

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL *YOUTUBE QUIZIZZ* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS 1 SMAN 2 BANJAR

Lulu Ulmaelani¹, Yadi Kusmayadi², Dewi Ratih³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Galuh, J.L. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia

Email: lulumeilani61@gmail.com¹yadikusmayadi791@gmail.com²ratihdewi231@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to determine the conditions of history learning in class XI IPS 1 SMAN 2 Banjar and to find out its use in history lessons in class XI IPS 1 SMAN 2 Banjar. This study used qualitative methods. Data collection is done by observation, interviews and documentation. The research instruments used were interview guides, observations and cell phones for taking pictures and recording. Data processing was carried out through six stages according to Creswell's opinion, data analysis by triangulation, member control and inspection. Checking the validity of the data is carried out through eight stages according to Moleong's opinion. The results of the research on Utilization of Youtube Quizizz Audio Visual Learning Media in History Learning in Class XI IPS 1 SMAN 2 Banjar show that the conditions for learning history in Class XI IPS 1 show that the teacher conveys learning material in accordance with the RPP and learning media using textbooks and LKS books. Utilization of the Youtube Quizizz audio visual learning media in Class XI IPS 1 SMAN 2 Banjar is carried out through the stages of planning and implementation. The use of learning media is carried three times at each meeting students experience development.

Keywords: instructional media, youtube quizizz, history

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar sebelum memanfaatkan media pembelajaran audio visual *Youtube Quizizz* serta untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran tersebut dalam mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman wawancara, observasi dan telepon genggam untuk memotret serta merekam. Pengolahan data dilakukan melalui enam tahap sesuai pendapat Creswell, untuk analisis data dilakukan dengan triangulasi, kontrol anggota dan pemeriksaan. Pemeriksaan keabsahan data dilakukan melalui delapan tahapan seperti yang dijelaskan Moleong. Hasil penelitian Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual *Youtube Quizizz* dalam Pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar sebelum memanfaatkan media pembelajaran audio visual *Youtube Quizizz* menunjukkan bahwa Kondisi pembelajaran sejarah yang berlangsung guru menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan RPP dan media pembelajaran yang digunakan buku paket dan buku LKS. Pemanfaatan media pembelajaran audio visual *Youtube Quizizz* di Kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar dilakukan melalui tahapan perencanaan dan pelaksanaan. Pemanfaatan media pembelajaran ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan pada setiap pertemuan peserta didik mengalami perkembangan dalam memahami materi sejarah.

Kata kunci: media pembelajaran, youtube quizizz, sejarah

Cara sitasi: Ulmaelani, L., Kusmayadi, Y., & Ratih, D., (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Youtube Quizizz Dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 685-692.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki kedudukan krusial dalam rangka membangun kualitas pribadi masing-masing individu di lingkungan masyarakat. Senada dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 ikhwal Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 berisikan pendidikan mengacu pada upaya sengaja dan terus-menerus untuk membina lingkungan di dalam kelas, peserta didik secara aktif didorong untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya berupa kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, negara, dan negara lain. Sama halnya dengan negara lain pendidikan di Indonesia juga memiliki jenjang tersendiri dapat kita lihat adanya jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, sebagai spesialisasi dalam pendidikan disiplin ilmu dikembangkan untuk jenjang pendidikan lebih tinggi (Depdiknas., 2003).

Salah satu mata pelajaran yang menunjang keberhasilan pendidikan nasional adalah mata pelajaran sejarah. Mata pelajaran ini membahas tentang kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lalu. Pada praktiknya peserta didik sering kali menganggap mata pelajaran ini membosankan ketika pelaksanaan pembelajaran sedang berlangsung. Ada masalah serius dengan kelangsungan pembelajaran di kelas karena peserta didik memiliki persepsi yang kuat bahwa sejarah adalah topik membosankan dan tidak menarik. Penyebab utama dari masalah ini adalah guru menggunakan pendekatan ceramah dan mendorong hafalan. Sekalipun peserta didik harus berpartisipasi aktif dalam lingkungan belajar yang diciptakan guru, hal ini tetap hanya relevan dengan pengembangan keterampilan di bidang keahlian peserta didik (Santosa, 2017).

Fenomena yang kerap sekali muncul di lingkungan sekolah banyak ditemukan peserta didik kurang memahami materi tentang sejarah Indonesia, pada akhirnya mereka tidak mau memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Banyak diantara mereka menganggap mata pelajaran ini tidak terlalu penting dan pada akhirnya sibuk berbicara dengan teman sebangkunya atau bahkan tertidur saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik merupakan input yang nantinya akan diproses dalam sistem pendidikan, sehingga menjadi pribadi berkualitas sesuai dengan tujuan proses pendidikan. Dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas sudah seharusnya mereka berperilaku baik salah satunya dengan cara memperhatikan guru saat menyampaikan materi. Kehadiran teknologi semakin canggih membuat mereka abai dalam menjalankan kewajibannya dalam belajar baik itu di sekolah maupun di rumah. Sebagian besar remaja milenial merasa dirinya sangat ketergantungan dengan handphone atau gawai karena hal itu sangat membantu kemudahan hidup, khususnya komunikasi. Adanya gawai juga mempengaruhi keberlangsungan pembelajaran sejarah di sekolah. Fokus peserta didik teralihkan dengan adanya teknologi ini. Fenomena tersebut dapat muncul karena asumsi peserta didik menganggap pembelajaran sejarah monoton dan hanya terfokus pada buku teks, dengan ini mata pelajaran tersebut perlu mendapatkan inovasi baru dan dibantu dengan media pembelajaran sejarah yang lebih efektif serta inovatif, hal tersebut guna memotivasi peserta didik akan pentingnya sejarah bagi kehidupannya. Guru dituntut untuk memiliki kreativitas tinggi guna mencapai target menjadikan peserta didik menghargai jasa para pahlawan dan memiliki kesadaran tinggi akan sejarah bangsanya melalui pembelajaran sejarah. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah guru tetap berpegang pada kurikulum yang berlaku saat ini.

Terjadi sebuah perubahan dari kurikulum 2013 kepada kurikulum Merdeka Belajar. Arifin (2021) menjelaskan Kurikulum Merdeka Belajar adalah sebuah program kebijakan dari riset seleksi Kemendikbud yang bersifat kebebasan berpikir dalam memiliki teknologi dapat dilakukan guru sebelum mengajar. Sistem pendidikan juga akan berubah seiring perkembangan zaman, pertama bernuansa di dalam kelas, kemudian terjadi di luar kelas, hal ini akan menciptakan pengalaman dengan diskusi lebih interaktif. Seorang guru secara tidak langsung dapat membentuk karakter peserta didik dengan kemandirian dan berani, cerdas dan mudah bergaul, dengan sopan santun. Jangan hanya mengandalkan sistem penilaian yang ada di sekolah saat ini. Kata keterangan di atas memberikan gambaran bahwa kurikulum ini diharapkan dapat menambah kekuatan untuk

menghadapi persaingan nasional dan global (Qomariyah & Maghfiroh, 2022).

Dalam kurikulum 2013 tidak terdapat pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi (TIK) berbeda dengan kurikulum Merdeka belajar pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi akan menjadi titik fokus dalam pembelajaran. Sebagian sekolah ada yang sudah menerapkan kurikulum Merdeka belajar ada juga yang masih menggunakan kurikulum 2013, hal ini dikarenakan perlu adanya kesiapan yang matang baik dari guru, peserta didik maupun sekolah. Dengan adanya kurikulum baru diharapkan mampu membawa udara positif bagi pendidikan di Indonesia dan mampu memulihkan keadaan setelah pandemi. Guru harus siap menghadapi persaingan global dengan banyaknya teknologi canggih. Media pembelajaran yang beragam harus mampu diaplikasikan dalam pembelajaran di sekolah.

Guru memerlukan media untuk menjalankan kewajibannya menyampaikan pesan-pesan dari materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru harus bisa menjadi orang yang kreatif mampu mengemas pembelajaran dengan caranya sendiri berdasarkan aspek pedagogik, keadaan peserta didik dan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudarto (2021) bahwa melalui media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan. Dengan demikian media pembelajaran menjadi alat yang krusial bagi penunjang proses pembelajaran di luar maupun di dalam kelas. Media merupakan segala bentuk alat yang dapat dipergunakan oleh setiap individu untuk menyampaikan pemikirannya, gagasan atau pandangan, dengan demikian bisa sampai kepada individu lain. Media pembelajaran yaitu media yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk memudahkannya dalam memahami materi (Enawaty, 2010; Pradilasari et al., 2019). Segala bentuk media pembelajaran dengan alat peraga yang bermacam-macam mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka akan lebih fokus saat pembelajaran berlangsung.

Pendidikan selalu menjadi hal yang krusial untuk perkembangan sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Terlebih di masa revolusi industri 4.0 ini menjadi tantangan di segala bidang pengetahuan khususnya Pendidikan (Nurhayati, 2020). Guru harus inovatif dalam penggunaan media pembelajaran untuk mendorong keterlibatan dan aktivitas peserta didik sehingga dapat berdampak pada hasil belajar sebagai awal mengatasi kesulitan di era revolusi industri keempat.

Youtube merupakan jejaring sosial yang paling populer saat ini. Apalagi dengan banyak bermunculan *youtuber* ternama di dunia seperti Jake Paul dan Jimmy Donaldson, serta *youtuber* Indonesia Atta Halilintar dan Ria Ricis yang banyak menarik minat masyarakat khususnya peserta didik menonton dan menghabiskan waktunya melihat konten yang ditampilkan oleh seorang *youtuber*. Popularitasnya diperkirakan akan tumbuh seiring dengan jumlah penggunanya. Sebelumnya *youtube* mencatat 1,5 miliar pelanggan per bulan pada pertengahan 2017. Miliaran orang di tahun 2022 ini diperkirakan akan meningkat lebih banyak lagi (Haryadi, 2019). Dengan jumlah yang sedemikian banyak tidak salah lagi dengan adanya kemajuan teknologi audio visual berupa video *youtube* dapat menarik perhatian peserta didik menggunakannya sebagai media pembelajaran. Guru bisa memanfaatkan media ini untuk digunakan saat proses transfer ilmu pengetahuan berlangsung di dalam kelas, menciptakan suasana baru yang menyenangkan.

Selain *youtube*, ada juga beberapa *game* yang digemari masyarakat khususnya di kalangan pelajar atau peserta didik. Sebagai lingkungan belajar, *game edukasi* juga dapat bertujuan agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif, terintegrasi dengan soal-soal penilaian. Pemecahan masalah dan logika membuat mereka terbiasa berpikir, belajar dan secara aktif menerapkannya, bahkan di rumah. Media *game edukasi* yang sangat variatif dan mudah diakses oleh peserta didik adalah media *game edukasi quizizz* (Nurhayati, 2020).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan pendidikan. Perkembangan teknologi informasi harus digunakan secara optimal, media pembelajaran audio visual *youtube quizizz* merupakan bagian dari teknologi informasi yang dapat berguna untuk menunjang pembelajaran di kelas dan mendukung

peningkatan kualitas pembelajaran sejarah di SMAN 2 Banjar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, menggunakan berbagai pendekatan dan dilakukan dengan konteks alamiah untuk menggambarkan suatu fenomena yang terjadi. Tindakan partisipan dan pengaruhnya terhadap kehidupan mereka dicari dan dideskripsikan secara naratif. Tujuannya untuk memahami fenomena alami baik itu fenomena sosial atau manusia yang dapat dijelaskan secara naratif bagaimana dampak suatu perilaku yang terjadi terhadap kehidupan mereka (Densin & Lincoln, 2009). Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara, observasi dan gawai sebagai alat memotret serta merekam. Pengolahan data dilakukan melalui enam tahap sesuai dengan pendapat Creswell yaitu: Pertama, mengidentifikasi masalah yang akan menjadi fokus penelitian mengenai rincian masalah atau gejala yang harus diselidiki. Kedua, tinjauan literatur (literature review). Ketiga, menggambarkan tujuan dari penelitian yang dilakukan. Keempat, pengumpulan data. Kelima, interpretasi dan analisis data. Keenam, pelaporan. Analisis data dilakukan dengan triangulasi, kontrol anggota dan pemeriksaan. Pemeriksaan keabsahan data dilakukan melalui delapan tahapan sesuai dengan pendapat Moleong yaitu: Partisipasi penelitian yang diperluas, kegigihan pengamatan, triangulasi, penilaian sejawat melalui diskusi, analisis efek samping, kecukupan referensi, kontrol anggota dan evaluasi (J.R Raco, 2010).

Subyek dalam penelitian ini yaitu guru dan peserta didik. Tinjauan literatur (literature review) dilakukan dengan mengumpulkan informasi dan sumber penguat tambahan dari berbagai ahli melalui jurnal dari platform Google Scholar yang diterbitkan oleh beberapa Universitas di Indonesia seperti Jurnal Artefak Universitas Galuh dan sumber jurnal lain. Peneliti juga menggunakan beberapa buku dari perpustakaan Universitas Galuh seperti buku Metode Penelitian Kualitatif dan sumber buku yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar Sebelum Memanfaatkan Media Pembelajaran Audio Visual Youtube Quizizz

Pendidikan merupakan pondasi kemajuan suatu bangsa. Di dunia sekarang ini di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi eksklusif kehadiran guru di kelas. Peserta didik dapat belajar kapan saja, di mana saja. Dan dapat mempelajari apa saja berdasarkan minat serta gaya belajarnya. Seorang perancang pembelajaran perlu merancang pembelajaran dengan menggunakan ragam media dan sumber pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien (Sanjaya, 2010).

Ibu Dyah Kartikaningsih selaku Wakasek kurikulum menjelaskan bahwa setiap guru memiliki kemampuan yang berbeda, sudah seharusnya memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Di SMAN 2 Banjar juga memiliki tim IT yang bisa membantu guru saat mengalami kendala dalam penggunaan teknologi informasi. Karena banyak peserta didik yang membawa gawai ataupun laptop sehingga sebagian guru mengarahkan peserta didik untuk menggunakan teknologi tersebut kedalam hal yang bermanfaat seperti menambah pengetahuannya melalui pembelajaran yang ada di dalam aplikasi.

Kondisi pembelajaran yang ada di SMAN 2 Banjar sebelum memanfaatkan media pembelajaran audio visual *youtube quizizz* masih sangat sederhana dengan guru yang memanfaatkan buku sumber dan buku LKS untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas. Padahal pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah yang ada juga dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Jika diabaikan, media bukan lagi sarana untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Kinerja pendidikan yang optimal merupakan salah satu indikator mencapai hasil belajar peserta didik yang optimal. Hasil belajar yang optimal juga

merupakan cerminan dari hasil pendidikan yang berkualitas. Sebuah bantuan visual atau alat diperlukan untuk mendukung kelangsungan proses belajar mengajar (Jas, 2012).

Berdasarkan observasi di kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar yang dilakukan peneliti sekolah ini dalam penyediaan sarana dan prasarana untuk program pembelajaran cukup baik, di sekolah ini sarana di dalam kelas sudah cukup layak dan mumpuni, selain itu juga tersedianya Lab komputer. Dengan demikian guru tidak ada kesulitan dalam menerapkan media dalam kegiatan belajar mengajar. Pelaksanaan pembelajaran di kelas XI IPS 1 berjalan dengan teratur dan menyesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat guru. Sangat disayangkan dalam menyampaika materi guru masih berfokus pada buku dan peserta didik hanya terdiam mendengarkan ceramah dari guru. Beberapa peserta didik yang duduk di bangku belakang malah asik bermain *game* pada gawainya kemudian ada juga peserta didik perempuan yang mengobrol dengan teman sebangkunya. Metode pembelajaran yang digunakan guru membuat peserta didik merasa jenuh sehingga perhatian mereka teralihkan. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan para peserta didik yang juga mengakui bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran.

B. Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Youtube Quizizz

Media dapat membantu tugas guru dan peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Dalam hal ini guru mata pelajaran Sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar memanfaatkan media pembelajaran audio visual *youtube quizizz* dalam pembelajaran. Media pembelajaran Audio Visual adalah lingkungan perantara yang berasimilasi melalui penglihatan dan pendengaran untuk memudahkan perolehan pengetahuan, keterampilan atau sikap yang digunakan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hayati et al., 2017).

Adapun tahapan dari Pemanfaatan Media Pembelajaran audio visual *youtube quizizz* dalam mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan Pemanfaatan Media Pembelajaran audio visual *youtube quizizz* dalam mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar

Perencanaan pemanfaatan media pembelajaran di kelas XI IPS 1 sudah berjalan cukup baik. Berdasarkan semua data mengenai proses perencanaan pemanfaatan media pembelajaran sesuai yang disampaikan di atas, dapat dimengerti bahwa kegiatan perencanaan media pembelajaran Sejarah di sekolah yaitu menyesuaikan dengan kurikulum, mengorganisasikan dengan materi dan alokasi waktu serta membaca situasi dan kondisi kelas.

- b. Pelaksanaan Pemanfaatan Media Pembelajaran audio visual Youtube Quizizz dalam mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar

Alokasi waktu pembelajaran sejarah di kelas XI yaitu selama 2 jam pelajaran x 45 menit. Laptop dan smartphone menjadi alat bantu yang digunakan peserta didik untuk menunjang pembelajaran. Ibu Sofa selaku guru Sejarah memasuki kelas dan peserta didik telah melakukan persiapan untuk memulai kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti guru dan Peserta didik memanfaatkan media Pembelajaran audio visual *youtube quizizz*.

- c. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran juga tidak lupa dilakukan guru, mencakup kegiatan menghimpun pengukuran dan penilaian, menentukan kesesuaian antara peserta didik dengan tujuan pembelajaran. Penilaian peserta didik dalam bidang kognitif (pengetahuan dan intelektual), afektif (sikap, minat dan motivasi) dan psikomotor (keterampilan, gerak dan tindakan). Penilaian kognitif dalam jangka pendek dilakukan pada saat akhir kegiatan pembelajaran seperti halnya ketika mereka mengerjakan soal dalam *quizizz*. Sedangkan penilaian jangka panjang dilakukaan saat peserta didik telah melewati proses belajar mengajar dalam periode tertentu sebagai contoh penilaian tengah semester (PTS) dan

penilaian akhir semester (PAS). Penialain afektif atau dalam segi tingkah laku dapat dilihat dari bagaimana sikap peserta didik di dalam kelas, bagaimana minat dan motivasi belajar yang dimiliki masing-masing. Penilaian psikomotorik berkaitan dengan bagaimana keterampilan yang dimiliki peserta didik (Rusdiana, 2014).

Berdasarkan hasil pemanfaatan media pembelajaran audio visual *youtube quizizz* di SMAN 2 Banjar. Penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi terbaru dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik tidak akan merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran yang baru. Dengan model ini, peserta didik akhirnya dapat mendengarkan seluruh materi dari guru. Berdasarkan hasil penelitian ini terbukti peserta didik mampu menyimak materi dengan baik, mereka cenderung lebih serius memperhatikan materi yang disampaikan dalam aplikasi *youtube*. Menurut Naela Salsa peserta didik kelas XI IPS 1 yang sering menggunakan media *youtube* untuk menambah pengetahuannya, informasi yang disajikan aplikasi ini juga bisa lebih mudah dipahami dan memberikan kesan yang baru sehingga mudah diserap. *Youtube* juga bisa membantunya untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru.

Selain *youtube* pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar juga memanfaatkan media aplikasi *game quizizz*. Media pembelajaran dibuat dan digunakan dalam *quizizz* merupakan format multimedia interaktif yang memiliki keuntungan digunakan sebagai panduan ulasan; misalnya ada data dan statistik tentang prestasi belajar hasilnya dapat dijadikan bahan penilaian pembelajaran selanjutnya. Keistimewaan lain dari lingkungan belajar ini adalah digunakan sebagai media pembelajaran di rumah, khususnya pekerjaan rumah (PR), memberikan kesempatan belajar di luar kelas, dalam kelas virtual peserta didik dapat belajar sambil bermain sendiri. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang dan menyenangkan mendukung motivasi belajar.

Pada saat pemanfaatan media *quizizz* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar terlihat jelas antusiasme peserta didik menggunakan aplikasi ini. Terutama bagi mereka yang gemar bermain aplikasi games online. Terjadi perlombaan untuk mendapatkan nilai tertinggi dengan itu perlu menyimak materi dengan serius. Angga Pranata kelas XI IPS 1 mengungkapkan aplikasi *quizizz* tidak membosankan karena sangat kompetitif, kompetisinya terlihat secara langsung. Hanya perlu menyiapkan alat pendukung seperti jaringan internet. Dengan hadirnya aplikasi ini mampu mengembangkan kemampuan belajarnya (Aini, 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat (Safarina et al., 2023) bahwa proses pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan. Berhasilnya suatu proses pembelajaran tidak akan terlepas dari kemampuan pendidik dalam mengembangkan model, metode, dan media pembelajaran. Sudah selayaknya sebagai sebuah media dapat mengakomodir dan menjadi ujung tombak kemajuan (Sudarto & Purwanto, 2022).

Pemanfaatan media *youtube* dan *quizizz* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kendala dalam penggunaannya, diantaranya yaitu keharusan guru dan peserta didik untuk memiliki Smartphone, jaringan internet stabil, biaya yang diperlukan juga harus disiapkan. Selain itu guru juga harus bisa selektif memilih materi pembelajaran yang akan di masukan dalam media.

KESIMPULAN

Kondisi pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar sebelum memanfaatkan media pembelajaran audio visual *youtube quizizz* yang dilaksanakan Ibu Shofa Isfaumillah., S.Pd. sebagai guru sejarah menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok. Pada proses belajar mengajar guru menggunakan media buku paket, LKS dan papan tulis. Selama proses pembelajaran sejarah di kelas, peserta didik masih banyak mengalami kendala dan kesulitan memahami materi. Hal itu terjadi karena terlalu banyak materi yang harus dibaca selain itu mereka

hanya mendengarkan materi sehingga merasa jenuh, bosan dan kantuk saat pembelajaran berlangsung.

Pada saat pemanfaatan media pembelajaran audio visual *youtube quizizz* yang terdiri dari dua tahapan, dengan tahapan pertama yaitu perencanaan, pada tahap ini guru mempersiapkan media pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku, mengorganisasikan materi dan alokasi waktu, membaca situasi dan kondisi kelas. Selain itu peneliti juga melakukan diskusi serta pengenalan media pembelajaran audio visual *youtube quizizz* kepada guru mata pelajaran sejarah sebelum memanfaatkan media tersebut di dalam kelas. Tahapan kedua yaitu langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pemanfaatan media pembelajaran ini. Guru merumuskan tujuan pembelajaran menggunakan media, tahapan persiapan guru mempersiapkan pelajaran, tahapan menyajikan dan menggunakan media pembelajaran, kegiatan belajar peserta didik dan evaluasi mata pelajaran. Penelitian ini dilakukan selama tiga kali pertemuan dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga peserta didik mengalami peningkatan dalam memahami materi yang disampaikan guru selain itu juga mereka lebih bersemangat dalam belajar.

REKOMENDASI

Pendidik mata pelajaran sejarah, secara keseluruhan sudah cukup baik. Tetapi alangkah baiknya, dalam proses pembelajaran lebih memperhatikan kondisi dan kemampuan peserta didik. Lebih ditingkatkan lagi kreatifitas pengadaan media agar lebih variatif dalam pemanfaatan media sehingga lebih menarik, serta dalam penyimpanan media buatan atau media rancangan disimpan dengan baik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran audio visual *youtube quizizz* merupakan media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran sejarah lebih kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Galuh Ciamis, dosen Prodi Pendidikan Sejarah selaku pembimbing, guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar serta pihak-pihak terkait yang telah mendukung kelancara terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal PTP LPMP Bengkulu*, 2, 1–6.
- Denzin & Licon. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi*. Puskur. Dit. PTKSD.
- Enawaty, E. & S. H. (2010). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, Vol1, 24–36.
- Haryadi, Dedi, dkk. (2019). Implementasi Proteksi Client Side Pada Private Cloud Strage Nextcloud. *Jurnal Manajemen Informatika & Sistem Informasi*.2(1):16
- Jas, J. (2012). Kinerja Guru Dalam Pembelajaran. *Lentera: Jurnal ilmu-ilmu sejarah budaya dan sosial*, 46.
- J.R Raco. (2010). *Metode-Penelitian-Kualitatif*. Jakarta: Grasindo
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145.
- Qomariyah, N., & Maghfiroh, M. (2022). Transisi Kurikulum 2013 Menjadi Kurikulum Merdeka: Peran dan Tantangan dalam Lembaga Pendidikan. *Gunung Djati Conference Series*, 10.
- Rusdiana, R. E. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Safarina, Y., Pajriah, S., & Suryana, A. (2023). Pembelajaran Model Example Non Example Dengan

- Variasi Kuis Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kelas Xi Di SMA Negeri 1 Cineam. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 117–123. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v4i1.8914>
- Sanjaya, Wina. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group
- Santosa, Y. B. (2017). Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah di Sekolah Menengah Atas Kota Depok. *Jurnal Candrasangkala*, 30.
- Sudarto, S. (2021). Peningkatan Apresiasi Siswa Terhadap Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Sejarah Dengan Media Tradisi Sedekah Laut Cilacap. *Jurnal Artefak*, 8(2), 203–212. <https://doi.org/10.25157/ja.v8i2.6713>
- Sudarto, S., & Purwanto, D. (2022). Chinese Ethnicity In Indonesian History Textbook. *International Journal of Education and Social Science Research (IJESSR)*, 5(5), 327–343. <https://doi.org/10.37500/IJESSR.2022.5518>