ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZWHIZZER* DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI PADA PESERTA DIDIK KELAS XI MAN 1 PONTIANAK

SKRIPSI

OLEH

NUR HALIZA
NIM. F1091211022

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZWHIZZER* DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI PADA PESERTA DIDIK KELAS XI MAN 1 PONTIANAK

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada
Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial
Program Studi Pendidikan Sosiologi

OLEH

NUR HALIZA
NIM. F1091211022

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZWHIZZER* DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI PADA PESERTA DIDIK KELAS XI MAN 1 PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada :

NUR HALIZA
NIM.F1091211022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Nuraini Asriati, M. Si	**Hadi Wiyono, M.Pd**
NIP. 19631003198902003	**NIP. 198808232019031018**

Disahkan,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP. 196604011191021001

Lulus Ujian : 31 Januari 2025

ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZWHIZZER* DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI PADA PESERTA DIDIK KELAS XI MAN 1 PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

NUR HALIZA
NIM. F1091211022

Disetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Nuraini Asriati, M. Si	**Hadi Wiyono M.Pd**
NIP. 19631003198902003	**NIP. 198808232019031018**

Penguji I	Penguji II
Iwan Ramadhan, M Pd	**Muhammad Nur Imanulyaqin, M.Pd**
NIP. 199303042019031012	**NIP. 199903092024061002**

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi

Iwan Ramadhan, M. Pd
NIP. 199303042019031012

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Haliza

Nim : F1091211022

Jurusan/Prodi : Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial/ Pendidikan Sosiologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan alih tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima konsekuensi maupun sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 22 Januari 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Nur Haliza

NIM. F1091211022

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan rahmatnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Adapun skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang sangat berarti di dalam kehidupan saya :

1. Teristimewa untuk kedua orang tua saya, Bapak Ade Ferry Mulyadi dan Ibu Yuyun Farnita. Terima kasih telah selalu senantiasa memberikan dukungan baik moral dan material, serta selalu memberikan doa setiap hari untuk saya sampai pada hari ini saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih selalu mendukung dan membersamai saya selama ini. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang selalu mendukung anaknya untuk mencapai cita-cita. Kasih sayang yang tidak dapat terbalaskan, semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan untuk kedua orangtuaku.
2. Adik tercinta, Dwi Luthfiana. Terima kasih sudah ikut serta dalam proses saya menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat, doa dan dukungan yang selalu diberikan kepada saya.
3. Semua keluarga besar saya khususnya kedua nenek saya yang telah senantiasa memberikan dukungan, doa dan motivasi kepada saya. Semoga panjang umur dan sehat selalu.
4. Ibu Prof. Dr. Nuraini Asriati, M. Si selaku dosen pembimbing pertama saya dan bapak Hadi Wiyono M.Pd selaku dosen pembimbing kedua saya. Terima kasih saya ucapkan kepada Bapak dan Ibu yang telah membantu serta membimbing saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga

selalu diberikan kesehatan dan umur yang panjang, serta selalu dalam lindungan Tuhan Yang Maha Esa.

5. Sahabat saya Bella Audina dan Melda Juniarny yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan mulai dari bangku sekolah hingga saat ini.
6. Sahabat seperjuangan saya Desi Wulandari, Nabila Khairunnisa dan Quratulainy Salma yang selalu memberikan dukungan, semangat dan bantuan mulai dari awal perkuliahan hingga saat ini.
7. Terimakasih kepada teman-teman Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Angkatan 2021, yang telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari kesuksesan kita semua.

