Memiliki kemungkinan terjadinya kecurangan pengguna

Dalam kondisi tertentu, siswa dapat melakukan kecurangan saat mengerjakan kuis berbasis daring, sehingga guru perlu lebih waspada dan menerapkan strategi pencegahan yang tepat.

2.1.4 Kemampuan Berpikir Sejarah

Kemampuan berpikir sejarah merupakan kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik agar dapat memahami materi sejarah secara mendalam serta mampu mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Berpikir historis (*Historical Thinking Skills*) adalah kemampuan seseorang dalam memahami perbedaan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan, kemampuan ini mencakup keterampilan menilai serta menganalisis bukti sejarah, membandingkan dan menelaah berbagai kisah, ilustrasi, maupun catatan dari masa lampau, menginterpretasikan sumber sejarah, serta Menyusun Kembali peristiwa berdasarkan pemahamannya sendiri (Achmadin, 2022: 98). Definisi lain secara sederhana kemampuan berpikir historis adalah pemahaman yang tepat akan konsep waktu, ruang, dan masyarakat (Tricahyono & Widiadi, 2020: 209).

Nugroho dkk., (2023: 577), menyatakan kemampuan berpikir historis dapat dibagi ke dalam dua kategori utama, yaitu keterampilan dasar (*basic skills*) dan keterampilan penelitian sejarah (*high skills*). Keterampilan dasar mencakup kemampuan berpikir kronologis, mengidentifikasi kontinuitas serta perubahan, dan menganalisis hubungan sebab-akibat. Sementara itu, keterampilan penelitian sejarah meliputi kemampuan membangun makna dan signifikansi historis, menafsirkan sumber-sumber sejarah, memanfaatkan serta menganalisis bukti-bukti historis, serta menyusun dan melaporkan hasil penelitian secara sistematis.

Wineburg dalam Saputra, dkk., (2025: 2280) Indikator dari kemampuan berpikir historis itu sendiri adalah sebagai berikut:

1. Berpikir sesuai dengan konteksnya

Fokus diarahkan pada keterampilan menyimak dan menelaah peristiwa sejarah secara menyeluruh, sehingga saat siswa mempelajari suatu kisah sejarah, mereka mampu menafsirkan kembali peristiwa tersebut berdasarkan fakta dan informasi yang tersedia.

2. Urutan waktu dan keterhubungan peristiwa

Konsep kronologi serta kesinambungan merupakan dua unsur yang saling terkait dalam kajian sejarah. Kronologi berfungsi menunjukkan urutan temporal terjadinya peristiwa, termasuk keterlibatan tokoh, waktu, serta dinamika sejarah

yang menyertainya. Meskipun demikian, kronologi tidak sebatas pada penentuan tanggal atau periode tertentu, melainkan mencerminkan rangkaian peristiwa yang tersusun secara berurutan dan berkelanjutan, sehingga membentuk hubungan antara masa lalu, masa kini, dan proyeksi masa depan.

3. Keterampilan menelusuri hubungan sebab dan akibat

Setiap peristiwa sejarah memunculkan isu yang perlu dicermati, dianalisis, diperdebatkan, dan dipahami secara mendalam. Kondisi tersebut menjadi pemicu terjadinya berbagai peristiwa sejarah yang memberikan dampak terhadap lingkungan sekitar. Indikator ini menitikberatkan pada kemampuan menjelaskan latar belakang serta alasan terjadinya peristiwa sejarah. Di samping itu siswa dituntut mampu mengidentifikasi signifikansi dan konsekuensi yang muncul dari peristiwa tersebut.

4. Penafsiran serta bukti

Penafsiran dan bukti merupakan dua aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam mengkaji peristiwa sejarah. Penafsiran berperan sebagai proses memahami makna yang terkandung dalam bukti sejarah. Saat mempelajari suatu peristiwa, kita meninjau kembali kejadian masa lalu dengan menelusuri keterkaitannya, mengumpulkan serta mengungkap informasi atau data, hingga akhirnya menyusun hipotesis atau kesimpulan yang tepat

5. Kecakapan dalam melakukan penalaran kritis

Peserta didik perlu mampu menelaah kembali asumsi dan prasangka yang membentuk suatu narasi sejarah serta menilai bukti-bukti sejarah secara objektif dan kritis. Mereka juga dituntut untuk mempertimbangkan beragam perspektif dan menguji kembali kesimpulan yang pernah dibuat.

6. Keterampilan menyampaikan informasi

Siswa diharapkan mampu membangun argumen sejarah secara runtut dan mudah dipahami. Mereka perlu menata informasi dalam alur yang logis serta menyampaikannya secara efektif, baik melalui penjelasan lisan ataupun tulisan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Pelaksanaan penelitian ini didasarkan pada sejumlah referensi yang relevan, karena penelitian yang berkualitas memerlukan landasan pembandingan sekaligus

penguat dari studi-studi sebelumnya. Penelitian ini mengacu pada tiga karya terdahulu yang dinilai memiliki keterkaitan substansial dengan topik yang dikaji yaitu:

Penelitian pertama berjudul *Pengaruh Penggunaan Gamification Berbasis Quizalize terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PPKN Materi Simbol Keragaman Agama* yang dilakukan oleh Marpaung, dkk., (2025). Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan pengaruh Quizalize berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Nilai t_{hitung} (19,854) > t_{tabel} (0,632) dan signifikansi $0,001 < 0,05$, menunjukkan peningkatan nyata kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 66 (pretest) menjadi 88 (posttest). Penggunaan Quizalize mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta kemampuan analisis dan evaluatif siswa. Platform ini efektif karena menyediakan umpan balik langsung dan elemen permainan seperti poin dan level yang mendorong partisipasi siswa. Hasil ini mendukung bahwa Quizalize dapat mengembangkan kemampuan berpikir sejarah karena kedua kemampuan (berpikir kritis dan berpikir sejarah) sama-sama menuntut analisis, interpretasi, dan evaluasi terhadap informasi. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya meneliti pengaruh media penggunaan quizalize sebagai media pembelajaran. Perbedaan pada penelitian ini pada mata pelajarannya yaitu PPKN sedangkan peneliti pada mata pelajaran sejarah. Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah keduanya menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode Kuasi Eksperimen.

Penelitian kedua berjudul *Pengaruh Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Quizalize terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK* yang dilakukan oleh Gaguk Juniwianto & Mu'jizatin Fadiana (2025). Hasil penelitian menggunakan metode quasi eksperimen, penelitian ini menemukan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Quizalize lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen = 78,28 lebih tinggi dibanding kelas kontrol = 68,19, dengan hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai signifikansi $0,005 < 0,05$. Skor N-Gain = 0,6772 (kategori

sedang). Menunjukkan bahwa Quizalize tidak hanya efektif sebagai media, tetapi juga sebagai alat bantu penguatan model pembelajaran aktif. Dalam konteks sejarah, platform ini dapat mendorong siswa untuk menelusuri, menganalisis sebab-akibat, dan menarik kesimpulan terhadap peristiwa sejarah. Persamaannya antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya menggunakan Quizalize. Perbedaannya terletak pada tujuannya peneliti yang dilakukan Gaguk Juniwianto & Mu'jizatin Fadiana tujuannya Menguji efektivitas Quizalize dalam mendukung model Discovery Learning. Sedangkan peneliti tujuannya menguji sejauh mana Quizalize sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir Sejarah. Kedua peneliti sama sama menggunakan pendekatan eksperimen (kuasi experiment).

Penelitian ketiga berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizalize pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK* yang dilakukan oleh Monika Simare, dkk., (2024). Penelitian pengembangan dengan model ADDIE menghasilkan media pembelajaran Quizalize yang sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli. Hasil uji kelayakan ahli media 90,43% (Sangat layak), hasil uji kelayakan ahli materi 95,23% (Sangat layak). Hasil tersebut Menunjukkan bahwa Quizalize telah terbukti layak dan efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam pembelajaran sejarah, media ini bisa membantu siswa memahami konsep, kronologi, dan konteks sejarah dengan cara yang lebih menarik. Persamaannya sama sama menggunakan media pembelajaran Quizalize. Perbedaannya pada jenis penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Monika Simare menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE sedangkan peneliti menggunakan penelitian eksperimen (Kuasi eksperimen).

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual berfungsi sebagai acuan yang menjelaskan keterkaitan antar variabel yang terlibat dalam penelitian. Kerangka ini menggambarkan alur pemikiran peneliti dalam menghubungkan berbagai konsep untuk memperlihatkan hubungan serta arah kajian terhadap variabel yang diteliti, yang berangkat dari permasalahan rendahnya siswa terhadap kemampuan berpikir sejarah dan proses

pembelajaran yang cenderung kurang bervariasi. Maka, tindakan yang pertama dilakukan terhadap permasalahan tersebut yaitu diberikannya media pembelajaran interaktif yaitu Quizalize. Pada penelitian ini, kerangka konseptual yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara dari rumusan masalah yang dirumuskan dalam suatu penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizalize terhadap kemampuan berpikir sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya.

Sedangkan hipotesis uji pada penelitian ini adalah:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran Quizalize terhadap kemampuan berpikir sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya
2. H_a : Terdapat pengaruh media Quizlize terhadap kemampuan berpikir Sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya