IMPLIKASI PENERAPAN MODEL *ACTIVE LEARNING* BERBASIS APLIKASI *QUIZIZZ* MODE *TRUE OR FALSE* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS XI IPS 3 SMA SWASTA MUJAHIDIN PONTIANAK

SKRIPSI

OLEH

ANISA AFIAH
NIM. F1091211032

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

2024

IMPLIKASI PENERAPAN MODEL *ACTIVE LEARNING* BERBASIS APLIKASI *QUIZIZZ* MODE *TRUE OR FALSE* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS XI IPS 3 SMA SWASTA MUJAHIDIN PONTIANAK

SKRIPSI

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

OLEH

ANISA AFIAH
NIM. F1091211032

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

IMPLIKASI PENERAPAN MODEL *ACTIVE LEARNING* BERBASIS APLIKASI *QUIZIZZ* MODE *TRUE OR FALSE* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS XI IPS 3 SMA SWASTA MUJAHIDIN PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis Materil Pada

ANISA AFIAH
NIM. F1091211032

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	**Pembimbing II**
	
Iwan Ramadhan, M.Pd	**Adhalia Zatalini, M.Pd**
NIP. 199303042019031012	**NIP. 199405202023212041**

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura



Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP. 196604011991021001

Lulus Tanggal : 18 Oktober 2024

IMPLIKASI PENERAPAN MODEL *ACTIVE LEARNING* BERBASIS APLIKASI *QUIZIZZ* MODE *TRUE OR FALSE* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS XI IPS 3 SMA SWASTA MUJAHIDIN PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada

ANISA AFIAH
NIM. F1091211032

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



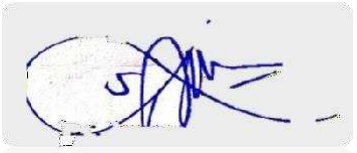
Iwan Ramadhan, M.Pd
NIP. 199303042019031012

Pembimbing II



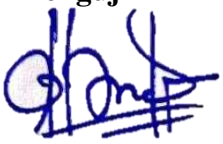
Adhalia Zatalini, M.Pd
NIP. 199405202023212041

Penguji I



Dr. Imran, M.Kes
NIP. 196511081986031006

Penguji II



Zuri Astari, M.Pd
NIP. 199201212023212035

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi



Iwan Ramadhan, M.Pd
NIP. 199303042019031012

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anisa Afiah

NIM : F1091211032

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

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

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

Pontianak, 28 Oktober 2024

Yang buat pernyataan



Anisa Afiah

NIM. F1091211032

MOTTO

"*Love the life you live. Live the life you love. Keep calm and play reggae song.*"

-Bob Marley-

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmu-lah engkau berharap."

-**QS. Al-Insyirah, 6-8-**

"Sedari kecil dibentuk untuk menjadi mesin penghancur badai, maka tak pantas diri ini tumbang hanya karena perkataan seseorang."

-**Anisa Afiah**-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanahu wa ta'ala karena atas berkat, rahmat, karunia dan hidayah-Nya serta kemudahan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi wa salam. Dengan kerendah hati dan rasa syukur, saya persembahkan skripsi saya sebagai tanda cinta dan sayang saya kepada:

Kedua orang tua saya yaitu Bapak saya (Joharni) dan Ibu saya (Sahida), terima kasih telah merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta dan kasih sayang. Terimakasih juga atas doa dan dukungan sehingga anak satu-satunya ini dapat menyelesaikan studi S1. Suatu hal yang perlu Bapak dan Ibu ketahui, saya sangat menyayangi dan mencintai Ibu-Bapak. Tolong hidup lebih lama di dunia, izinkan saya mengabdi dan membalas segala pengorbanan yang Ibu-Bapak lakukan selama ini.

Nenek saya (Halipah) yang menjadi alasan kuat saya untuk menyelesaikan studi S1 di waktu yang tepat. Dan tak lupa almarhum kakek saya (Alm. Nurhasan Adam), terima kasih telah menjadi panutan hidup saya untuk belajar ikhlas dan menerima kata kehilangan sebagai bentuk proses menghadapi dinamika hidup serta motivasi yang membekas hingga hari ini.

Sahabat saya sejak SMA yaitu Aimar Gimnastyar, Ari Setyawan, Afif Nasrullah, dan Ayuda Sari yang selalu memberikan semangat kepada saya. Selanjutnya, sahabat saya di bangku perkuliahan yang selalu membersamai dalam

beberapa tahun belakangan ini yaitu Anisa, Atik Patresia, Cintia Mahadina, Nurul Aisyah, dan Siti yang banyak membantu saya dalam mengerjakan skripsi dan tak pernah henti saling menyemangati.

Dan terakhir untuk diri saya sendiri yaitu Anisa Afiah. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena telah berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap proses-Nya. Sulit bisa sampai dititik ini, saya bangga pada diri saya sendiri yang tetap memilih untuk hidup dan merayakan diri sendiri. Tetap menjadi manusia yang mau berusaha dan tidak lelah untuk mencoba. Terima kasih sudah bertahan sampai sejauh ini.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implikasi keaktifan dan implikasi kognitif dari penerapan model *active learning* berbasis aplikasi *quizizz* mode *true or false* pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif. Sumber data dari penelitian ini adalah guru sosiologi yang mengajar di kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak dan siswa kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak dengan sumber primer yaitu guru sosiologi yang mengajar di kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak dan 4 peserta didik di kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak. Sumber sekunder yaitu dokumen di SMA Swasta Mujahidin Pontianak, berupa identitas sekolah, daftar siswa, dan nilai. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang selanjutnya dianalisis berdasarkan tahapan pengumpulan, reduksi, penyajian, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pengujian keabsahan data menggunakan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan pengamatan, dan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang menjadi acuan implikasi keaktifan terdiri dari 4 aspek yaitu partisipasi dan kontribusi, kemampuan kolaboratif, inisiatif dan kemandirian, motivasi dan minat yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan pada implikasi kognitif terdiri dari 4 aspek yaitu aspek pengetahuan dan pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi yang memiliki implikasi positif terhadap peningkatan aspek kognitif peserta didik. Secara keseluruhan, model *active learning* berbasis aplikasi *quizizz* mode *true or false* pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak ini berhasil meningkatkan keaktifan dan kognitif peserta didik, yang berdampak pada kualitas pembelajaran yang lebih baik.

Kata Kunci : Implikasi, *Active Learning*, *Quizizz*, Mode *True Or False*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis diberkati dengan kesehatan dan kebahagiaan yang begitu besar karena dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, adapun judul skripsi ini adalah "**Implikasi Penerapan Model *Active Learning* Berbasis Aplikasi *Quizizz* Mode *True Or False* Pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak**". Skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

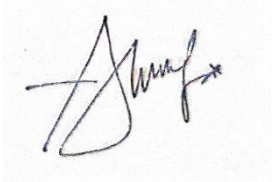
Dalam penulisan skripsi ini, tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Iwan Ramadhan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Pertama sekaligus selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan motivasi, serta membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
2. Adhalia Zatalini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan motivasi, serta membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Imran, M.Kes selaku Dosen Penguji Pertama sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberi masukan dan saran dalam pengujian skripsi.

4. Zuri Astari, M.Pd selaku Dosen Penguji Kedua yang telah memberi masukan dan saran dalam pengujian skripsi.
5. Umar Budiman, S.Pd selaku Kepala SMA Swasta Mujahidin Pontianak yang telah memberikan izin penelitian di SMA Swasta Mujahidin Pontianak.
6. Citra Aprilina Kartika Arti, S.Pd selaku Guru mata pelajaran sosiologi SMA Swasta Mujahidin Pontianak yang telah menjadi sumber primer dalam skripsi ini.
7. Siswa dan siswi di kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak yang telah menjadi sumber primer dalam skripsi ini.
8. Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
9. Bapak, Ibu, Dosen, dan Staf Akademik dan Administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
10. Kepada seluruh teman-teman mahasiswa Pendidikan Sosiologi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan dengan segala kebaikan dunia dan akhirat kepada pihak yang bersangkutan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi pembaca.

Pontianak, 28 Oktober 2024



Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**

HALAMAN JUDUL ..... **ii**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **v**

MOTTO ..... **vi**

HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **vii**

ABSTRAK ..... **ix**

KATA PENGANTAR ..... **x**

DAFTAR ISI ..... **xi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xv**

DAFTAR TABEL ..... **xvii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xviii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Pertanyaan Penelitian 8

C. Tujuan Penelitian 9

D. Manfaat Penelitian 9

1. Manfaat Teoritis 9

2. Manfaat Praktis 9

E. Ruang Lingkup Penelitian 10

1. Fokus Operasional 10

2. Operasional Konsep 11

BAB II KAJIAN PUSTAKA **17**

A. Implikasi Keaktifan 17

1. Pengertian Implikasi Keaktifan....17
2. Aspek Implikasi Keaktifan....18
B. Implikasi Kognitif....19
1. Pengertian Implikasi Kognitif....19
2. Aspek Implikasi Kognitif....20
C. Penerapan Pembelajaran....21
1. Perencanaan Pembelajaran....22
2. Pelaksanaan Pembelajaran....23
3. Implikasi Pembelajaran....24
D. Model *Active Learning*....26
1. Pengertian *Active Learning*....26
2. Langkah-Langkah *Active Learning*....27
3. Kelebihan dan Kekurngan *Active Learning*....28
E. Media Pembelajaran *Quizizz*....28
1. Pengertian Media Pembelajaran *Quizizz*....28
2. Mode *True Or False*....29
3. Langkah-Langkah *True Or False*....30
4. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz....31
F. Penelitian Relevan....32

BAB III METODE PENELITIAN....37
A. Pendekatan Penelitian....37
B. Lokasi Penelitian....37
C. Instrumen Penelitian....38
D. Sumber Data....39
1. Sumber Data Primer....39
2. Sumber Data Sekunder....40
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data....40
1. Teknik Pengumpulan Data....40
2. Alat Pengumpulan Data....41
F. Teknik Analisis Data....43
1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)....44
2. Reduksi Data (*Data Reduction*)....44

3. Penyajian Data (*Data Display*) 45
4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*) 45
G. Pengujian Keabsahan Data 46
1. Perpanjangan Pengamatan 46
2. Meningkatakan Ketekunan Pengamatan 47
3. Triangulasi 47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 49
A. Hasil Penelitian 49
B. Pembahasan 107

BAB V PENUTUP 125
A. Kesimpualan 125
B. Saran 126

DAFTAR PUSTAKA 129

LAMPIRAN 132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Gambaran bangunan SMA Swasta Mujahidin Pontianak 50

Gambar 4.2 Peserta didik mengacungkan jari untuk merespon dan bertanya kepada ibu CT 56

Gambar 4.3 Peserta didik maju ke depan untuk menyimpulkan materi pembelajaran 57

Gambar 4.4 Peserta didik mengerjakan tugas diskusi dengan batasan waktu pengerjaan 58

Gambar 4.5 Peserta didik saling berbagi tugas pada saat berdiskusi kelompok mengerjakan *quizizz* mode *true or false*.....59

Gambar 4.6 Peserta didik inisiatif dan mandiri membaca buku untuk menambah wawasan 61

Gambar 4.7 Peserta didik terlihat antusias dan tertarik saat mengerjakan *quizizz* mode *true or false* 62

Gambar 4.8 Ibu CT menjelaskan materi perubahan sosial inovasi teknologi mulai dari penggunaan surat menjadi *smartphone* 64

Gambar 4.9 Ibu CT menampilkan gambar terkait materi perubahan tidak direncanakan serta contoh pada kehidupan nyata.....66

Gambar 4.10 Ibu CT menjelaskan materi perubahan terutama proses evolusi pada manusia.....67

Gambar 4.11 Peserta didik melakukan diskusi mengenai kesimpulan kelompok sebelum perwakilan kelompok menyampaikan kesimpulan.....68

Gambar 4.12 Ibu CT menampilkan kode akses untuk bergabung di aplikasi *quizizz* dengan menggunakan *smartphone* 69

Gambar 4.13 Peserta didik menggunakan smartphone untuk mengerjakan soal *quizizz* mode *true or false* 70

Gambar 4.14 Peserta didik mengangkat tangan untuk merespon pertanyaan Ibu CT.....73

Gambar 4.15 Peserta didik maju ke depan untuk menyimpulkan materi pembelajaran 74

Gambar 4.16 Peserta didik mengerjakan tugas diskusi dengan batasan waktu pengerjaan 75
Gambar 4.17 Peserta didik saling berbagi tugas pada saat berdiskusi kelompok mengerjakan *quizizz* mode *true or false*.....77
Gambar 4.18 Peserta didik inisiatif dan mandiri membaca buku untuk menambah wawasan 78
Gambar 4.19 Peserta didik inisiatif dan mandiri mencatat materi yang akan digunakan pada saat belajar mandiri dirumah 79
Gambar 4.20 Peserta didik fokus mendengarkan ketika Ibu CT menjelaskan dampak ketimpangan dari perubahan sosial 80
Gambar 4.21 Peserta didik terlihat antusias dan tertarik ketika Ibu CT menjelaskan tentang ketimpangan sosial 81
Gambar 4.22 Peserta didik terlihat antusias dan tertarik saat mengerjakan *quizizz* mode *true or false* 82
Gambar 4.23 Ibu CT menjelaskan contoh dampak ketimpangan dari perubahan sosial.....84
Gambar 4.24 Peserta didik menjelaskan contoh dampak ketimpangan dari perubahan sosial.....85
Gambar 4.25 Ibu CT menjelaskan ketimpangan sosial dalam sektor pendidikan 87
Gambar 4.26 Peserta didik menjelaskan ketimpangan sosial dalam sektor pendidikan 87
Gambar 4.27 Peserta didik menjelaskan contoh nyata dari pengamatannya tentang bagaimana ketimpangan penghasilan.....89
Gambar 4.28 Peserta didik melakukan diskusi mengenai kesimpulan kelompok sebelum perwakilan kelompok menyampaikan kesimpulan.....90
Gambar 4.29 Penggunaan media aplikasi *quizizz* dalam penerapan model *active learning* 91
Gambar 4.30 Peserta didik menggunakan smartphone untuk mengerjakan soal *quizizz* mode *true or false* 92

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Guru Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Swasta Mujahidin Pontianak 6
Tabel 1.2 Data Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Swasta Mujahidin Pontianak 7
Tabel 2.1 Penelitian Relevan 32
Tabel 4.1 Data Informan Penelitian 54
Tabel 4.2 Hasil Pembelajaran Pada Ranah Kognitif Pertemuan Pertama 71
Tabel 4.3 Hasil Pembelajaran Pada Ranah Kognitif Pertemuan Kedua 93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Pedoman Observasi 132
Lampiran 2. Hasil Observasi 135
Lampiran 3. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara 140
Lampiran 4. Pedoman Wawancara untuk Guru 143
Lampiran 5. Hasil Wawancara dengan Guru 144
Lampiran 6. Pedoman Wawancara untuk Peserta Didik 148
Lampiran 7. Hasil Wawancara dengan Peserta Didik.....149
Lampiran 8. Validasi Data Informan 157
Lampiran 9. Hasil Dokumentasi Observasi 158
Lampiran 10. Hasil Dokumentasi Wawancara 163
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....164
Lampiran 12. Lembar Daftar Kehadiran Peserta Didik Kelas XI IPS 3.....168
Lampiran 13. Hasil Keaktifan Peserta Didik Kelas Kelas XI IPS 3.....169
Lampiran 14. Hasil Pengetahuan Peserta Didik Kelas XI IPS 3 170
Lampiran 15. Surat Bantuan Pra-Riset 172
Lampiran 16. Surat Balasan Bantuan Pra-Riset 173
Lampiran 17. Surat Bantuan Riset.....174
Lampiran 18. Surat Balasan Bantuan Riset 176
Lampiran 19. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi 177
Lampiran 20. Surat Keputusan Pembimbing Artikel.....178

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran sosiologi merupakan suatu proses yang kompleks di mana guru dan siswa berinteraksi untuk menggali pemahaman mendalam tentang struktur, fungsi, dan dinamika masyarakat. Muliawan Jasa Unggul (2016), mengatakan bahwa "pembelajaran adalah upaya dalam memberi perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar" (p. 7). Dalam era digital ini, pendekatan pembelajaran yang inovatif menjadi semakin penting untuk memotivasi dan melibatkan partisipasi siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Namun menurut Setyawati Agust Dewi (2015), "model pembelajaran yang sampai saat ini masih sering ditemui adalah model pembelajaran yang pasif" (p. 118). Dalam hal ini siswa bersikap pasif, karena pembelajaran di dalam kelas masih banyak didominasi oleh guru. "Dengan kondisi seperti ini kemampuan berpikir kritis siswa tidak akan mengalami peningkatan" (Fadhila, 2016, p. 110). Menurut Jannah et al., (2014), dalam konteks ini, "salah satu cara yang ditempuh yakni guru harus mampu memilih dan menggunakan metode yang tepat, bervariasi dan disukai oleh peserta didik" (p. 7).

Salah satu model pembelajaran yang menarik perhatian adalah *active learning*, di mana siswa tidak hanya menjadi pasif sebagai penerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar. Guru dapat

menggunakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran (Ramadhan, 2024, p. 848). *Active learning* adalah suatu usaha peserta didik untuk membangun pengetahuan dalam diri. Menurut Sumarlina Dewi et al., (2014), "dalam proses pembelajaran terjadi perubahan dan peningkatan mutu kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor" (p. 4). Jika dikaitkan dengan kutipan menurut Jannah et al., (2014) mengatakan "proses belajar mengajar perlu berorientasi pada kebutuhan dan kemampuan siswa. Aktivitas interaktif seperti kuis dapat menjadi elemen kunci dalam membangun pembelajaran yang partisipatif dan menarik" (p. 8). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan, *active learning* adalah pendekatan pedagogis yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi.

Pendidik bertindak sebagai fasilitator yang mendorong dan mendukung siswa dalam menjelajahi, memahami, dan menerapkan konsep-konsep yang diajarkan. "Seorang guru hendaknya mampu mengarahkan dan membimbing siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga tercipta suasana serta interaksi yang baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa" (Bahri, 2021, p. 21). Konsep pembelajaran aktif menekankan pada keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pemahaman dan aplikasi konsep. "Pembelajaran aktif

ini siswa yang harus dituntut aktif bukan guru yang aktif, guru harus kreatif dalam mengelola pembelajaran dan tidak lupa harus kreatif menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran sehingga akan didapat suatu pengalaman belajar yang aktif" (Raehang, 2014, p. 157).

Active learning berbasis aplikasi *quizizz* menjadi terobosan baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa. *Quizizz* merupakan aplikasi yang membuat permainan kuis yang sangat interaktif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti ini. Dengan memanfaatkan *quizizz*, pendidik dapat mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran aktif ke dalam pengalaman belajar siswa dengan cara yang inovatif. "Pembelajaran pendidikan berbasis teknologi salah satunya ialah pemanfaatan aplikasi *quizizz*" (Meizar Abdul et al., 2021, p. 55). Sebagai sebuah aplikasi interaktif, *quizizz* menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan yang menarik dan menyenangkan. Salah satu keunggulan utama dari *quizizz* adalah kemampuan untuk mempersonalisasi pengalaman belajar bagi setiap siswa. "Penggunaan aplikasi quizizz dapat juga digunakan dengan bantuan LCD proyektor" (Astari, 2023, p. 62). Guru dapat dengan mudah mengadaptasi kuis berdasarkan kurikulum, tujuan pembelajaran, atau bahkan gaya belajar individu, memastikan bahwa materi yang disajikan relevan dan efektif.

Pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi seperti *quizizz* menjadi salah satu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan modern.

Dengan fitur-fitur yang dinamis, seperti pertanyaan pilihan ganda, jawaban cepat, dan skor langsung, aplikasi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memfasilitasi pembelajaran mandiri. Guru dapat dengan mudah membuat kuis kustom yang sesuai dengan kurikulum atau materi yang sedang dipelajari, memungkinkan mereka untuk mempersonalisasi pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan kelas. "Ketika membuat sebuah kuis yang ditujukan untuk lebih mengasah pengetahuan siswa, tentunya menginginkan kuis tersebut dapat menarik perhatian siswa dan memberikan pengaruh efektif bagi siswa" (Indriani Tiara et al., 2015, p. 134). Selain itu, *quizizz* juga memberikan implikasi langsung kepada siswa, sehingga guru dapat mengetahui area mana yang perlu ditingkatkan atau dipahami lebih lanjut.

Keuntungan lain dari penggunaan *quizizz* adalah fleksibilitas dalam menyesuaikan gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Selain itu, kompetisi sehat antara siswa melalui papan skor dan tantangan kuis dapat mendorong motivasi belajar dan kolaborasi tim. Melalui fitur seperti diskusi kelompok atau tantangan kuis tim, siswa dapat belajar secara kooperatif, mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama tim. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran ini juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi era digital, meningkatkan literasi digital siswa, serta keterampilan penelitian dan pemecahan masalah. "Teknologi diharapkan jadi perlengkapan yang bisa menolong siswa untuk

menguasai dan membongkar permasalahan dalam proses pembelajaran" (Nursela et al., 2021, p. 142).

Quizizz memiliki berbagai mode, salah satunya termasuk mode dengan pertanyaan *true or false*. "Strategi pembelajaran aktif tipe *true or false* merupakan aktifitas kolaboratif yang dapat mengajak peserta didik untuk terlibat ke dalam materi, menumbuhkan kerjasama tim, berbagi pengetahuan dan belajar secara langsung" (Fauziah & Melati, 2014, p. 9). Menurut Rahim & Rahman (2022), "mode *true or false* merupakan mode mengkaji kembali materi yang sudah disampaikan, sehingga penguasaan materi semakin kuat" (p. 236). Dalam mode ini, setiap pertanyaan disajikan dengan pernyataan, dan peserta kuis harus memutuskan apakah pernyataan tersebut benar atau salah. Setelah menjawab, peserta akan menerima implikasi langsung tentang kebenaran jawabannya. Mode *true or false* ini dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa tentang fakta, konsep, atau informasi tertentu, serta untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pengajaran dan pembelajaran, mode t*rue or false* juga dapat digunakan sebagai alat diagnostik. Guru dapat dengan mudah mengidentifikasi kesulitan atau kesalahpahaman siswa terhadap materi tertentu dan menyusun strategi pengajaran yang lebih cermat. Lebih lanjut, dengan kemampuan untuk menyesuaikan kuis, guru dapat mengintegrasikan berbagai jenis pertanyaan, termasuk yang memerlukan analisis mendalam, pemikiran kritis, atau penerapan konsep, untuk

memastikan bahwa pembelajaran mencakup berbagai aspek dan tingkat kompleksitas. “Sesuai dengan namanya, pembelajaran aktif memberi ruang dan waktu yang lebih luas bagi peserta didik untuk menerima dan memproses materi ajar yang diterima” (Taufik et al., 2014, p. 246). Dengan demikian, mode *true or false* dari *quizizz* memberikan pendekatan yang efektif dan inovatif untuk mengevaluasi, memotivasi, dan mendukung proses pembelajaran. Ini bukan hanya alat evaluasi yang berguna tetapi juga sumber informasi berharga untuk guru dalam mengembangkan strategi pengajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

SMA Swasta Mujahidin Pontianak adalah sekolah yang berada ditengah pusat kota Pontianak. Di SMA Swasta Mujahidin Pontianak, media pembelajaran *quizizz* telah menjadi salah satu alat yang digunakan oleh para guru untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam lingkungan sekolah yang berfokus pada pengembangan karakter dan intelektual, *quizizz* memberikan cara yang menarik dan interaktif bagi siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Berikut ini adalah data nama guru dan kelas yang diajar berdasarkan hasil prariset pada tanggal 11 Januari 2024 :

Tabel 1.1 Data Guru Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Swasta Mujahidin Pontianak

No	Nama Guru	Jenis Kelamin	Kelas Yang Diajar	NIP
1	CT	Perempuan	X E, X F, X G, X H, XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4	-
2	KS	Laki-Laki	XII IPS 1, XII IPS 2, XII IPS 3, XII IPS 4	-

Sumber : Data Arsip Tata Usaha SMA Swasta Mujahidin Pontianak Tahun 2024

Berdasarkan data pada tabel 1.1 dari kedua guru yang mengajar mata pelajaran sosiologi di SMA Swasta Mujahidin Pontianak, peneliti memilih ibu CT sebagai informan, alasannya karena ibu CT sudah menerapkan model *active learning* dengan baik selama hampir 6 bulan terutama pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS. Sedangkan bapak KS belum menerapkan model pembelajaran *active learning* berbasis aplikasi *quizizz.*

Berdasarkan hasil pra-riset berupa wawancara kepada guru mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS, kelas XI IPS memiliki 4 kelas yang terdiri dari XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, dan XI IPS 4. Penerapan model *active learning* pada keempat kelas terrsebut sudah dilakukan dengan baik yang mengikuti runtutan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Berikut ini jumlah data siswa kelas XI IPS :

Tabel 1.2 Data Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Swasta Mujahidin Pontianak

Kelas	Perempuan	Laki-Laki	Jumlah
XI IPS 1	16	14	30
XI IPS 2	17	15	32
XI IPS 3	15	13	28
XI IPS 4	18	12	30
Total	66	54	120

Sumber : Data Hasil Pra-Riset Peneliti dengan Ibu CT

Berdasarkan tabel 1.2, peneliti memilih kelas XI IPS 3 dikarenakan jumlah peserta didik pada kelas ini lebih sedikit dibandingkan jumlah peserta didik di 3 kelas lainnya. Diketahui jumlah keseluruhan peserta didik

kelas XI IPS 3 di SMA Swasta Mujahidin Pontianak berjumlah 28 orang dengan jumlah peserta didik laki-laki 13 orang dan peserta didik perempuan berjumlah 15 orang. Hal ini menjadikan penerapan model *active learning* berbasis aplikasi *quizizz* dapat terlaksana lebih baik dibanding kelas lainnya, guru lebih mudah mengarahkan dan mengendalikan situasi kelas agar pembelajaran lebih lancar. Berdasarkan dengan latar belakang yang diperoleh, maka peneliti tertarik melakukan penelitian Implikasi Penerapan Model *Active Learning* Berbasis Aplikasi *Quizizz* Mode *True Or False* Pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang maka pertanyaan penelitian tentang implikasi penerapan model *active learning* berbasis aplikasi *quizizz* mode *true or false* pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak. Berdasarkan pertanyaan penelitan, maka sub bab pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana implikasi keaktifan dari penerapan model *active learning* berbasis aplikasi *quizizz* mode *true or false* pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak?
2. Bagaimana implikasi kognitif dari penerapan model *active learning* berbasis aplikasi *quizizz* mode *true or false* pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan secara khusus dalam penelitian ini, untuk mengetahui:

1. Implikasi keaktifan dari penerapan model *active learning* berbasis aplikasi *quizizz* mode *true or false* pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak.
2. Implikasi kognitif dari penerapan model *active learning* berbasis aplikasi *quizizz* mode *true or false* pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini jika dilihat dari dua aspek yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, yakni:

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 serta memperluas wawasan terkait media *quizizz.*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pada penelitian ini, media pembelajaran *quizizz* dapat digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi.

b. Bagi Guru

Pada penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan guru sebagai seorang profesional dalam hal mengajar di kelas dan menjadi bahan informasi untuk meningkatkan dan mengembangkan penggunaan media pembelajaran.

c. Bagi Universitas

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai 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 ini dimaksudkan sebagai gambaran yang jelas mengenai bahasan dari penelitian. Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian agar tidak terjadi kesalahpahaman dan mengartikan penelitian ini, dibawah ini dijelaskan mengenai fokus penelitian dan definisi operasional konsep.

1. Fokus Operasional

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 rencana penelitian ini adalah pada:

a. Implikasi keaktifan dari penerapan model *active learning* berbasis aplikasi *quizizz* mode *true or false* pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak.

b. Implikasi kognitif dari penerapan model *active learning* berbasis aplikasi *quizizz* mode *true or false* pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak.

2. Operasional Konsep

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis menjelaskan beberapa istilah yang ada di dalam judul rencana penelitian ini sebagai berikut:

a. Implikasi Keaktifan

Implikasi keaktifan adalah akibat langsung yang terjadi pada keaktifan dalam pembelajaran berarti peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pendidikan, yang mencakup partisipasi dalam berdiskusi, bertanya, bekerja dalam kelompok, dan kegiatan lain yang membutuhkan keterlibatan langsung dan proaktif. Aspek implikasi keaktifan dinilai berdasarkan 4 aspek utama, yang pertama yaitu aspek partisipasi dan kontribusi yang dilihat dari seberapa sering siswa mengajukan pertanyaan, merespons pertanyaan guru, memberikan pendapat atau ide, dan terlibat dalam diskusi kelas. Kedua, aspek kemampuan kolaboratif yang dilihat dari kegiatan kelompok dengan teman sebaya dalam berbagi ide,

menghargai perbedaan perspektif, berkontribusi secara konstruktif, dan berkomunikasi secara efektif dalam kelompok. Ketiga, aspek inisiatif dan kemandirian yang dilihat dari kemampuan siswa dalam mengeksplorasi sumber belajar secara mandiri, mencari informasi tambahan, atau mengajukan pertanyaan yang menunjukkan keingintahuan yang besar. Keempat, aspek motivasi dan minat yang dilihat dari antusiasme, perhatian, dan ketekunan yang lebih besar dalam mengikuti proses pembelajaran

Siswa yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, akan merasa lebih bertanggung jawab atas pembelajaran dan memiliki rasa kepemilikan yang lebih besar terhadap proses pembelajaran. Banyak kegiatan pembelajaran aktif melibatkan kerja kelompok, diskusi, atau proyek kolaboratif. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berinteraksi dengan teman sebaya, bertukar ide, menghargai perspektif yang berbeda, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Keterampilan sosial dan kolaboratif ini sangat penting dalam dunia kerja modern yang semakin menuntut kemampuan untuk bekerja dalam tim dan berkolaborasi secara efektif.

b. Implikasi Kognitif

Implikasi kognitif adalah akibat langsung yang terjadi pada ranah otak untuk mengukur penguasaan pengetahuan peserta didik yang berhubungan dengan kemampuan berpikir, menghafal,

memahami, mengaplikasikan, menganalisis, dan mengevaluasi. Aspek implikasi kognitif dinilai berdasarkan 4 aspek utama, yang pertama yaitu aspek pengetahuan dan pemahaman yang dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat dan menjelaskan konsep, fakta, prinsip, dan prosedur yang telah diajarkan guru. Kedua, aspek penerapan yang dilihat dari kemampuan siswa dalam menerapkan informasi, aturan, konsep, prinsip, dan teori yang telah dipelajari untuk mengaplikasikannya dalam situasi baru. Ketiga, aspek analisis yang dilihat dari kemampuan siswa untuk menguraikan informasi ke dalam bagian-bagian, menemukan pola dan hubungan, dan mengidentifikasi alasan, sebab-akibat, serta membuat kesimpulan yang logis. Keempat, aspek evaluasi yang dilihat dari kemampuan siswa dalam melakukan evaluasi atau membuat penilaian berdasarkan kriteria atau standar tertentu.

Implikasi utama dari kognitif adalah pentingnya memfasilitasi proses kognitif ini dalam pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi harus memandu siswa untuk terlibat secara aktif dalam mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Implikasi kognitif ini memerlukan bantuan atau bimbingan yang tepat kepada siswa saat siswa berusaha memahami konsep atau keterampilan baru. Guru dapat memberikan petunjuk, contoh, atau umpan balik yang

membantu siswa mengatasi kesulitan dan perlahan-lahan meningkatkan kemampuan.

c. Penerapan Pembelajaran

Penerapan pembelajaran adalah suatu penerapan atau pelaksanaan dari sebuah rencana pembelajaran dengan tahapan-tahapan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Secara garis besar penerapan ialah implementasi tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan terperinci dalam melakukan proses pembelajaran. Pada penerapan pembelajaran terdapat tiga kegiatan yang terdiri dari kegiatan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan implikasi.

Perencanaan mencakup pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan silabus, yang merinci tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan melibatkan penggunaan metode pengajaran, media pembelajaran, dan strategi pengelolaan kelas untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Implikasi dan penilaian dilakukan melalui tes, ujian, observasi, dan penilaian proyek untuk mengukur pemahaman siswa.

d. Model *Active Learning*

Active learning merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai

informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam pembelajaran dikelas, sehingga peserta didik mendapat berbagai pengalaman yang meningkatkan pemahaman dan kompetensi baik itu dikerjakan secara individu maupun kelompok. Model pembelajaran *active learning* dapat diimplementasikan dengan diskusi. Model *active learning* melibatkan langkah-langkah yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

1. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran seperti merancang aktivitas yang relevan dengan kehidupan siswa.
2. Mendorong diskusi kelompok dan kolaborasi antara siswa.
3. Memberikan umpan balik yang konstruktif seperti tanya jawab.

e. Media Pembelajaran *Quizizz*

Quizizz adalah media digital berbentuk *game* latihan soal maupun presentasi *online* yang membantu guru untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. *Quizizz* mempunyai banyak layanan yang mendukung proses pembelajaran menjadi jauh lebih interaktif diantaranya: pilihan ganda, esai, susun ulang, menjodohkan, rekam suara, rekam video, seret dan lepas, *dropdown*, *upload* gambar, dan lain sebagainya. Jika merujuk pada fungsi utama *quizizz* adalah untuk membuat sebuah kuis, permainan, evaluasi pembelajaran

menjadi lebih menarik. Sehingga tidak hanya membuat sebuah media pembelajaran yang menarik, implementasi *quizizz* juga dapat dijadikan sebagai fasilitator penyampaian materi kepada siswa menjadi lebih aktif.

Mode *true or false* di *quizizz* adalah salah satu fitur yang membantu untuk membuat kuis interaktif dengan pertanyaan berbasis pernyataan untuk menilai kebenaran dari suatu pernyataan. Dalam mode ini, guru dapat membuat daftar pernyataan yang relevan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Kemudian siswa akan diberikan pernyataan satu per satu dan diminta untuk menentukan apakah pernyataan tersebut benar atau salah. Mode ini menguji pengetahuan siswa tentang materi pelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, guru juga dapat melihat hasil kuis secara langsung setelah kuis selesai untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan menyediakan umpan balik yang sesuai.