MOTTO

"*Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan*"
(QS Al-Insyirah : 5-6)

"*Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya*"
(QS Al-Baqarah : 286)

"Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri"
-Baskara Putra-

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan limpahan kuasanya, sehingga penulis dapat diberikan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik, dengan judul skripsi "**Analisis Penggunaan Aplikasi *Quizwhizzer* Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Peserta Didik Kelas XI MAN 1 Pontianak** ". Skripsi ini disusun untuk disidangkan dalam rangka penelitian skripsi pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu-ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak terlepas dari bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Nuraini Asriati, M.Si selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, maupun motivasi dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Hadi Wiyono, M.Pd, selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, maupun motivasi dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Drs. H. Razali, M.Pd selaku kepala sekolah MAN 1 Pontianak, yang telah memberikan izin penelitian di MAN 1 Pontianak.
4. Oktavianingsih S. Pd, selaku guru mata pelajaran sosiologi kelas XI MAN 1 Pontianak.
5. Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
6. Dr. Imran, M.kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
7. Iwan Ramadhan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.
8. Stella Prancisca, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik.

9. Bapak, Ibu Dosen, dan Staf Akademik serta Administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
10. Kedua orang tua, saudara, serta keluarga besar yang selama ini tidak berhenti memberikan dukungan, semangat dan do'a dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh teman-teman angkatan 2021, rekan mahasiswa Pendidikan Sosiologi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan dukungan menjadi amal pahala untuk kita semua. Di dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca sekalian.

Pontianak, 22 Januari 2025



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **iv**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **v**
HALAMAN MOTTO ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Pertanyaan Penelitian 7
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian 8
1. Manfaat Teoritis 8
2. Manfaat Praktis 9
E. Ruang Lingkup Penelitian 9
1. Fokus Penelitian 10
2. Operasional Konsep 10
BAB II KAJIAN PUSTAKA 15
A. Media Pembelajaran 15
1. Pengertian Media Pembelajaran 15
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 16
3. Manfaat Media Pembelajaran 17
B. Aplikasi *Quizwhizzer* 19
1. Pengertian Aplikasi *Quizwhizzer* 19
2. Langkah-Langkah Pengoperasian Aplikasi *Quizwhizzer* 21
3. Kekurangan dan Kelebihan Aplikasi *Quizwhizzer* 22
C. Hasil Belajar 24

1. Pengertian Hasil Belajar 24
2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 26
D. Pembelajaran Sosiologi 28
E. Penelitian Yang Relevan 29
BAB III METODE PENELITIAN 30
A. Pendekatan Penelitian 30
B. Lokasi Penelitian 31
C. Instrumen Penelitian 31
D. Sumber Penelitian 32
1. Sumber Data Primer 32
2. Sumber Data Sekunder 33
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data 33
1. Teknik Pengumpulan Data 33
2. Alat Pengumpulan Data 36
F. Teknik Analisis Data 37
1. Pengumpulan Data 38
2. Redukasi data 38
3. Penyajian Data 39
4. Penarikan Kesimpulan 39
G. Pengujian Keabsahan Data 40
1. Perpanjangan Pengamatan 40
2. Meningkatkan Ketekunan Pengamatan 41
3. Triangulasi 41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 43
A. Hasil Penelitian 43
1. Penyajian Data 43
2. Data Umum 44
3. Data Khusus 46
B. Pembahasan Penelitian 80
1. Proses perencanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak 80
2. Proses pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak 85
3. Hasil pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak 89
BAB V PENUTUP 93
A. Kesimpulan 93

B. Saran 94
DAFTAR PUSTAKA 96

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Data Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Pontianak Tahun 2024 6

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan 29

Tabel 4.1 Identitas Sekolah 45

Tabel 4.2 Identitas Informan 46

Tabel 4.3 Hasil nilai pembelajaran menggunakan aplikasi Quizwhizzer 77

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1 Foto MAN 1 Pontianak 44
Gambar 4.2 Guru sedang membuat kuis pada aplikasi *Quizwhizzer* 49
Gambar 4.3 Tampilan Cara Membuka *Quizwhizzer* 50
Gambar 4.4 Tampilan Awal *Quizwhizzer* 50
Gambar 4.5 Tampilan Login akun *Quizwhizzer* 51
Gambar 4.6 Tampilan Beranda *Quizwhizzer* 51
Gambar 4.7 Tampilan membuat judul kuis 52
Gambar 4.8 Tampilan awal untuk membuat pertanyaan 52
Gambar 4.9 Tampilan membuat kuis pada *Quizwhizzer* 53
Gambar 4.10 Tampilan beranda *Quizwhizzer* 53
Gambar 4.11 Buku Ajar Sosiologi Kelas XI 58
Gambar 4.12 Alat yang digunakan saat pembelajaran 60
Gambar 4.13 Template pada media *Quizwhizzer* 65
Gambar 4.14 Tampilan Game Board Pada *Quizwhizzer* 65
Gambar 4.15 Tampilan kode game di depan kelas 66
Gambar 4.16 Tampilan saat kuis dimulai 67
Gambar 4.17 Tampilan nilai peserta didik tertinggi 68
Gambar 4.18 Pendidik sedang melakukan refleksi dengan peserta didik 73

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Kisi-kisi panduan observasi 101
Lampiran 2. Kisi-Kisi Panduan wawancara 102
Lampiran 3. Panduan observasi 103
Lampiran 4. Hasil observasi 104
Lampiran 5. Panduan Wawancara Guru 109
Lampiran 6. Hasil wawancara guru 111
Lampiran 7. Panduan wawancara peserta didik 116
Lampiran 8. Hasil wawancara peserta didik 1 118
Lampiran 9. Hasil wawancara peserta didik 2 121
Lampiran 10. Hasil wawancara peserta didik 3 124
Lampiran 11. Hasil wawancara peserta didik 4 127
Lampiran 12. hasil validitas informan 130
Lampiran 13. Hasil dokumentasi observasi 131
Lampiran 14. Hasil dokumentasi wawancara 133
Lampiran 15. Modul ajar 134
Lampiran 16. Soal Permasalahan sosial 139
Lampiran 17. Surat pra riset 146
Lampiran 18. Surat balasan pra riset 147
Lampiran 19. Surat tugas 148

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* dalam pembelajaran sosiologi pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak. Penelitian ini terfokus pada proses perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* dalam pembelajaran sosiologi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari seorang guru sosiologi yang mengajar di kelas XI H dan 4 orang peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses perencanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* oleh pendidik melibatkan langkah-langkah seperti pemilihan materi, membuat kuis dengan aplikasi *Quizwhizzer* dan menyiapkan strategi perencanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* dimulai dengan penjelasan singkat mengenai materi terkait, memandu peserta didik untuk membuka dan memasukkan kode permainan pada aplikasi *Quizwhizzer*. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* dalam pembelajaran sosiologi menunjukkan hasil yang baik, dilihat dari pencapaian 34 peserta didik yang mengikuti pembelajaran, 29 di antaranya berhasil mencapai nilai ketuntasan. Kesimpulannya, penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* dalam pembelajaran sosiologi pada kelas XI MAN 1 Pontianak berperan positif terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Aplikasi *Quizwhizzer*, media pembelajaran, sosiologi

ABSTRACT

This research aims to analyze the use of the Quizwhizzer application in sociology learning for class XI students at MAN 1 Pontianak. This research focuses on the planning process, implementation and learning outcomes of students who use the Quizwhizzer application in sociology learning. The method used in this research is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of observation, interviews and documentation. The data source in this research consists of a sociology teacher who teaches in class XI H and 4 students. The data analysis techniques used include data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results show that the learning planning process using the Quizwhizzer application by educators involves steps such as selecting material, creating quizzes using the Quizwhizzer application and preparing learning planning strategies. Implementation of learning using the Quizwhizzer application begins with a brief explanation of the related material, guiding students to open and enter the game code in the Quizwhizzer application. The learning outcomes of students using the Quizwhizzer application in sociology learning show good results, seen from the achievements of 34 students who took part in the learning, 29 of whom succeeded in achieving completeness scores. In conclusion, the use of the Quizwhizzer application in sociology learning in class XI MAN 1 Pontianak played a positive role on the learning process and student learning outcomes.
Keywords: *Quizwhizzer application, learning media, sociology*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang mencerminkan kualitas pendidikan di suatu negara. Oleh karena itu, pendidikan adalah kebutuhan penting yang harus dimiliki oleh setiap orang (Maskar & Dewi, 2021). Selain itu, pendidikan adalah proses pembelajaran yang mengembangkan potensi dalam diri manusia. Sangat penting bagi seseorang mempersiapkan diri untuk perkembangan zaman (Puspaningtyas, 2020). Pendidikan memiliki peran utama dalam meningkatkan kehidupan manusia dan kualitas sumber daya manusia demi kemajuan bangsa. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan didefinisikan sebagai usaha yang sengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara aktif. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan aspek religius dan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas yang baik, dan keterampilan yang diperlukan bagi individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini sejalan dengan penelitian Anderha dan Maskar (2020), yang mengemukakan bahwa pendidikan adalah hal yang paling penting bagi setiap orang karena memungkinkan orang untuk berkembang dan memiliki arah dan tujuan dalam bertindak dan berpikir. Menurut Sintia (2019), kebutuhan dan syarat untuk

mencapai tujuan pendidikan adalah kualitas pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut, semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan harus melakukan upaya terus menerus untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kinerja sekolah harus ditingkatkan dalam hal proses belajar mengajar.

Dalam proses belajar mengajar pendidik memiliki peranan yang sangat penting. Perangkat pembelajaran, serta model atau pendekatan yang digunakan pendidik, memengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran konvensional, yang tidak menarik dan monoton dapat mengurangi minat siswa untuk belajar secara aktif. Akibatnya, tujuan pendidikan nasional akan sulit dicapai dengan optimal (Rehalat, 2016). Untuk menghindari proses belajar mengajar yang monoton dan meningkatkan daya tarik belajar bagi peserta didik, pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk setiap materi yang disampaikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, dan pendidik menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Dengan menggunakan media yang menarik, proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik , serta suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Wiyono dkk, 2023, h.183-184).

Media pembelajaran adalah alat fisik atau nonfisik yang digunakan untuk mempermudah komunikasi antara pendidik dan peserta didik tentang materi pelajaran dengan tujuan meningkatkan dan memperkuat pemahaman mereka (Nurfadhillah, 2021). Hal ini juga sejalan dengan Zainiyati

(2017) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan ke peserta didik dengan tujuan mendorong pikiran, perhatian, minat, dan keinginan peserta didik untuk berkontribusi dalam proses belajar, sehingga mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal. Media pembelajaran berfungsi sebagai stimulus yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik. Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk memperkuat serta melihat respons peserta didik. Dari respons yang diberikan oleh peserta didik tersebut, pendidik dapat mengamati perubahan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan perilaku ini mencerminkan hasil belajar peserta didik dalam proses tersebut. Pernyataan ini selaras dengan teori belajar behavioristik, yang menekankan proses pembentukan di mana peserta didik diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Nahar, 2016, h.71). Perubahan perilaku peserta didik dapat terjadi selama proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Teori ini juga berhubungan dengan pemberian stimulus oleh pendidik untuk memperoleh respons dari peserta didik yaitu berupa hasil belajar. Oleh sebab itu, untuk mendapatkan hasil belajar yang baik sangat penting bagi pendidik untuk memilih dan memahami cara menggunakan media pembelajaran yang kreatif, efektif dan efisien (Susanto dkk, 2022, h.106).

Media pembelajaran yang interaktif salah satunya yaitu menggunakan aplikasi *Quizwhizzer*. *Quizwhizzer* adalah salah satu aplikasi pembelajaran berbasis game edukasi online yang efektif untuk digunakan saat proses belajar

mengajar. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan. Selain itu aplikasi ini juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar karena sifatnya yang menarik dan interaktif (Agustiningsih dkk, 2022). Menurut penelitian yang dilakukan (Alfianistiawati dkk, 2022), menyatakan bahwa penerapan *Quizwhizzer* dapat membuat peserta didik lebih mudah dan aktif dalam menerima pembelajaran sosiologi yang sering dianggap membosankan oleh peserta didik, selain itu juga meningkatkan daya tangkap dalam menerima materi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizwhizzer* terbukti efektif dalam menciptakan interaksi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. *Quizwhizzer* adalah aplikasi yang dimaksudkan untuk membuat soal latihan dalam bentuk game yang memiliki berbagai pilihan kuis untuk dipilih. Menurut Vinidiansyah & Nurhaniah (2021, h.172), *Quizwhizzer* memiliki keunggulan sebagai alat evaluasi yang menarik dalam pembelajaran. Alat ini tersedia secara gratis dengan pilihan template yang menarik dan dapat meningkatkan antusias peserta didik terhadap materi belajar selama proses pembelajaran.

Penelitian lain juga dilakukan oleh (Oktavian dkk, 2023), yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan aplikasi ini. Kuis dalam bentuk permainan yang menarik dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik pula, serta membantu peserta didik belajar dengan lebih baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Adiwisastra, 2015).

Selain berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran, aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan akses yang mudah ke media pembelajaran saat ini, para pendidik dapat menggunakan dan mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi *Quizwhizzer* untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pembelajaran menggunakan aplikasi gamifikasi ini semakin menarik minat para pendidik termasuk di salah satu sekolah di Pontianak, yaitu MAN 1 Pontianak. Pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan sumber daya pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan zaman. Begitu juga di MAN 1 Pontianak, para pendidik terus berupaya untuk meningkat mutu pembelajaran, termasuk dalam mata Pelajaran Sosiologi. Pelajaran sosiologi ini merupakan ilmu yang mengkaji individu, kelompok, serta lembaga sosial sehingga membentuk masyarakat secara umum. Namun, mengajar sosiologi dengan cara yang menarik dan relevan cenderung sulit, terutama di lingkungan dengan sumber daya pembelajaran yang terbatas. Terlebih lagi guru sosiologi MAN 1 Pontianak mengatakan bahwa peserta didik menganggap pembelajaran sosiologi yang membosankan membuat mereka kurang antusias dalam pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Akibatnya, guru sosiologi di MAN 1 Pontianak harus mencari media yang interaktif untuk mengajar. Dalam hal ini pendidik menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* yaitu aplikasi berbasis game yang dapat membuat kuis yang menarik dalam pembelajaran sosiologi di MAN 1 Pontianak.

Berdasarkan hasil pra-riset dan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis dengan guru sosiologi yaitu ibu ON mengatakan bahwa pada pembelajaran sosiologi di MAN 1 Pontianak khususnya kelas XI telah beberapa kali menggunakan aplikasi *Quizwhizzer*. Menurut Ibu ON aplikasi ini membuat peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran dikarenakan kuis ini berbentuk game seperti ular tangga atau permainan balapan. Apabila peserta didik menjawab benar maka akan maju ke level selanjutnya, namun apabila peserta didik menjawab salah maka tidak akan maju ke level selanjutnya.

Tabel 1.1 Data Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Pontianak
Tahun 2024

No	Kelas	Jumlah	Nilai Rata-Rata
1	XI E / XI IPS 1	40	80,1
2	XI F / XI IPS 2	40	77,5
3	XI G / XI IPS 3	40	79,5
4	XI H / XI IPS 4	40	73,5

Sumber : Guru Mata Pelajaran Sosiologi MAN 1 Pontianak Tahun 2024

Berdasarkan tabel di atas dan hasil pra riset berupa wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 April 2024 dengan guru mata Pelajaran Sosiologi, bahwa pada kelas XI terdapat 4 kelas IPS yaitu, XI E. XI F, XI G, dan XI H. Fokus utama dalam penelitian ini yaitu kelas XII IPS 4/XII H. Pemilihan ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan Ibu ON. Berdasarkan hasil pra riset diketahui bahwa kelas XII IPS 4/XII H ini menunjukkan antusiasme yang kurang dilihat hasil belajar yang lebih rendah dari kelas lainnya, meskipun telah menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* dalam

