

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia, karena setiap individu memerlukannya sebagai bekal untuk dapat bertahan dan menyesuaikan diri dalam kehidupan. Pendidikan merupakan suatu upaya sistematis untuk membentuk kepribadian individu sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat, sekaligus mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, dan perilaku peserta didik agar mampu menjalani kehidupan secara optimal (Nasution, dkk., 2022: 422). Sejalan dengan itu, disampaikan oleh (Rahman dkk., 2022: 2), bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan secara sadar, terencana, dan sistematis untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya secara optimal dan aktif. Pendidikan diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk berperan dalam kehidupan pribadi maupun Masyarakat. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses sistematis untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, dan mampu berpikir kritis dalam menghadapi dinamika sosial serta perkembangan zaman. Oleh karena itu, penyelenggara pendidikan perlu dirancang secara kontekstual dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara menyeluruh guna mewujudkan pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran sejarah memberi peran dalam pembentukan karakter dan kesadaran kebangsaan. Pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada penyampaian peristiwa masa lalu, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir sejarah yang memungkinkan siswa memahami makna di balik setiap peristiwa. Melalui pembelajaran sejarah, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang fakta-fakta masa lalu, tetapi juga nilai-nilai untuk membentuk sikap toleransi, sosial, dan tanggung jawab sebagai warga negara. Agar tujuan

tersebut tercapai, proses pembelajaran sejarah harus mampu menumbuhkan kemampuan berpikir sejarah pada diri siswa. Kemampuan berpikir sejarah menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan dalam memahami makna peristiwa masa lalu. Achmadin (2022: 97), menyatakan berpikir sejarah berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa, memungkinkan mereka untuk menginterpretasikan fenomena atau peristiwa sejarah melalui kerangka teoretis serta analisis kausalitas hubungan sebab-akibat. Namun rendahnya kemampuan berpikir sejarah dapat menghambat siswa dalam menginterpretasi sumber-sumber sejarah dan menarik kesimpulan yang logis. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan model pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk berpikir secara kritis, analitis, dan reflektif dalam menelaah fakta serta peristiwa sejarah.

Temuan dari wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 29 September 2025, menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa di kelas XI 7 terhadap indikator kemampuan berpikir sejarah masih belum optimal. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Sri Haryanti guru sejarah kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya, ditemukan bahwa kemampuan berpikir sejarah siswa masih tergolong belum optimal, khususnya di kelas XI 7 SMA Negeri 8 Tasikmalaya. Dalam proses pembelajaran di kelas, siswa cenderung jarang mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan terhadap argumen yang terkandung dalam pernyataan atau pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Siswa hanya mampu memahami peristiwa sejarah secara sederhana, yaitu dengan menerima dan menghafal fakta tanpa berpikir atau menganalisis lebih dalam. Siswa belum mampu menelaah secara kritis suatu peristiwa sejarah dan hubungannya dengan keadaan masa kini, sehingga mereka belum memahami makna atau pelajaran yang dapat dipetik dari peristiwa tersebut. Kondisi ini menjadi salah satu permasalahan utama dalam proses pembelajaran sejarah, yang ditunjukkan oleh belum tercapainya indikator kemampuan berpikir sejarah sebagaimana diungkapkan oleh (Wineburg dalam Saputra, dkk., 2025: 2280) Indikator-indikator kompetensi berpikir historis mencakup berpikir sesuai dengan konteksnya, urutan waktu dan keterhubungan peristiwa, keterampilan menelusuri hubungan sebab akibat, penafsiran serta bukti, kecakapan dalam melakukan penalaran kritis, dan

keterampilan menyampaikan informasi. Melalui indikator tersebut, peneliti dapat menilai secara sistematis bagian mana dari kemampuan berpikir sejarah siswa yang masih lemah dari beberapa indikator tersebut. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru, menyebabkan siswa lebih banyak informasi daripada terlibat aktif dalam menganalisis peristiwa sejarah dan kurangnya penggunaan sumber sejarah, seperti dokumen, foto, peta, atau sumber primer, yang dapat melatih siswa menafsirkan bukti sejarah dan menarik kesimpulan. Sebagian siswa masih kesulitan menafsirkan sumber sejarah secara kritis. Hal ini terlihat dari kebiasaan mereka menyalin informasi dari video materi yang diberikan guru tanpa melakukan analisis lebih dalam. Selain itu, saat diberi pertanyaan yang menuntut penalaran historis, mereka cenderung memberikan jawaban yang bersifat deskriptif dan hanya berisi fakta, tanpa menunjukkan kemampuan berpikir analitis.

Rendahnya kemampuan berpikir sejarah dapat diatasi dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media Quizalize. Peneliti memilih Quizalize karena media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui fitur kuis interaktif, umpan balik langsung, dan unsur gamifikasi yang menarik. Dengan demikian, Quizalize diharapkan dapat membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih mendalam serta mengembangkan kemampuan berpikir sejarah. Hal ini sesuai dengan temuan oleh Marpaung, dkk., (2025: 3223) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizalize berbasis gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PPKN. Hasil uji statistik menunjukkan t_{hitung} (19,854) lebih besar dari t_{tabel} (0,632) dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat peningkatan nyata kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media Quizalize. Penelitian lain oleh Juniwianto & Fadiana (2025: 10688) juga membuktikan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Quizalize berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMK. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (78,28) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (68,19) dengan signifikansi $0,005 < 0,05$. Hasil tersebut menegaskan bahwa Quizalize dapat dijadikan media efektif dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Selanjutnya, penelitian oleh Mare, dkk., (2024: 3688) menunjukkan bahwa media pembelajaran

interaktif berbasis Quizalize sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil validasi ahli media sebesar 90,43% dan validasi ahli materi sebesar 95,23%. Media tersebut dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah pemahaman konsep siswa melalui tampilan yang menarik dan interaktif.

Beberapa penelitian sebelumnya yang di paparkan di atas menunjukkan bahawa media Quizalize efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar, pada beberapa mata pelajaran, seperti PPKN. Namun belum ada penelitian yang secara khusus menelaah pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir sejarah dan pada mata pelajaran sejarah. Dengan demikian terdapat kesenjangan penelitian yang perlu diisi melalui studi mengenai pengaruh media Quizalize terhadap kemampuan berpikir sejarah. Quizalize adalah platform digital yang membantu pendidik membuat kelas virtual serta menyusun materi penilaian untuk siswa, yang bisa tersedia dan dapat digunakan pada berbagai perangkat seperti komputer, tablet, serta ponsel pintar (Dwi Febriyanti, 2024: 336).

Merujuk pada kondisi permasalahan tersebut, dapat ditegaskan bahwa, penelitian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizalize Terhadap Kemampuan Berpikir Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya” penelitian ini penting dilakukan untuk dapat memecahkan permasalahan rendahnya kemampuan berpikir sejarah pada siswa yang sedang dihadapi oleh guru sejarah. Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan terampil dalam mengembangkan kemampuan berpikir sejarah, seperti menganalisis sebab-akibat peristiwa, memahami kronologi, serta menafsirkan makna dari setiap peristiwa sejarah. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami fakta sejarah, tetapi juga mampu berpikir kritis dan reflektif terhadap konteks masa lalu, sehingga tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai secara optimal.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Quizalize terhadap kemampuan berpikir sejarah siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya?”. Rumusan masalah tersebut kemudian diuraikan menjadi pertanyaan pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizalize terhadap kemampuan berpikir sejarah siswa kelas XI 7 SMA Negeri 8 Tasikmalaya?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir sejarah setelah menggunakan media pembelajaran Quizalize pada siswa kelas XI 7 SMA Negeri 8 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Syahza, (2021: 68) menyatakan bahwa definisi operasional merupakan perumusan makna suatu konsep berdasarkan pada karakteristik yang dapat diamati atau diukur secara empiris. Keberadaan aspek yang dapat diobservasi ini memiliki signifikansi penting, karena memungkinkan pihak lain selain peneliti untuk melakukan pengamatan atau pengukuran serupa. Dengan demikian, kegiatan penelitian menjadi terbuka terhadap proses verifikasi dan replikasi oleh peneliti lain. Definisi operasional penelitian ini yaitu:

1.3.1 Media Quizalize

Quizalize adalah platform digital yang membantu pendidik membuat kelas virtual serta menyusun materi penilaian untuk siswa, yang bisa diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, maupun ponsel pintar (Dwi Febriyanti 2024: 336). Media yang digunakan dalam Quizalize oleh peneliti yaitu fitur Hoopzz Solo. Fitur Hoopzz Solo merupakan salah satu fitur permainan individu pada Quizalize yang mengintegrasikan kuis pembelajaran dengan permainan bola basket virtual. Dalam fitur ini, sebelum mengerjakan soal siswa di beri tantangan untuk menembakkan bola ke ring dan diberikan kesempatan tiga kali untuk memasukan bola ke ring, setelah itu siswa bisa mengerjakan soal. Fitur tersebut dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Berikut gambar mengenai fitur Hoopzz Solo:

1.3.2 Kemampuan Berpikir Sejarah

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. Proses tersebut dilakukan melalui analisis kritis terhadap fenomena sejarah yang dikaji dengan mempertimbangkan sudut pandang siswa, sejarawan, dan para ahli (Achmadin, 2022: 98). Indikator-indikator kompetensi berpikir historis mencakup berpikir sesuai dengan konteksnya, urutan waktu dan keterhubungan peristiwa, keterampilan menelusuri hubungan sebab akibat, penafsiran serta bukti, kecakapan dalam melakukan penalaran kritis, dan keterampilan menyampaikan informasi (Wineburg dalam Saputra, dkk., 2025: 2280).

1.4 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media Quizalize terhadap kemampuan berpikir sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya. Adapun penelitian ini juga dilakukan untuk dapat:

1. Mengetahui pengaruh media pembelajaran Quizalize terhadap kemampuan berpikir sejarah siswa kelas XI 7 SMA Negri 8 Tasikmalaya
2. Mengetahui peningkatan terhadap kemampuan berpikir sejarah siswa kelas XI 7 SMA Negeri 8 Tasikmalaya setelah menggunakan media Quizalize.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini disusun untuk memberikan kontribusi dan dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak dalam pengembangan pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan dan penguatan literatur ilmiah dari media pembelajaran sejarah berbasis teknologi dengan mengeksplorasi peran Quizalize dalam meningkatkan kemampuan berpikir sejarah.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi pendidik, penelitian ini dapat membantu meningkatkan kesadaran pentingnya beradaptasi dengan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, salah satunya dengan media quizalize dan meningkatkan kemampuan profesionalisme dalam kegiatan pembelajaran dan menjadikan sebuah inovasi dalam pembelajaran.
2. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam upaya mencapai tujuan pendidikan serta pelaksanaan kurikulum melalui pemanfaatan media pembelajaran di kelas.
3. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi wahana untuk memperkaya wawasan serta pengalaman yang diperoleh dari kejadian nyata, mengenai implementasi media pembelajaran Quizalize dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini membantu peneliti memahami efektivitas penggunaan media berbasis teknologi dalam meningkatkan kemampuan berpikir sejarah siswa, sekaligus memberikan gambaran mengenai strategi pembelajaran digital yang tepat untuk diterapkan pada konteks kelas