

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Seiring dengan perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi, guru Sejarah dituntut untuk lebih kreatif dalam menyiapkan dan merancang model pembelajaran yang akan dilakukannya. Salah satu model pembelajaran sejarah yang dapat dikembangkan adalah media visual (Fajri, 2023: 160). Di sisi lain, di Indonesia pembelajaran sejarah menghadapi tantangan secara signifikan terutama pada era digital, seperti minat peserta didik yang rendah, adanya informasi daring yang belum tervalidasi, dan kendala utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah yaitu keterbatasan sumber daya. Akibatnya, inovasi dalam pembelajaran sejarah harus dilakukan oleh guru (Renaningati dkk., 2024: 2).

Teknologi adalah hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang dapat membantu dunia pendidikan. Dengan demikian, sudah sepatutnya dunia pendidikan juga memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk menyampaikan pengajaran pada proses pembelajaran berlangsung. Dalam pendidikan, teknologi digunakan untuk memfasilitasi capaian tujuan pembelajaran. Peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mereka guna memperluas wawasan, teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, teknologi digunakan guru dalam menjelaskan materi dan memeriksa hasil belajar mereka tanpa harus mengeluarkan tenaga ekstra (Nurillahwaty, 2022: 82).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru sejarah di SMAN 8 Tasikmalaya, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kejenuhan belajar terutama pada akhir kegiatan pembelajaran, apalagi ketika kegiatan belajar tidak disertai variasi metode atau media yang menarik. Temuan itu diperkuat dengan pernyataan guru yang menyatakan hal yang serupa, bahwa peserta didik cenderung bosan dan jenuh di akhir pembelajaran. Peneliti juga menemukan

bahwa guru dan peserta didik di sekolah ini terbuka pada penerapan inovasi pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Tingkat penggunaan teknologi peserta didik di SMAN 8 Tasikmalaya terbilang cukup tinggi, sehingga solusi permasalahan kejenuhan tersebut adalah pembelajaran dengan menggunakan permainan edukasi. Penggunaan media Zep Quiz ini menjadi strategi guru dalam mengatasi kejenuhan belajar tersebut dan dilaksanakan pada akhir pembelajaran setelah pemberian materi selesai.

Pemilihan SMAN 8 Tasikmalaya sebagai lokasi penelitian dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa sekolah ini menunjukkan kondisi yang relevan dengan fokus penelitian, yakni adanya fenomena kejenuhan belajar peserta didik pada saat pembelajaran sejarah. Pemilihan kelas XI sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan akademik bahwa peserta didik pada jenjang ini telah memiliki kemampuan berpikir yang lebih matang dibandingkan kelas X, namun belum menghadapi tekanan akademik yang tinggi seperti peserta didik kelas XII yang fokus pada persiapan ujian akhir.

Guru menerapkan pembelajaran menggunakan media Zep Quiz di kelas XI karena media tersebut dinilai mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Melalui permainan yang menyenangkan, adanya tantangan, dan tampilan visual yang menarik, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi mengikuti pembelajaran. Selain itu, materi pembelajaran di kelas XI lebih kompleks sehingga membutuhkan strategi pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan pemahaman materi pelajaran serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang membahas mengenai media permainan yang ditulis oleh Ika Tusyana, Muhammad Azmi dan Jamil yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda” menjelaskan bahwa pembelajaran Sejarah menggunakan media Quizizz meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini melengkapi dan melanjutkan penggunaan media pembelajaran Zep Quiz pada pelajaran Sejarah di kelas X jenjang SMA.

Penelitian ini memberikan kebaruan (novelty), yaitu mengkaji secara khusus mengenai penggunaan media pembelajaran Zep Quiz pada pembelajaran sejarah di jenjang SMA, yang belum banyak diteliti pada literatur sebelumnya. Penggunaan Zep Quiz membantu guru mendapat umpan balik secara cepat yang nantinya dapat digunakan untuk merancang strategi pembelajaran selanjutnya

Pada proses pembelajaran Sejarah di kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya diketahui bahwa guru menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran permainan edukasi seperti Wordwall, Educaplay, Zep Quiz, dan Wayground menjadi peluang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh sebab itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran Zep Quiz dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini.

Melihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ika Tusyani, Muhammad Azmi, dan Jamil yang meneliti penggunaan media Quizizz serta melihat dari permasalahan kelas yang ada di SMAN 8 Tasikmalaya, dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz pada Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2025/2026”.

1.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini Adalah “Bagaimana Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz pada Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya?”. Rumusan penelitian tersebut dijabarkan dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Zep Quiz pada pelajaran Sejarah di kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana proses penggunaan media Zep Quiz pada pelajaran Sejarah di kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026?

3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan penggunaan media Zep Quiz pada Pelajaran Sejarah di kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026?

1.2 Definisi Operasional

1.2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang disampaikan oleh guru kemungkinan penyerapan materinya lebih mudah dipahami dan mudah diterima dengan baik oleh peserta didik. Dengan demikian, menggunakan permainan edukasi yang penggunaannya melalui sistem daring merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang bisa digunakan oleh guru dan peserta didik (Candra & Rahayu, 2021)

1.2.2 Zep Quiz

Zep Quiz adalah sebuah platform kuis interaktif yang diciptakan untuk membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran secara efektif dan lebih menyenangkan (Widyaningrum dkk., 2025: 202). Zep Quiz adalah permainan edukasi yang dalam permainannya terdapat animasi, poin dan leaderboard yang menampilkan peringkat peserta. Tantangan dalam permainan disertai visual yang menarik membuat peserta didik lebih antusias, fokus, dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

1.2.3 Pembelajaran Sejarah

Sapriya dalam (Santosa & Hidayat, 2020: 94) menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari masa lampau manusia mengenai asal-usul dan perkembangan serta peranannya. Melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik diajarkan dan di dapat dari ilmu pengetahuan yang mengandung nilai-nilai kearifan tersebut

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran Zep Quiz pada pelajaran Sejarah di kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026. Adapun dari pertanyaan penelitian, ialah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Zep Quiz pada pelajaran Sejarah di kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026

2. Untuk mendeskripsikan proses penggunaan media Zep Quiz pada pelajaran Sejarah di kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026
3. Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penggunaan media Zep Quiz pada Pelajaran Sejarah di kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari judul “Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz pada Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2025/2026” yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memahami bagaimana pengalaman belajar peserta didik menggunakan permainan edukasi dalam pembelajaran sejarah.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah untuk mempertimbangkan pengembangan inovasi belajar menggunakan teknologi sehingga terciptanya lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi penelitian lanjutan yang sama fokusnya pada media pembelajaran berbasis permainan edukasi dan dampaknya terhadap proses belajar dan mengajar.