pembelajaran sosiologi. Rendahnya prestasi belajar peserta didik sering dikaitkan dengan kurangnya semangat dalam mengikuti pelajaran sosiologi. Hal ini penting diperhatikan karena tingkat antusias peserta didik memiliki pengaruh besar terhadap pencapaian belajar. Oleh sebab itu, penting untuk memperhatikan seberapa efektif penggunaan *Quizwhizzer* dalam pembelajaran sosiologi di kelas XII IPS 4/XII H. Karena dengan menggunakan *Quizwhizzer* sebagai alat bantu pembelajaran dalam bentuk kuis yang interaktif, diharapkan peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran di kelas dan hasil belajar mereka akan maksimal.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan aplikasi berbasis game yang interaktif dalam pembelajaran sosiologi. Oleh sebab itu peneliti mengangkat judul tentang "Analisis Penggunaan Aplikasi *Quizwhizzer* Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Peserta Didik Kelas XI MAN 1 Pontianak".

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan diatas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini ialah " Bagaimana penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* dalam pembelajaran sosiologi pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak?". Untuk Lebih Fokus pada hal-hal yang diteliti, maka peneliti memfokuskan pada sub-sub masalah berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak ?

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak?
3. Bagaimana hasil pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan secara khusus dalam penelitian ini, untuk mengetahui :

1. Untuk menganalisis perencanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak.
2. Untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak.
3. Untuk menganalisis hasil pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat ini meliputi terbagi menjadi manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat dipandang sebagai pengembangan ilmu pengetahuan khusus bidang Pendidikan sosiologi yaitu dalam mata kuliah Inovasi Media dan Teknologi Pembelajaran dan memperluas wawasan terkait aplikasi *Quizwhizzer*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai penggunaan aplikasi *Quizzwhizzer* sebagai media pembelajaran. Melalui penelitian ini, para guru dapat memahami lebih dalam tentang keefektifan dan manfaat media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Bagi sekolah

Pada penelitian ini dapat memberikan pertimbangan dalam penggunaan aplikasi *Quizzwhizzer* sebagai bagian dari proses pembelajaran agar mampu berinovasi dan menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien.

c. Bagi Universitas

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan bahan kajian pustaka pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Sosiologi sehingga digunakan sebagai bahan acuan ataupun literatur bagi penelitian selanjutnya yang memiliki objek yang sama.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas tentang batasan masalah dalam penelitian serta menjelaskan cakupan penelitian tersebut. Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mengartikan penelitian ini, berikut ini dijelaskan mengenai fokus penelitian dan definisi

operasional konsep yang digunakan.

1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berdasarkan latar belakang dan bentuk dari penelitian kualitatif. Fokus penelitian mengarah pada tujuan utama penelitian. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dari informasi yang relevan dan mana yang tidak relevan. Fokus penelitian ini adalah pada :

a. Perencanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak.
b. Pelaksanaan pembelajaran sosiologi melalui aplikasi *Quizwhizzer* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak.
c. Hasil pembelajaran sosiologi melaui aplikasi *Quizwhizzer* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak.

2. Operasional Konsep

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, peneliti menjelaskan beberapa istilah operasional yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

a. Media *Quizwhizzer*

Quizwhizzer adalah permainan berbasis platform media pembelajaran gratis yang digunakan sebagai teknologi pendidikan. Permainan ini berbasis web dan memerlukan koneksi internet untuk diakses. Quiwhizzer adalah aplikasi permainan berbasis Android yang menawarkan aktivitas multi-pemain untuk menyelesaikan soal atau

kuis, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Media *Quizwhizzer* ini berisi soal-soal yang diisi oleh siswa melalui permainan di dalam aplikasi tersebut.

Quizwhizzer merupakan situs web yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa melalui permainan. Siswa atau pemain yang dapat menjawab pertanyaan akan melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Situs web ini memiliki template atau latar belakang permainan yang dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan. Dalam aplikasi *Quizwhizzer* ini terdapat beberapa fitur-fitur yaitu :

1) *Your game*: Fitur ini memungkinkan kalian mengakses permainan yang telah dibuat sebelumnya. Bagi pengguna baru, pilihan yang tersedia adalah "Make a new game" dan "Share a public game."
2) *Active games*: Fitur ini memungkinkan kalian melihat permainan yang sedang dijalankan. *Quizwhizzer* memungkinkan kalian menjalankan lebih dari satu permainan secara bersamaan.
3) *Question bank*: Fitur ini memungkinkan kalian mengakses pertanyaan yang telah disimpan saat membuat permainan.
4) *Make a game*: Fitur ini memungkinkan kalian membuat permainan baru. Di sini, kalian dapat memilih atau mengunggah latar belakang permainan, mengatur permainan, dan memasukkan pertanyaan.
5) *Public games*: Fitur ini memungkinkan kalian mengakses dan menggunakan permainan yang telah dibuat oleh pengguna lain.

Kalian dapat mengadaptasi permainan tersebut sesuai kebutuhan.

6) *Avatar*: Fitur ini memungkinkan pengguna membuat avatar yang dapat digunakan selama permainan.
7) *Reports*: Fitur ini memungkinkan pengguna mengakses hasil pekerjaan peserta permainan.

b. Perencanaan Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Aplikasi *Quizwhizzer*

Perencanaan pembelajaran yang disusun oleh pendidik dituangkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Namun, dalam Kurikulum Merdeka, perencanaan ini disebut dengan modul ajar. Selain itu pendidik juga menyiapkan materi atau bahan ajar sekaligus media pembelajaran yang menarik sebelum memulai kegiatan belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang biasa digunakan yaitu aplikasi *Quizwhizzer.* Pembelajaran menggunaan aplikasi *Quizwhizzer* dimulai dengan membuat modul ajar kemudian menyiapkan terlebih dahulu materi dan soal yang akan digunakan dan dimasukkan dalam aplikasi *Quizwhizzer*. Sebelum dapat membuat kuis pada aplikasi *Quizwhizzer,* pendidik harus membuat akun melalui email. Setelah itu, pendidik bisa membuat kuis dengan menggunakan berbagai template yang tersedia di aplikasi.

c. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizwhizzer*

Dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik melakukan beberapa tahap pelaksanaan pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* ini terdapat pada kegiatan akhir yaitu sebagai media evaluasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama jam pelajaran sosiologi, dimulai dengan penyampaian materi dan diskusi interaktif bersama peserta didik. Langkah ini merupakan salah satu upaya pendidik untuk memberikan stimulus dalam membangun pemahaman dasar peserta didik sebelum kuis dimulai. Setelah mendapatkan pemaparan singkat, peserta didik diminta untuk mengakses link https://app.*Quizwhizzer*.com/ dan login dengan memasukkan nama serta kode game untuk memulai kuis. Pendidik dapat melihat pergerakan setiap peserta didik melalui papan permainan selama kuis berlangsung. Mereka juga dapat melihat siapa saja yang sudah menjawab soal dengan benar dan mendapatkan skor tertinggi.

d. Hasil Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Aplikasi *Quizwhizzer*

Hasil pembelajaran merupakan pencapaian yang dapat diukur atau diamati sebagai hasil akhir dari proses belajar. Hasil pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* merupakan pencapaian sejauh mana peserta didik memahami

materi yang telah dipelajari, serta mendorong partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizwhizzer ini*, setelah menjawab semua kuis yang telah tersedia pada aplikasi *Quizwhizzer* maka akan muncul skor atau nilai dari setiap peserta didik. Pemanfaatan aplikasi *Quizwhizzer* dalam pembelajaran sosiologi mampu mendukung pencapaian hasil belajar dalam ranah kognitif, terutama pada tingkat memahami, menerapkan dan menganalisis. Soal yang dirancang dengan tepat membuat kemampuan analisis dan evaluasi peserta didik juga dapat berkembang. Selain itu pada akhir pembelajaran juga terdapat kegiatan refleksi yang juga ikut memperdalam kesadaran belajar peserta didik serta memberikan masukan yang bernilai bagi pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya