

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 19 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

ANGGA

NIM: 06041181823005

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 19 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

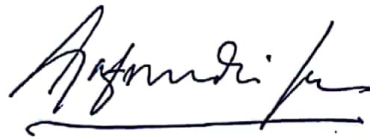
ANGGA

NIM: 06041181823005

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D

NIP. 196109231987031001

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaidah, M.Pd

NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 19 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

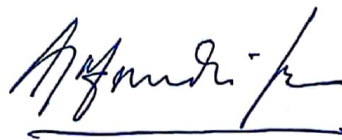
ANGGA

NIM: 06041181823005

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan

Pembimbing,



Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D

NIP. 196109231987031001

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Dr. Hudaidah, M.Pd

NIP. 197608202002122001

Koordinator Program Studi,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 19 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

ANGGA

NIM: 06041181823005

Program Studi Pendidikan Sejarah

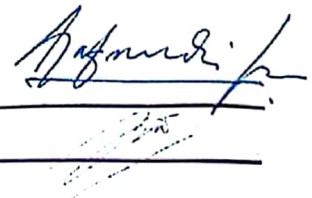
Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Rabu


Tanggal : 20 Desember 2023

TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D**
- 2. Anggota : Dra. Farida, M.Si.**



Indralaya, Januari 2024
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA NEGERI 19 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

ANGGA

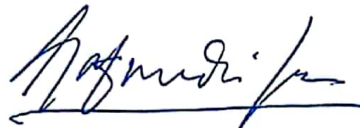
NIM : 06041181823005

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Disetujui

Pembimbing



Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D

NIP. 196109231987031001

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ANGGA

NIM : 06041181823005

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di SMA Negeri 19 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan Penggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang di jatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini di buat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralava, Januari 2024



ANGGA
NIM. 06041181823005

PRAKATA

Skripsi dengan “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di SMA Negeri 19 Palembang” di susun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak

Oleh sebab itu, Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah di berikan dalam penulisan ini. Penulis juga mengucapkan kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga di tujukan kepada Ibu Dr. Farida, M.Si selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada guru,peserta didik kelas XI.13 dan juga staff TU di SMA Negeri 19 Palembang yang menjadi tempat penelitian saya.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan Seni.

Indralaya, Januari 2024
Penulis,

ANGGA
NIM. 06041181823005

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah, Alhamdulillah, Alhamdulillahilalamin.

Terima kasih ya Allah engkau membimbingku sampai ketahap ini
dengan proses bekal masa depan.

Hingga Skripsi ini bisa aku persembahkan untuk orang yang kukasihi dan kusayangi

Ayah dan Ibu Tercinta

Ayah dan Ibu bagaikan malaikat di mata ku, Aku sangat berterima kasih karena selalu memberikan kekuatan dan doanya kepadaku hingga aku dapat menyelesaikan Skripsi ini, maafkan anakmu ini karena Prosesnya terlalu lama

Dosen Pembimbing

Terima kasih atas bimbingan Bapak Syafrudin Yusuf yang telah rela meluangkan waktu buatku untuk menyelesaikan Skripsi ini. Bapak adalah dosen yang hebat di mata saya dan pasti orang lain pun akan mengagungkan bapak seperti itu. Jasa Bapak takkan terlupakan

Dosenku dan Tenaga Administrasi Prodi Pendidikan Sejarah

Pak Syaf, Ibu Yunani, pak Supri, pak Alian, bu Farida, bu Retno, bu Sani, pak Dedi, Bu Hudai, pak Syarif, pak Adit, bu Dhita, dan Pak Reza, terima kasih atas Ilmu yang diberikan kepadaku. Serta tenaga Administrasi kak Agung, buk Rika, dan pak Asep yang telah membantu urusan akademik dengan baik.

Guru dan Peserta Didik kelas XI.13 SMA Negeri 19 Palembang

Terima kasih semua guru SMA Negeri 19 atas bantuannya Selama Penelitian serta Kepada Murid-muridku kelas XI.13 yang telah menjadi sampel penelitianku

Sahabat-sahabatku

Terima kasih Imam, Andromeda, Yoga, Efrianyah, Kgs. Ari, Uwais, Fahri, Bima, Ghazy, Pendi, Harlis, dan Suheri menjadi teman semasa perjuangan kuliah hingga kita dapat bercerita tentang suatu hal yang menabjubkan.

Ayam Kepincut Bunda Lily

Terima kasih telah memberikan hidangan yang murah dan enak hingga kami dapat menikmatinya hingga masa kuliah kami

Almamaterku tercinta Universitas Sriwijaya dan Prodi Pendidikan Sejarah

Cintailah Prosesmu nikmati tahapanmu

Angga

COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
PERSEMBAHAN.....	Viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Definisi Belajar	8
2.2 Pembelajaran Sejarah	9
2.3 Teori Belajar yang digunakan dalam Penelitian	11
2.3.1 Teori Belajar Konstruktivistik	11
2.3.2 Teori Belajar Kognitif	12
2.4 Definisi Quizizz	14
2.4.1 Kelebihan Quizizz	15
2.4.2 Kelemahan Quizizz	16
2.4.2.1 Cara Mengatasi Kekurangan Quizizz	17
2.5 Penelitian Pengembangan	18
2.6 Model Pengembangan	19
2.6.1 Model Dick dan Carey	19
2.7.2. Model Borg dan Goll	19
2.7.3. Model ADDIE	21
2.7 Penelitian Terdahulu	22
2.8 Kerangka Berfikir	25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Metode Penelitian	26
3.2 Lokasi dan Subyek Penelitian	27
3.3 Prosedur Penelitian	27
3.3.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	27
3.3.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	28
3.3.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	28
3.3.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	29
3.3.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data	30
3.4.1 Uji Coba Produk	30
3.4.1.1 Validasi Ahli	31
3.4.1.2 Uji Coba Perorangan (<i>One to One Traying Out</i>)	31
3.4.1.3 Uji Coba Kelompok Kecil (<i>SmallGroup Trying Out</i>)	31
3.4.1.4 Uji Coba Lapangan	31
3.4.2 Wawancara	32
3.4.3 Observasi	32
3.4.4 Tes Hasil Belajar	32
3.5 Teknik Ananlisis Data	33
3.5.1 Analisis Data Walkthrough (Validasi Ahli)	33
3.5.2 Analisis Tes Hasil Belajar	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Hasil Penelitian	36
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	36
4.1.1.1 Analisis Kurikulum.....	37
4.1.1.2 Analisis Materi.....	37
4.1.1.3 Analisis Kebutuhan Peserta didik.....	39
4.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	40
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Develepment</i>).....	41
4.1.3.1 Penilaian Ahli.....	42
1. Ahli Materi.....	42
2. Ahli Media.....	45
3. Ahli Modul Ajar.....	47
4. Rekapitulasi Skor Penilaian Ahli	49
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	49
4.1.4.1 Tahap Uji coba Perorangan (<i>One to one Trying Out</i>)	50
4.1.4.2 Tahap Uji coba Kelompok kecil (<i>Small Group Trying Out</i>)	51
4.1.4.3 Tahap Uji Cuba Lapangan (<i>Field Test</i>).....	53
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	59
4.2 Pembahasan	62

4.2.1	Prosedur Pengembangan Aplikasi Quizizz.....	62
4.2.2	Hasil Observasi.....	64
4.2.2.1.	Membuat Minat belajar Meningkatkan.....	65
4.2.2.2	Guru Berminat memakai Aplikasi Quizizz sebagai Alat Evaluasi.....	68
4.2.2.3	Menjadi Solusi bagi Guru yang tidak Masuk.....	70
4.2.2.4	Meningkatkan Hasil Belajar.....	70
4.2.2.5	Meningkatkan Minat Belajar Sejarah.....	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		75
DAFTAR LAMPIRAN.....		80

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Validator Penelitian.....	29
Tabel 2 Instrumen yang di gunakan dalam Penelitian.....	30
Tabel 3 Kriteria Nilai Validasi.....	34
Tabel 4 Kriteria Tingkat Kevalidan.....	34
Tabel 5 Capaian Pembelajaran (CP).....	38
Tabel 6 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta didik.....	39
Tabel 7 Penilaian Ahli Materi.....	42
Tabel 8 Saran Ahli Materi.....	44
Tabel 9 Perbaikan pada Tahap validasi Materi.....	44
Tabel 10 Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 11 Validasi Modul Ajar.....	47
Tabel 12 Rekapitulasi Skor Validasi Ahli.....	49
Tabel 13 Hasil <i>One to One Trying Out</i>	50
Tabel 14 Hasil <i>Small Group Trying Out</i>	52
Tabel 15 Hasil <i>Pretest</i> Uji Cuba Lapangan.....	54
Tabel 16 Perbandingan antara <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	58
Tabel 17 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta didik.....	60
Tabel 18 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta didik.....	61
Tabel 19 Hasil Wawancara peserta Didik.....	65
Tabel 20 Hasil Angket untuk mengetahui Minat Belajar Siswa.....	66
Tabel 21 hasil wawancara minat guru dalam menggunakan Aplikasi Quizizz.....	68
Tabel 22 Hasil Angket Minat Guru memakai Aplikasi Quizizz.....	69
Tabel 23 Hasil Angket Minat belajar Siswa terhadap Pembelajaran Sejarah.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Quizizz Paper Mode.....	17
Gambar 2 Bagan Tahapan Pengembangan Model Dick dan Carrey.....	19
Gambar 3 Tahapan Pengembangan Model Borg dan Gall.....	20
Gambar 4 Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	21
Gambar 5 Kerangka Berfikir.....	25
Gambar 6 Peta Konsep Pembelajaran.....	36
Gambar 7 Langkah kegiatan dalam Pembelajaran.....	40
Gambar 8 Materi yang akan disampaikan.....	41
Gambar 9 Peta Konsep Evaluasi.....	41
Gambar 10 Hasil Evaluasi <i>One to One Trying Out</i>	51
Gambar 11 Hasil Evaluasi <i>Small Group Trying Out</i>	53
Gambar 12 Pelaksanaan <i>Pretest</i> kelas XI.13.....	54
Gambar 13 Proses Pelaksanaan Pembelajaran Kelas XI.....	55
Gambar 14 Pelaksanaan <i>Posttest</i> Kelas XI.....	55
Gambar 15 Hasil <i>Posttest</i> Kelas XI Berjumlah 37 Peserta didik.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	80
Lampiran 2 Lembar Persetujuan Ujian Akhir.....	81
Lampiran 3 SK Pembimbing Fakultas.....	82
Lampiran 4 SK Penelitian Fakutas.....	84
Lampiran 5 SK Penelitian Dinas Pendidikan.....	85
Lampiran 6 SK Pasca Penelitian dari SMA Negeri 19 Palembang.....	86
Lampiran 7 Lembar Validasi Materi.....	87
Lampiran 8 Lembar Validasi Media.....	90
Lampiran 9 Lembar Validasi Modul Ajar.....	93
Lampiran 10 Kartu Bimbingan.....	96
Lampiran 11 Lembar Angket Analisis Kebutuhan.....	99
Lampiran 12 Modul Ajar.....	100
Lampiran 13 Angket <i>one to one Trying Out</i>	118
Lampiran 14 Angket <i>Small Group Trying Out</i>	121
Lampiran 15 Soal <i>Pretest</i>	126
Lampiran 16 Soal <i>Posttest</i>	127
Lampiran 17 Dokumentasi.....	130

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 19 Palembang”. Penelitian ini dilakukan di kelas XI.13 SMA Negeri 19 Palembang. Penelitian ini merupakan Jenis Penelitian Pengembangan yang menggunakan Model ADDIE. Adapun tujuan penelitian ini adalah 1. Untuk Mengembangkan dan mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Sejarah dengan materi Pendudukan Jepang di Indonesia. 2. Ingin mengetahui Keefektifan Model pembelajaran Sejarah menggunakan Aplikasi Quizizz. Kevalidan Materi sebesar 4,45 dengan Kategori Sangat Valid, Selanjutnya Ahli Media Sebesar 4.13 dengan Kategori Valid, dan yang terakhir Modul Ajar sebesar 4,38 dengan kategori Sangat Valid. Hasil Penelitian yang terdapat pada Aplikasi Quizizz pada mata Pelajaran Sejarah dengan Materi Pendudukan Jepang di Indonesia terlihat sangat jelas peningkatan hasil belajar Peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Aplikasi Quizizz pada tahap uji coba lapangan sebesar 36% dengan *N-gain* sebesar 0,79. Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Sejarah dengan Materi Pendudukan Jepang di Indonesia di Kategorikan Valid dan sangat Efektif untuk di gunakan pada saat Pembelajaran Sejarah.

Kata Kunci: *Pengembangan Aplikasi Quizizz, Pembelajaran Sejarah, Pendudukan Jepang di Indonesia, Validitas, Efektivitas*

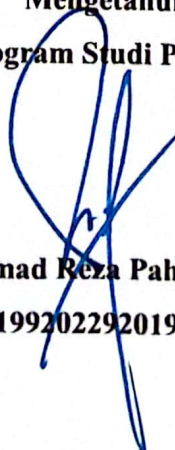
**Disetujui
Pembimbing**



Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D

NIP. 196109231987031001

**Mengetahui
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

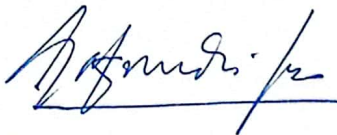
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Interactive Media Using the Quizizz Application in Class XI History Subjects at SMA Negeri 19 Palembang". This research was conducted in class XI.13 SMA Negeri 19 Palembang. This research is a type of development research that uses the ADDIE model. The objectives of this research are 1. To explain and determine the influence of using the Quizizz Application in learning History with Japanese Occupation material in Indonesia. 2. Want to know the effectiveness of the History learning model using the Quizizz Application. The validity of the material was 4.45 in the Very Valid category, then Media Expert was 4.13 in the Valid category, and finally the Teaching Module was 4.38 in the Very Valid category. The research results contained in the Quizizz Application in History subjects with material on the Japanese Occupation in Indonesia show a very clear increase in student learning outcomes before and after using the Quizizz Application at the field trial stage by 36% with an N-gain of 0.79. This shows that the Quizizz application in the History subject with material on the Japanese Occupation in Indonesia is categorized as valid and very effective for use during history learning.

Keywords : Quizizz Application Development, History Learning, Japanese Occupation in Indonesia, Validity, Effectiveness.

**Approved By,
Advisor**



Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D

NIP. 196109231987031001

**Certified By,
Coordinator of History Education Study Program**



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199702292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi dipandang sebagai jawaban untuk mengimbangi arus globalisasi yang tidak dapat dihentikan di dunia. Teknologi merupakan bagian dari kemajuan zaman. Teknologi saat ini dapat diterapkan ke berbagai aspek kehidupan. Tak terkecuali dalam hal pendidikan. Pada era perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang saat ini negara-negara di seluruh dunia saling bersaing untuk meningkatkan kualitas pendidikannya (Salim, 2014)

Pada era globalisasi yang kemajuannya semakin pesat khususnya teknologi informasi berdampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan dan budi pekerti sesuai dengan kebutuhannya. Pendidikan yang berlangsung secara formal informal dan non formal dapat memanfaatkan sarana teknologi informasi baik yang sederhana maupun yang kompleks. Pada hakikatnya pendidikan berlangsung sebagai suatu sistem pendidikan yang di dalamnya terdapat rangkaian proses pembelajaran dimana peserta didik dapat mengembangkan potensinya. Dengan demikian dengan menggunakan sarana teknologi dalam pendidikan dan mengelola sistem pendidikan dalam proses pembelajaran dimungkinkan dan diharapkan Peserta didik dapat mengembangkan Potensi dan membentuk peserta didik dalam pembelajaran secara mandiri. Dari pernyataan di atas sistem pendidikan di Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 1 menyatakan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Dari pernyataan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam pasal 1 proses pendidikan dalam kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan lancar dan interaktif apabila pendidikan diselenggarakan dengan baik. agar siswa mendapatkan pembelajaran yang aktif dan mengembangkan potensinya. Kurikulum merupakan batu loncatan utama dari proses belajar mengajar. Saat ini kurikulum di Indonesia

mengadopsi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan alternatif dari kurikulum pada tingkat satuan mata pelajaran (KTSP). Program 2013 melengkapi program sebelumnya.

Seiring dengan perkembangan kurikulum 2013 unsur-unsur yang melekat pada kurikulum yaitu Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI dan KD) juga mengalami perubahan dibandingkan dengan perkembangan kurikulum. pengembangan kurikulum 2013 awalnya menggunakan Peraturan No. 2 pada tahun 2016 telah diganti dengan adanya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018. Peraturan ini dapat dikembangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah pada Pasal 2A yang menyatakan:

- 1) Muatan informasi di Sekolah Dasar Madrasah Ibtidaiyah (SD MI) dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dan atau penelitian melalui ekstrakurikuler dan atau muatan lokal.
- 2) Mata Pelajaran TI di Sekolah Menengah Pertama Madrasah Tsanawiyah (SMP MTs) dan Sekolah Menengah Atas Madrasah Aliyah (SMA MA) yang meliputi keterampilan dasar untuk digunakan sebagai acuan belajar.

Dari pernyataan tersebut dibuat amandemen dengan alasan bahwa untuk memenuhi kebutuhan dasar siswa dalam mengembangkan keterampilan mereka di era digital perlu melengkapi dan mengintegrasikan konten. menggunakan komputer dalam keterampilan dasar dalam kerangka dan struktur dasar Kurikulum Sekolah Dasar dan Menengah 2013. Oleh karena itu untuk mendukung kemajuan pendidikan berbasis kurikulum 2013 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim mencanangkan kebijakan pendidikan baru yang diberi nama “Merdeka Belajar” yang dituangkan dalam surat edaran No. 12020 tentang Merdeka belajar. kebijakan penetapan pengakuan kelulusan mahasiswa baru tahun ajaran 2020 2021. Dalam surat edaran tersebut terdapat (empat) topik diskusi utama yaitu:

- 1) Ujian Nasional (USBN) diganti dengan ujian untuk menilai kemampuan siswa. Saat pengujian berupa tes tertulis atau bentuk penilaian yang lebih komprehensif. Seperti portofolio dan tugas (tugas kelompok esai dll).
- 2) Ujian Nasional (UN) diganti dengan Tes Keterampilan Minimum dan Survei Kepribadian. Penilaian ini menekankan pada keterampilan literasi dan numerasi yang dinilai dari praktik terbaik tes PISA. Hasil ini akan menjadi masukan bagi sekolah untuk lebih meningkatkan pembelajarannya sebelum siswa menyelesaikan program studinya.
- 3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Menurut Nadiem Makarim, RPP di buat satu halaman yang berisikan tiga komponen Inti yaitu Tujuan Pembelajaran, Kegiatan

Pembelajaran, dan Asesmen atau penilaian pembelajaran. Dengan penyederhanaan administrasi diharapkan waktu guru yang dihabiskan untuk administrasi dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran dan pengembangan keterampilan.

- 4) Untuk penerimaan mahasiswa baru (PPDB) sistem pemilahan diperpanjang (tidak termasuk 3T). Bagi siswa yang mengikuti jalur afirmasi dan sukses, sistem PPDB menawarkan lebih banyak peluang.

Dari (empat) topik diskusi tentang “Merdeka belajar” yang diprogramkan Nadiem “Merdeka belajar” pada dasarnya adalah inti dari kebebasan berpikir yang harus dimiliki pendidik sebelum mengajar siswa. Bagi pendidik di semua tingkatan tanpa transformasi kompetensi inti dan kurikulum yang ada tidak akan pernah ada pembelajaran. Dalam Hal ini Nadiem Makarim mencanangkan Merdeka Belajar karena pembelajaran dahulu terkesan kaku dan mengikat seperti contohnya aturan terkait UN, aturan RPP, aturan penggunaan Dana Bos dan lain lain yang menyebabkan tidak sesuai dengan fasilitas disekolah masing-masing daerah dengan adanya Merdeka belajar yang dicanangkan Oleh Nadiem Makarim diharapkan dapat mengatasi keberagaman Kondisi, tantangan dan permasalahan pendidikan yang berbeda antar Sekolah (Sutanto, 2020). Dengan konsep belajar mandiri dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa merasa terbebani ketika nilai tertentu tercapai. Pasalnya, penelitian Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2019 menunjukkan hasil penilaian siswa Indonesia menduduki peringkat hampir mendekati 6 besar dari bawah ottom untuk matematika dan literasi Indonesia peringkat yang ke 74 dari 79 negara.

Hasil penelitian tersebut mendorong Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem melakukan terobosan dalam penilaian kompetensi minimum termasuk digitalisasi literasi dan survei literasi manusia. menolak. Pemahaman bacaan tidak hanya mengukur kemampuan membaca tetapi juga kemampuan menganalisis isi bacaan dan memahami konsep dasar. Serta aspek lain melengkapi evaluasi pendidik untuk melihat sejauh mana implementasi sila-sila pancasila kepada siswa.

Dilihat dari konsep “Merdeka Belajar” salah satu mata pelajaran yang tidak asing lagi bagi kita adalah sejarah mata pelajaran yang lekat dalam kehidupan sehari-hari, sejarah adalah kisah masa lampau yang berkaitan dengan kegiatan masyarakat di masa lalu dan cenderung menjadi masalah pendidikan di Indonesia. untuk sejarah itu sendiri dimana proses pembelajaran sejarah yang dilakukan di sekolah tetap statis dan konvensional. Statisitas dapat berarti tidak ada perubahan sama sekali karena guru yang mengajar Sejarah dari waktu ke waktu hanya menggunakan metode konvensional seperti hanya membaca atau mengulang

kalimat di buku dan siswa hanya memiliki pengalaman belajar seperti mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi. bahwa guru menyajikan tanpa memahami isi yang dipelajari tidak memahami materi yang disampaikan apakah penelitian memiliki makna dan nilai yang bermanfaat bagi kehidupan siswa, hal ini semakin meningkatkan persepsi siswa bahwa sekarang belajar sejarah membosankan kurang menarik kurang penting untuk dipelajari. (Yeni,2019 :106)

Sedangkan pembelajaran sejarah berperan dalam membentuk karakter bangsa generasi muda melalui pendidikan formal maka akan terbentuk rasa sejarah yang dapat menumbuhkan semangat kebangsaan bagi peserta didik. Sebagai mata pelajaran yang dapat membentuk karakter bangsa, pembelajaran sejarah tidak hanya terkait dengan aspek intelektual tetapi juga mencakup kecerdasan intelektual atau emosional. Untuk mengatasi hal tersebut guru sebagai fasilitator dapat membuat proses pembelajaran menjadi efisien dan menyenangkan. Maka seorang pendidik harus memiliki visi dan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dimana penggunaan aplikasi Quizizz dapat menjadi alternatif untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi menyenangkan. lebih menyenangkan karena fitur pembelajarannya seperti bermain game sambil mengerjakan kuis. (Hasan dalam Yeni, 2019 : 106).

Peneliti memilih SMA Negeri 19 Palembang sebagai bahan penelitian karena selain Alumni siswa SMA Negeri 19 Palembang banyak guru yang masih menggunakan metode pencatatan dari buku sejarah masa itu. Selain itu SMA Negeri 19 Palembang merupakan salah satu sekolah di kota Palembang yang mendukung pembelajaran IT karena SMA Negeri 19 Palembang dilengkapi dengan fasilitas penunjang berupa proyektor dan komputer sebagai media pembelajaran berbasis Teknologi dan Informasi yang semakin pesat perkembangannya.

Berdasarkan informasi awal yang peneliti peroleh dari siswa dan siswi kelas XI SMA Negeri 19 Palembang pada hari Sabtu tanggal 26 Februari 2022 melalui wawancara siswa mengakui bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan karena metode pembelajaran yang kurang beragam kurang menarik dan sulit untuk dikuasai. Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi dan wawancara hal ini terjadi karena para pendidik kurang memiliki pengetahuan dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran di kelas sehingga Peserta didik merasa cepat bosan. dan kurangnya minat belajar. Untuk mengatasi hal tersebut pendidik sebagai fasilitator pembelajaran di kelas harus terus meningkatkan kualitas pembelajaran termasuk mengembangkan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan dapat memfasilitasi siswa belajar di dalam dan di luar kelas.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Khaliqul Husna dengan Judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Hal ini dilihat dari uji t diperoleh nilai Sig. $0,00 < 0,05$ atau t hitung $6,564 > t$ tabel $1,657$. Berdasarkan uji t maka hipotesisnya adalah H_a yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh koefisien nilai R Square = $0,267 = 26,7\%$ ini berarti variabel bebas media pembelajaran quizizz mempengaruhi variabel dependen minat belajar siswa sebesar $26,7\%$ dan sisanya sebesar $73,3\%$ dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Nilam Arifani, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Ipa Madrasah Aliyah Negeri 1 Cirebon. Berdasarkan hasil penelitian skor rata-rata minat belajar siswa yang meningkat dari hasil sebelum dilakukannya pembelajaran menggunakan media flip chart di kelas eksperimen dari $51,075$ menjadi $67,615$, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari $50,357$ menjadi $56,65$. Berdasarkan analisis regresi diperoleh nilai t hitung $> t$ tabel ($4,357 > 2,024$) dan nilai sig $< 0,05$ atau ($0,00 < 0,05$) dan di peroleh R square $0,333$ maka H_o ditolak artinya bahwa ada pengaruh secara signifikan antara penggunaan media flip chart dengan minat belajar siswa, kontribusinya sebesar 33% .

David Frina Setiawan dan Mahmud Yusnus (2020), Universitas PGRI Semarang, Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi, Vol. 5 No.1 dalam jurnal yang berjudul "Pengintegrasian Quizizz di Kelas Akuntansi Serta Dampaknya Terhadap Target Nilai Tugas dan Efikasi Diri". Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa (1) terdapat perbedaan orientasi target dalam pengintegrasian Quizizz pada tingkat rendah, sedang dan tinggi, (2) tidak terdapat perbedaan nilai tugas dalam pengintegrasian Quizizz pada tingkat rendah, sedang dan tinggi serta (3) terdapat perbedaan efikasi diri dalam pengintegrasian Quizizz pada tingkat rendah, sedang dan tinggi. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa pengintegrasian Quizizz mampu memberikan dampak terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran akuntansi.

Dari data diatas dapat diketahui bahwa penelitian yang menggunakan Aplikasi Quizizz Menunjukkan hasil yang Baik dan dapat dipertanggung jawabkan dalam Proses Pembelajaran. Letak Perbedaan dari penelitian yang diatas dengan yang akan diteliti ialah Aplikasi Quizizz dengan Mata Pelajaran Sejarah yang disebut-sebut dengan mata pelajaran membosankan dikalangan anak IPS SMA Negeri 19 Palembang.

Berdasarkan Alasan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian pengembangan yang berjudul "*Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 19 Palembang*"

1.2. Rumusan Masalah

Dari hasil latar belakang di atas muncul permasalahan penelitian Sebagai berikut :

1. Bagaimana Mengembangkan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI.13 SMA Negeri 19 Palembang Pembelajaran Di SMA Negeri 19 Palembang?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI.13 SMA Negeri 19 Palembang

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran Sejarah.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan akan membantu guru mengomunikasikan materi sejarah dengan lebih mudah dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, serta dapat menjadi salah satu alternatif bagi seorang guru jika tidak masuk dalam kelas bisa memberikan PR (pekerjaan rumah) Kepada peserta didik menggunakan aplikasi Quizizz.

3. Bagi Sekolah

Memberikan informasi kepada sekolah tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penambahan referensi untuk yang sedang melakukan penelitian tentang pengembangan aplikasi pembelajaran pada mata pelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Agus, S & Muhammad, T.B. (2020). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial.
- Akhiruddin, dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa : Cv. Cahaya Bintang Cemerlang. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/download/1915/pdf>.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*. 5(6), 68-72.
- Allen, W. C. (2006). Overview and Evolution of the ADDIE Training System. *Advances in Developing Human Resources*. 8(4), 430-441.
- Amany, Azzah. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. 2(2) :1-11.
- Asmara, Yeni. (2016). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontekstual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*. 2(2) : 105-120.
- Bakia, Marianne, et all. 2012. *Understanding the Implications of Online Learning for Educational Productivity*. Amerika Serikat : U.S. Department of Education Office of Educational Technology.
- Bastian, I., Rijadh, D.W., Dewi, F. (2019). Metode wawancara. <https://www.researchgate.net/publication/331556677> : 1-40.
- Berry, T. (2008). Pre-Test Assessment. *American Journal of Business Education*.1(1), 19-22.
- Bilfaqih, Yusuf & M. Nur Qomarudin. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring Panduan Berstandar Pengembangan Pembelajaran Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan*. yogyakarta : CV Budi Utama.
- Cahyadi, R.A.H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa / ojs.umsida.ac.id/index.php/Halaqa*. 3(1) : 35-43.
- Citra, Cahyani Amildah. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8(2) : 261-272.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Djamaluddin, Ahdar & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan : CV Kaaffah Learning Center.

- Ertmer P.A., & Newby T. J. (2008). Behaviorism, Cognitivism, Constructivism: Comparing Critical Features From an Instructional Design Perspective. *Performance Improvement Quarterly*. 6(4), 50-72.
- Fathurrohman, Muhammad & Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Startdar Nasional*. Yogyakarta : Teras.
- Galvez, R. (2018). Effectiveness of Animated Visuals for the Teaching Of Chemical Bonding in Junior High School Chemistry. *International Journal of Education and Research*. 6(1), 119-128.
- Ghufron, Deni., & Deni, H. (2017). The Quality of Learning in The Perspective of Learning as A System. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*. 66 : 255-259.
- Handarini, O.I., & Siti, S.W. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8 (3) : 496-503.
- Hayati. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang : Graha Cendikia.
- Helaluddin., Harmelia, T., & Susanna, V.N.R. 2020. *Penelitian & Pengembangan Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik dalam Bidang Pendidikan*. Banten : Media Madani.
- Houwer, J. De, Barnes-holmes, D., & Moors, A. (2013). What is learning ? On the nature and merits of a functional definition of learning. <https://doi.org/10.3758/s13423-013-0386-3>. 631–642.
- Kadir, Abdul. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Jurnal Al-Ta'dib*. 8(2) : 70-81.
- Kasim, K., Bos lini., & Wiweka, T. 2014. *Model Penelitian Pengembangan (Research And Development) Borg And Gall*. Makasar : Universitas Negeri Makasar.
- Malyana. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan pada Guru Sekolah Dasar di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*. 2 (1) : 67-76.
- Mishbah U, Syelfia D, & Lili R. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. Pekodimas : *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(2): 156-165.

- Muhajirah. (2020). BASIC OF LEARNING THEORY (BEHAVIORISM, COGNITIVISM, CONSTRUCTIVISM, AND HUMANISM). *INTERNATIONAL JOURNAL OF ASIAN EDUCATION*. 1(1): 37-42.
- Mukharomah, Nafi'. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di Mi Al Muqorrobiah. *Jurnal Waniamney : Journal of Islamic Education*. 2(1) : 12-20.
- Mulyadiniarti. (2011). *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Telepon Genggam di SMA Negeri 1 Teluk Gelam*. Tesis. Palembang: FKIP Universitas Sriwijaya.
- Nadiyah, R. S., & Faaizaha. S. (2015). The Development of Online Project Based Collaborative Learning using ADDIE Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 195, 1803-1812.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 37 Tahun 2018 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah dalam Pasal 2A', 2018.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Prasongko, Angga. (2021). Quizizz as Fun Multiplying Learning Media in English Lecturing Process. *EDULINK (Education and Linguistics Knowledge) Journal*. 3(1): 14-23.
- Prastowo, A. (2010). *Menguasai Teknik-Teknik Koleksi Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Puspitayani, D.M.A., et all. (2020). DEVELOPING ONLINE FORMATIVE ASSESSMENT USING QUIZIZZ FOR ASSESSING READING COMPETENCY OF THE TENTH GRADE STUDENTS IN BULELENG REGENCY. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(1) : 36-47.
- Qoriaha, Yaumil., Sumarnob., & Nurul, U. (2017). The Development Prehistoric Of Jember Tourism Module Using Dick And Carey Model. *Jurnal Historica*. 1(1) : 98-114.
- Rukmana, L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Camtasia Studio pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI Sekolah Menengah Atas*. Skripsi. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Rosaliza, Mita. 2015. Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*. 11(2) : 71-79.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Ryan, F., Coughlan, M., & Cronin, P. (2009). Interviewing in Qualitative Research. *International Journal of Therapy and Rehabilitation*. 16(6), 309-314.

- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saint-Laurent, D. C., & Obradovic, S. (2018). Uses of the Past: History as a Resource for the Present. *Integrative Psychological and Behavioral Science*.
doi:10.1007/s12124-018-9463-5
- Setiawan, M. Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Situmorang, Muhibbuddin & Khairil. (2015). Penerapan Model Pembelajaran PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Edubio Tropika*. 3(2), 51-97.
- Stern, Joshua. Introduction to Online Teaching and Learning.
<https://www.wlac.edu/online/documents/otl.pdf>. 1-10.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta. damedia Group.
- Sukiati. 2016. *Metodelogi Penelitian : Sebuah Pengantar*. Medan : CV. Manhaji.
- Sukmah, Nurul. (2021). Pengaruh Media “Quizizz” dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Binomial*. 4(2) : 154-166.
- Sunarto, M. J. D., et al., (2020). MoLearn, a Web-and Android-Based Learning Application as an Alternative for Teaching-Learning Process in High Schools. *International Journal of Instruction*. 13(1), 53-70.
- Supriadi, N., Destyanisa, T., & Zuyinatul, I. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*. 5(1) : 42-51.
- Supriyanto., Safitri, S., & Suhendra, S. (2019). Pengaruh Penerapan Media Video Sejarah terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Banyuasin 1. *Jurnal Criksetra*. 8(1), 2-91.
- Surat Edaran Nomor 1 Tahun 2020 tentang kebijakan Merdeka Belajar dalam penentuan kelulusan peserta didik baru tahun ajaran 2020/2021
- Surat Edaran Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (Kemendikbud) No 4, 2020.
- Suryana. 2010. *Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Susanto, Heri. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Banjarmasin : Aswaja Pressindo.
- Suyanto., & Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.

- Tamburaka, R. E. (1999). *Pengantar Ilmu Sejarah, Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat, dan IPTEK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Ejournal Undiksha*. 11(1), 12-26.
- Tomjenovic, Z., & Sanja, T.V. (2020). Constructivism in Visual Arts Classes. *Journal*. 10(4) : 13-32.
- Ulhusna, M., Syelfia, D., & Lili, R. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1 (2) : 156-165.
- Umasih. (2020). History Learning in Indonesia During the New Order. *HISTORIA: International Journal of History Education*. 11(2) : 89-98.
- Undang Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dalam Pasal 1 No.1
- Unik H.S, dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. 4(2): 163-172.
- Wiphasith, H., Narumol, R., & Sumalee, C. (2016). The Design of the Contents of an e-Learning for Teaching M.5 English Language Using ADDIE Model. *Indonesian Journal of Islamic Education*. 6(2), 127-131.
- Yeni Asmara. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. Kaganga: *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*. 2(2): 105-119.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. lampung : Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Zahroa, Mustika., Sumardib., & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*. 1(1) :1-11.