



EFEKTIVITAS PEMANFAATAN *QUIZWHIZZER* DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI

Fadila Gita Cahayani¹, Romadi²

Universitas Negeri Semarang

e-mail: fadilagita29@students.unnes.ac.id

Diterima: 21/04/2026; Direvisi: 27/04/2026; Diterbitkan: 06/05/2026

ABSTRAK

Penelitian yang menguji efektivitas *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi pembelajaran sejarah terhadap minat belajar peserta didik secara spesifik masih relatif sedikit sehingga penelitian ini perlu dilakukan untuk melengkapi kesenjangan tersebut. Rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah menjadi permasalahan yang masih sering ditemukan di sekolah salah satunya di SMA TEUKU UMAR SEMARANG. Hal itu disebabkan karena proses pembelajaran dan evaluasi masih didominasi media konvensional yang kurang menarik serta belum optimal pemanfaatan media digital interaktif. Salah satu solusi inovatif yang dapat ditawarkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah pemanfaatan media *Quizwhizzer*. Penerapan media *Quizwhizzer* dalam evaluasi pembelajaran sejarah memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan melalui media evaluasi berbasis game interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi pembelajaran sejarah terhadap minat belajar peserta didik kelas XI. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan *quasi-eksperimen* desain *Nonequivalent Control Group*. Subjek penelitian melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan masing-masing 30 peserta didik sehingga total sampling sebanyak 60. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket skala Likert yang telah melalui validitas dan reliabilitas serta didukung oleh data pelengkap observasi dan wawancara. Untuk prosedur penelitian meliputi pemberian pretest, pembelajaran sesuai perlakuan, posttest. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas Levene, serta uji *Independent Sample t-Test* dan *Welch's t-Test*. Berdasarkan analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan hasil lebih unggul kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan peningkatan antusiasme, keterlibatan, dan minat peserta didik melalui penerapan media *Quizwhizzer* selama pembelajaran. Dengan demikian, disimpulkan bahwa pemanfaatan *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi pembelajaran sejarah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dan menjadi inovasi pembelajaran sejarah di jenjang sekolah menengah atas.

Kata Kunci: *quizwhizzer*, pembelajaran sejarah, minat belajar

ABSTRACT

Research specifically examining the effectiveness of *Quizwhizzer* as an assessment tool for history education in relation to students' interest in learning is still relatively scarce; therefore, this study is necessary to address this gap. Low student interest in history learning remains a common problem in schools, including at TEUKU UMAR SEMARANG High School. This is due to the fact that the learning and evaluation processes are still dominated by conventional media that are unengaging, and the use of interactive digital media has not been optimized. One innovative solution that can be offered to address this issue is the use of *Quizwhizzer*. The



implementation of Quizwhizzer in history learning assessment provides a more memorable learning experience through interactive game-based assessment. This study aims to determine the effectiveness of using Quizwhizzer as an assessment tool for history learning on the learning interest of 11th-grade students. The research method used is a quasi-experimental approach with a Nonequivalent Control Group design. The study subjects involved two groups: an experimental class and a control class, each with 30 students, resulting in a total sample size of 60. Data collection utilized a Likert-scale questionnaire that had undergone validity and reliability testing, supplemented by observational and interview data. The research procedure included administering a pretest, instruction according to the treatment, and a posttest. Data analysis was conducted using the Shapiro-Wilk normality test, the Levene homogeneity test, as well as the Independent Samples t-Test and Welch's t-Test. Based on the analysis, the research results indicate that there is a significant difference in the effects between the experimental and control groups, with the experimental class outperforming the control class. These findings are reinforced by observational results showing increased enthusiasm, engagement, and interest among students through the use of the Quizwhizzer platform during instruction. Thus, it is concluded that the use of Quizwhizzer as an assessment tool for history instruction has proven effective in enhancing students' interest in learning and serves as an innovative approach to history education at the high school level.

Keywords: *quizwhizzer, history education, interest in learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya secara sadar dan terstruktur untuk mencapai suasana dan proses pembelajaran peserta didik yang berguna dalam pengembangan potensi diri secara aktif (Rahaman et al., 2022). Menurut Manalu (2025) sepanjang sejarah, pendidikan senantiasa menjadi fondasi penting dalam mendorong kemajuan dan meningkatkan kualitas hidup manusia. Oleh karena itu, pendidikan menjadi faktor penting dalam membentuk seseorang yang berkompeteren dan siap untuk menghadapi tantangan global. Seiring berkembangnya waktu, kemajuan digital menjadi faktor terbentuknya fenomena baru sebagai tuntutan bidang pendidikan agar lebih beradaptasi dengan karakter murid abad 21 (Rahmawati & Suprijono, 2025). Hal ini membuat dunia pendidikan memiliki orientasi dan perhatian penting terhadap kecakapan dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selaras dengan definisi teknologi digital sebagai salah satu faktor yang dapat memberikan dampak terhadap evolusi pendidikan (Julita et al., 2022). Dengan pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dapat menjadi sarana inovatif yang mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta kualitas pembelajaran. Berkaitan dengan itu, pemanfaatan teknologi pembelajaran yang interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang efektif pula dalam pelaksanaannya. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan inovasi yang efektif dan relevan adalah sejarah (Hasibuan & Hanida, 2023)

Mata pelajaran Sejarah memiliki makna yang strategis dalam membentuk karakter bangsa yang bermartabat serta menumbuhkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Martha et al., 2023). Pemahaman sejarah memiliki peran krusial, namun penyajiannya perlu disesuaikan dengan dinamika dan tuntutan dunia yang terus mengalami perubahan (Susilo et al., 2024). Pembelajaran sejarah saat ini masih dihadapkan pada berbagai tantangan sekaligus peluang seiring dengan perkembangan global yang dinamis. Pada praktiknya, pembelajaran sejarah masih menghadapi berbagai kendala dan permasalahan yang berkembang seiring adanya perubahan konteks pendidikan. Pandangan tersebut bukan disebabkan oleh rendahnya bobot materi sejarah, melainkan oleh unsur pembelajaran sejarah yang belum mampu menyesuaikan dengan kondisi masa kini (Muis et al, 2023). Salah satu persoalan yang masih sering dijumpai



dalam pembelajaran sejarah saat ini yaitu rendahnya minat belajar peserta didik di sekolah yang salah satunya disebabkan karena belum optimalnya pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyarini dkk (2024) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengungkapkan pembelajaran sejarah cenderung membuat bosan karena dominasi metode penjelasan lisan yang monoton dari guru, selain itu mereka juga menyoroti minimnya variasi model dan media belajar yang kurang dimanfaatkan membuat materi pembelajaran kurang efektif untuk dipahami. Adapun penelitian Rohza dan Montessori (2022) menemukan bahwa masih terdapat guru yang kurang memanfaatkan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejarah dan guru memilih menggunakan acuan buku pelajaran saja menyebabkan peserta didik sebagian merasa kurang bersemangat dan bosan saat mengikuti pembelajaran sejarah di kelas. Selaras dengan Muhammad dkk (2021) menyatakan bahwa metode mengajar yang kurang bervariasi, seperti dominasi ceramah dan metode konvensional lainnya, turut menyebabkan kebosanan dan menurunnya minat belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah.

Dari pernyataan tersebut, disoroti bahwa permasalahan pembelajaran sejarah berkaitan erat dengan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik. Hal ini berimplikasi pada proses pembelajaran serta berpotensi memengaruhi keberhasilan belajar, khususnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat mempunyai hubungan erat dengan perasaan dan kondisi emosional seseorang, yang tercermin melalui adanya rasa ketertarikan, perhatian yang tinggi, serta dorongan untuk memperoleh informasi secara lebih dalam (Nur Pratama dkk, 2025). Adanya minat belajar terdorong oleh beberapa hal termasuk media pembelajaran yang disediakan, dimana media belajar melalui keterlibatan peserta didik dapat berpengaruh pada psikologi mereka (Putri et al., 2022). Dengan demikian, dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik memiliki keterkaitan erat dengan media pengajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran.

Fenomena serupa telah ditemukan di SMA TEUKU UMAR SEMARANG yaitu rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah menjadi salah satu permasalahan yang terjadi di lapangan. Berdasarkan temuan penelitian, diketahui bahwa peserta didik belum menunjukkan antusiasme, perhatian, dan interaksi yang optimal selama proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Sebagian peserta didik mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah terasa monoton apabila tidak disertai dengan variasi model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Meskipun demikian, kondisi tersebut juga dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor lainnya baik faktor internal maupun eksternal. Salah satu guru sejarah di sekolah tersebut menyatakan bahwa peserta didik cenderung mengikuti pembelajaran dengan baik ketika guru menerapkan media yang interaktif dan menarik. Adapun dari hasil observasi menunjukkan bahwa fasilitas media pembelajaran di sekolah masih kurang memadai, seperti keterbatasan jumlah proyektor LCD yang belum tersedia di setiap kelas. Kondisi ini menyebabkan guru harus menggunakan proyektor secara bergantian antar guru mapel lainnya, sehingga dalam praktiknya guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Hal ini juga diperkuat dengan fakta dilapangan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sejarah berbasis digital belum dilakukan secara optimal, khususnya dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Akibatnya, media pembelajaran berbasis digital belum berfungsi secara optimal sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Sejalan dengan Beama dkk (2025) yang menyatakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran. Dengan demikian, untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah perlu dilakukan pengoptimalan media digital yang tepat. Pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat mendorong



peningkatan minat belajar murid, terutama pada mata pelajaran sejarah, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih relevan bagi peserta didik (Purnomo et al., 2023). Pemanfaatan teknologi yang tepat terbukti sebagai salah satu cara efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Furqon, 2024:62)

Berkaitan dengan hal itu, penggunaan media evaluasi berbasis game edukasi menjadi alternatif solusi yang relevan untuk mengatasi masalah tersebut. Berbagai media pembelajaran digital telah tersedia dan berpotensi digunakan dalam proses pembelajaran sejarah, termasuk media seperti *Quizwhizzer*. *Quizwhizzer* merupakan platform inovatif permainan edukasi yang fleksibel dan naratif (Seran, 2025). Media ini dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi maupun sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik (Wahyuni dalam Septiani (2022)). *Quizwhizzer* sebagai salah satu bentuk media pembelajaran dari *game based-learning* yang memuat tampilan permainan kuis berbasis papan digital yang interaktif. *Quizwhizzer* berpotensi dalam meningkatkan minat belajar siswa karena penyajian materi berbasis kuis interaktif yang dirancang secara menarik sehingga memberikan pembelajaran yang menyenangkan (Hermawan dan Suharto., 2025). *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi pembelajaran dirancang untuk menggabungkan konsep permainan dengan proses pembelajaran secara sistematis. Oleh karena itu, media *Quizwhizzer* dapat menjadi solusi alternatif media evaluasi pembelajaran sejarah di kelas XI SMA TEUKU UMAR SEMARANG

Penelitian ini didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu yang telah menunjukkan bahwa media edukasi *Quizwhizzer* memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran. Misalnya, Maliya Dewi & Liana (2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning (PBL)* berbasis penggunaan *Quizwhizzer* memiliki pengaruh signifikan terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas. Penelitian ini memiliki fokus utama terhadap model *Problem Based Learning* dan variable keaktifan peserta didik. Adapun peneliti Setianawati & Pujosusanto (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizwhizzer* efektif dalam peningkatan kosakata terhadap keterampilan menulis bahasa Jerman, dengan fokus penelitian terhadap peningkatan kemampuan kognitif terhadap pembelajaran bahasa asing. Selain itu, penelitian lain juga dilakukan oleh Yani dkk (2023) menemukan bahwa penggunaan media game *Quizwhizzer* dapat meningkatkan secara signifikan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan temuan-temuan penelitian terdahulu, sebagian memiliki kajian masing-masing yang bervariasi. Kajian yang mengangkat keefektifan pemanfaatan media *Quizwhizzer* terhadap minat belajar dalam konteks evaluasi pembelajaran sejarah masih relatif terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat celah dan peluang pada penelitian yang bisa dikembangkan untuk memperluas pemanfaatan media *Quizwhizzer* dalam evaluasi pembelajaran sejarah. Penelitian ini menawarkan fokus kebaruan pada pemanfaatan *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi pembelajaran sejarah kelas XI yang diterapkan pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia dengan kajian terhadap minat belajar. Penelitian dilakukan untuk mengetahui bukti empiris mengenai keefektifan media *Quizwhizzer* yang diterapkan dalam evaluasi pembelajaran sejarah. Dengan demikian, rumusan masalah penelitian yaitu bagaimana efektivitas *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi pembelajaran sejarah terhadap minat belajar peserta didik kelas XI SMA TEUKU UMAR SEMARANG.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group*. Pendekatan quasi eksperimen digunakan untuk melihat adanya

hubungan kausal antar variable meskipun tidak dapat mengendalikan secara keseluruhan faktor (Anastasia et al., 2025). Dalam penelitian ini, variabel independen (X) adalah penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis game Quizwhizzer, sedangkan variabel dependen (Y) adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 2 – 6 Maret Tahun 2026 di SMA TEUKU UMAR SEMARAN yang bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan Quizwhizzer sebagai evaluasi pembelajaran sejarah dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI terutama di SMA TEUKU UMAR SEMARANG. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, dengan melibatkan dua kelas XI, yaitu kelas XI 1 sebagai kelompok kontrol dan kelas XI 2 sebagai kelompok eksperimen. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 peserta didik, yang masing-masing terdiri atas 30 peserta didik pada kelompok kontrol dan 30 peserta didik pada kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen mengikuti proses pembelajaran sejarah menggunakan media *Quizwhizzer* sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional.

Penerapan media *Quizwhizzer* pada kelompok eksperimen melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) kegiatan pendahuluan berisi pembukaan dan apersepsi terkait pembelajaran; (2) kegiatan inti, berisi penjelasan materi Pendudukan Jepang di Indonesia secara singkat kemudian dilanjut peserta didik diminta untuk mengakses dan mengerjakan evaluasi berupa kuis interaktif melalui media *Quizwhizzer*; (3) kegiatan penutup, berisi kegiatan refleksi dan kesimpulan pembelajaran. Untuk kelompok kontrol, proses pembelajaran di kelas menggunakan konvensional dengan pengerjaan evaluasi melalui kertas soal cetak dan lembar kerja tertulis.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen angket (kuesioner) sebagai instrumen utama untuk mengukur minat belajar peserta didik. Penyusunan angket dilakukan dengan menggunakan skala Likert dengan pernyataan-pernyataan yang disesuaikan berdasarkan indikator minat belajar. Skala Likert adalah salah satu jenis skala yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena atau situasi (Sugiyono, 2013). Berikut Tabel 1 Indikator minat belajar menurut Slameto (2010) yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Indikator Minat Belajar Slameto (2010)

No.	Indikator Minat Belajar
1.	Adanya perasaan senang
2.	Ketertarikan terhadap pembelajaran
3.	Adanya penerimaan
4.	Keterlibatan peserta didik

Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakannya. Berikut adalah Tabel 2 hasil uji validitas dan reliabilitas.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

20 Moment	r Product Moment	r tabel (n=30)	Keterangan
P01	.789	0.306	Valid

P02	.817	0.306	Valid
P03	.781	0.306	Valid
P04	.776	0.306	Valid
P05	.784	0.306	Valid
P06	.621	0.306	Valid
P07	.809	0.306	Valid
P08	.833	0.306	Valid
P09	.816	0.306	Valid
P10	.802	0.306	Valid
P11	.688	0.306	Valid
P12	.711	0.306	Valid
P13	.884	0.306	Valid
P14	.858	0.306	Valid
P15	.906	0.306	Valid
P16	.628	0.306	Valid
P17	.657	0.306	Valid
P18	.875	0.306	Valid
P19	.398	0.306	Valid
P20	.821	0.306	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
.962	20

Pada Tabel 3 Nilai r tabel diketahui sebesar 0,306 digunakan sebagai acuan uji validitas. Seluruh butir pertanyaan menunjukkan nilai r hitung lebih besar dari 0,306 menunjukkan bahwa instrumen pernyataan tersebut dinyatakan valid. Sementara itu, untuk hasil dari uji reliabilitas dapat diketahui dari nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,962 ($>0,800$) yang menunjukkan bahwa data tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Tahapan pengumpulan data pada kelompok kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu pretest – perlakuan – posttest. Perbedaan perlakuan pada kedua kelompok ditujukan untuk melihat perbedaan tingkat minat belajar peserta didik setelah melalui perlakuan yang berbeda. Dengan demikian, penelitian ini dapat menunjukkan sejauh mana media *Quizwhizzer* lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam evaluasi pembelajaran sejarah terhadap minat belajar peserta didik. Analisis data dalam penelitian dilakukan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai hasil penelitian. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak melalui SPSS versi 25 dengan beberapa tahapan yaitu (1) Uji Normalitas, untuk mengetahui distribusi data apakah berdistribusi normal, (2) Uji Homogenitas, untuk mengetahui varian data apakah terdapat kesamaan antar kelompok, (3) Uji Independent sample T-test, untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dari perlakuan yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil Penelitian**

Hasil pada penelitian ini disajikan melalui tahapan analisis data kuantitatif deskriptif. Tahapan ini dilakukan dengan melakukan analisis terhadap data pretest dan posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis data awal dilakukan melalui tahapan uji prasyarat yaitu dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Data Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data suatu kelompok dalam penelitian ini terdistribusi secara normal atau tidak. Jumlah sampel kedua kelompok memiliki jumlah kurang dari 50 yaitu masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol sebanyak 30 peserta didik, maka uji normalitas menggunakan pendekatan *Shapiro-Wilk*. Data pada uji normalitas menggunakan data dari pretest dan posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut adalah hasil data dari uji normalitas.

Tabel 4. Hasil Data Uji Normalitas

Kelas	<i>K-S Statistic</i>	<i>df</i>	<i>K-S Sig.</i>	<i>S-W Statistic</i>	<i>df</i>	<i>S-W Sig.</i>
Pretest Kelas Kontrol	0.103	30	0.200*	0.952	30	0.193
Posttest Kelas Kontrol	0.147	30	0.097	0.940	30	0.090
Pretest Kelas Eksperimen	0.136	30	0.167	0.948	30	0.146
Posttest Kelas Eksperimen	0.122	30	0.200*	0.965	30	0.420

Keterangan:

- *K-S* = *Kolmogorov-Smirnov*
- *S-W* = *Shapiro-Wilk*
- *Sig.* = *significance*

Berdasarkan Tabel 4. Hasil dari uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig*) pada kolom *Saphiro-Wilk* masing-masing memiliki hasil nilai lebih besar dari 0,05. Adapun pedoman kriteria pada uji normalitas yaitu apabila nilai $sign > 0,05$ berarti data terdistribusi normal. Sedangkan jika nilai $sign < 0,05$ berarti data tidak terdistribusi normal. Berdasarkan kriteria uji normalitas, hasil nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Langkah uji prasyarat selanjutnya adalah Uji Homogenitas.

Uji Homogenitas

Berikut adalah Tabel 5 hasil dari uji homogenitas dari data posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 5. Hasil Data Uji Homogenitas

Dasar Perhitungan	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Berdasarkan <i>mean</i>	6.560	1	58	0.013
Berdasarkan <i>median</i>	5.261	1	58	0.025
Berdasarkan <i>median (adjusted df)</i>	5.261	1	47.423	0.026
Berdasarkan <i>trimmed mean</i>	6.585	1	58	0.013

Catatan:

Nilai *significance (Sig.)* $< 0,05$ menunjukkan bahwa varians data antar kelompok tidak homogen.

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 5 tersebut menunjukkan nilai signifikansi yang terdapat pada kolom *Sig* memiliki hasil angka yang lebih kecil dari 0,05. Dari hasil nilai tersebut menunjukkan variansi posttest dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) tidak homogen. Dikarenakan hasil data uji homogenitas dinyatakan tidak homogen, maka langkah selanjutnya dilakukan analisis melalui uji Independent Sample t-Test dengan pendekatan asumsi *equal variances not assumed*

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan melalui *Uji Independent Sample t-Test* dan *Uji Welch t-Test* dari data posttest kedua kelompok.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample t-Test

Variabel	Asumsi Varians	F	Sig. t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil	<i>Equal variances not assumed</i>	–	–	-7.860	47.165 0.000

Catatan:

Nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Tanda (–) menunjukkan data tidak digunakan karena asumsi homogenitas tidak terpenuhi, sehingga menggunakan pendekatan *Welch t-test (equal variances not assumed)*.

Berdasarkan Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample t-Test digunakan untuk melihat adanya perbedaan dari rata-rata *posttest* kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol setelah diberi perlakuan. Dari hasil uji Independent Sample t-Test pada tabel tersebut diketahui nilai *Sig (2-tailed)* yaitu 0,000. Nilai signifiansi (Sig) atau p berarti lebih kecil dari 0,05. Dikarenakan asumsi homogenitas varian tidak terpenuhi, maka analisis tidak menggunakan *equal variances assumed*, maka ditambahkan uji *Welch's t-Test* untuk menganalisis lebih lanjut. Penggunaan uji *Welch;s t-Test* digunakan sebagai suatu pendekatan robust terhadap data sebelumnya tidak homogen untuk memperoleh hasil analisis yang lebih akurat pada kondisi varian kelompok yang tidak homogen. Berikut adalah hasil uji dari *Welch's t-Test*.

Tabel 7. Hasil Uji Welch's t-Test

Variabel	Metode (Test)	Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	<i>Welch</i>	61.775	1	47.165	0.000

Catatan:

Nilai *significance (Sig.)* < 0,05 menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelompok.

Uji *Welch* digunakan karena data tidak memenuhi asumsi homogenitas varians.

Statistic pada uji ini mengikuti distribusi *F* secara asimtotik (*asymptotically F distributed*).

Pada Tabel 7. Hasil Uji *Welch's t-Test* pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000. Dengan hasil uji Independent Sample t-Test pendekatan *equal variances not assumed*, dimana keduanya menunjukkan nilai signifikansi yang sama yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05). Demikian, dari hasil uji tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Quizwhizzher* dan kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran konvensional tanpa media *Quizwhizzer* pada pembelajaran sejarah.



Data Pendukung Penelitian

Adapun data tambahan sebagai pendukung data kuantitatif yang telah dikumpulkan yaitu dengan hasil observasi dan wawancara selama pembelajaran sejarah berlangsung. Dari hasil pengamatan dan wawancara sederhana ditemukan bahwa adanya perbedaan pengaruh saat evaluasi pembelajaran menggunakan media *Quizwhizzer* dengan yang tidak menggunakan media *Quizwhizzer*. Pada saat mengerjakan kuis-kuis soal melalui media *Quizwhizzer*, peserta didik cenderung merasakan dampak yang positif terhadap ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran sejarah di kelas. Hal ini dilihat dari respon mereka yang kompetitif, bersemangat, dan fokus dengan kuis yang mereka kerjakan. Sedangkan pada kelas yang tidak diberi perlakuan media, peserta didik cenderung pasif, merasa mengantuk, dan membosankan. Hal ini menyebabkan mereka mengerjakan kuis tertulis dengan asal-asalan.

Pembahasan

Analisis Hasil Uji Instrumen

Penelitian ini menggunakan dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Kelompok eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan berupa penerapan media *Quizwhizzer* pada pembelajaran sejarah materi Pendudukan Jepang di Indonesia. Sedangkan kelas kontrol yaitu kategori kelas tanpa perlakuan media apapun yaitu hanya menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hasil uji statistik yang telah dilakukan, data penelitian menunjukkan bahwa seluruh kelompok memiliki distribusi normal, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji *Shapiro-Wilk* lebih besar dari 0,05. Namun, pada uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,013 ($< 0,05$), yang berarti variansi antara kelompok kelas eksperimen dengan kelompok kelas kontrol tidak homogen. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan uji Independent Sample t-Test dengan pendekatan *equal variances not assumed* serta diperkuat dengan uji Welch's t-Test.

Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi dalam tabel Sig. 2-tailed sebesar 0,000 ($< 0,05$). Hasil tersebut tentunya juga diperkuat oleh hasil uji Welch's t-Test dengan nilai signifikansi yang sama, yaitu 0,000 ($< 0,05$). Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara rata-rata hasil posttest minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat dimaknai bahwa ini menunjukkan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti penggunaan media *Quizwhizzer* sebagai evaluasi pembelajaran sejarah terbukti efektif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Hal ini tentunya didukung oleh temuan-temuan dari penelitian sebelumnya yang mengkaji mengenai dampak penggunaan media *Quizwhizzer*. Dari penelitian sebelumnya mengenai pengaruh media *Quizwhizzer* terhadap pembelajaran sejarah di SMAN 1 Waru Sidoarjo ditemukan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbasis *Quizwhizzer* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah, dengan kontribusi pengaruh sebesar 69% terhadap keaktifan belajar (Dewi & Cory, 2024). Sementara itu, adapun penelitian lain yang membuktikan bahwa penggunaan media *Quizwhizzer* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman, hal ini berdasarkan peningkatan signifikan nilai rata-rata pretest dan posttest serta nilai gain yang kategori tinggi yaitu sebesar 0,7200 (Setianawati & Pujosusanto, 2023). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media game edukasi *Quizwhizzer* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Yani et al., 2023).



Keefektifan Media *Quizwhizzer* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa suasana kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif berbasis *Quizwhizzer* cenderung lebih aktif dan hidup. Peserta didik selama mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan media *Quizwhizzer* sangat fokus dalam menjawab kuis-kuis yang tertera pada alur permainan. Pencapaian permainan melalui media *Quizwhizzer* yang tertera di layar membuat peserta didik untuk berlomba-lomba dalam mencapai kemenangan dengan banyaknya poin nilai yang berhasil mereka dapat. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian serupa yang mengemukakan bahwa ketika skor permainan ditampilkan dilayar, setiap individu termotivasi untuk maju dan memenangkan permainan kuis semaksimal mungkin dengan memilih jawaban yang tepat (Maliya Dewi & Liana, 2024). Pelaksanaan evaluasi pembelajaran sejarah menggunakan media *Quizwhizzer* membuat peserta didik lebih fokus dalam mencerna soal yang tertera di setiap level permainan yang dicapai. Sebagian mereka menyatakan bahwa mengerjakan kuis-kuis menggunakan *Quizwhizzer* membuat mereka semangat menjawab setiap soal yang benar untuk mencapai kemenangan skor. *Quizwhizzer* memberikan pengalaman belajar yang kompetitif melalui tampilan papan permainan, sehingga memungkinkan siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran (Susanto & Ismaya, 2022).

Pada kelompok kelas kontrol dilakukan dengan metode pembelajaran sejarah dengan metode konvensional. Peneliti menggunakan metode ceramah dan evaluasi menggunakan media kertas tertulis. Berbeda dengan kelas eksperimen yang suasananya terasa lebih hidup, pada kelas kontrol peserta didik cenderung terlihat pasif dan bosan. Terlebih lagi ketika metode ceramah dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis konvensional (media tulis kertas), peserta didik mulai kurang fokus mengikuti pembelajaran. Sebagian besar dari mereka cenderung menjawab soal di kertas dengan asal-asalan. Peserta didik mengatakan bahwa ketika evaluasi pembelajaran tanpa media interaktif mereka sering merasakan malas untuk mengerjakan soal dan hal ini terkadang menyebabkan mereka mengerjakan soal sebisanya saja tanpa berpikir panjang untuk mencerna setiap soalnya. Hal ini menunjukkan bahwa adanya media yang interaktif seperti *Quizwhizzer* memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah terutama dalam mengerjakan evaluasi.

Proses pembelajaran tersebut sesuai dengan teori Slameto (2010) terkait beberapa indikator minat belajar yaitu 1) adanya perasaan senang saat mengikuti pembelajaran, 2) adanya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran, 3) adanya penerimaan pembelajaran serta 4) keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Quizwhizzer* dalam evaluasi pembelajaran sejarah memenuhi indikator minat belajar menurut Slameto (2010). Perasaan senang terlihat dari antusiasme dan semangat peserta didik saat mengerjakan kuis berbasis media *Quizwhizzer*, hal ini memenuhi indikator pertama. Indikator minat belajar yang kedua mengenai ketertarikan, terlihat dari ketertarikan peserta didik yang muncul melalui perhatian dan fokus mereka terhadap setiap soal kuis yang disajikan dalam alur permainan *Quizwhizzer*. Adanya penerimaan dari peserta didik terhadap pembelajaran juga dilihat dari respon positif mereka yang cenderung menyukai penggunaan media *Quizwhizzer* untuk evaluasi pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Selain itu, indikator keterlibatan peserta didik juga terlihat jelas melalui partisipasi mereka dalam mengerjakan soal, kompetitif dalam meraih skor tinggi, dan keinginan untuk menyelesaikan setiap level dalam permainan.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media *Quizwhizzer* dalam proses evaluasi pembelajaran kelas XI. Berdasarkan analisis menyatakan bahwa adanya perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelompok yang menggunakan *Quizwhizzer* dengan kelompok yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa media *Quizwhizzer* efektif untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran sejarah di kelas XI.

Adapun temuan penelitian dari data pendukung menyatakan adanya respon positif peserta didik terhadap penggunaan media *Quizwhizzer* telah memenuhi dan sesuai dengan teori indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan demikian, secara keseluruhan pemanfaatan media *Quizwhizzer* sebagai evaluasi pembelajaran sejarah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media *Quizwhizzer* dapat menjadi solusi dalam mengimplementasikan media interaktif bagi peserta didik ketika proses pembelajaran. Inovasi dan variasi dalam pemanfaatan media digital perlu dimanfaatkan secara optimal agar dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi penelitian quasi eksperimen. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, 3(1), 47-56.
<https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/811>
- Beama, E., Benufinit, Y. A., & Fallo, D. Y. (2025). Pengaruh penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* terhadap tingkat pemahaman siswa kelas X pada mata pelajaran informatika SMA Kristen Tunas Gloria. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 261–275.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35881>
- Dewi, S. M., & Liana, C. (2024). Pengaruh *problem-based learning* berbasis *Quizwhizzer* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 7 Surabaya. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 15(4).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/63785>
- Hasibuan, R. H., & Hanida, R. S. (2023). Inovasi metode pembelajaran pendidikan sejarah untuk generasi milenial. *Keguruan: Jurnal Penelitian, Pemikiran, dan Pengabdian*, 11(1).
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/index/search/authors/view?firstName=Risdam&middleName=Habibi&lastName=Hasibuan&affiliation=MAN%20Insan%20Cendikia%20Tapsel&country=ID>
- Hermawan, M. R., & Suharto, Y. (2025). Pemanfaatan aplikasi *Quizwhizzer* untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada model pembelajaran berbasis permainan. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 5(2), 140–149.
<https://doi.org/10.17977/um064v5i22025p140-149>
- Julita, Purnasari, D. P., (2022). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam pendidikan era digital. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 2(2), 228.
<https://doi.org/10.46229/elia.v2i2>
- Manalu, Y. R. (2025). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan Dan Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Journal of Golden Generation Multidisciplinary*, 1(2), 68-74.
<https://doi.org/10.65244/jggm.v1i2.154>
- Martha, Y., Sa'diyah, D., Maulana, H., & Warto, W. (2023). Konsep dasar sejarah: Implementasinya dalam pembelajaran. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka*



Tunggal Ika, 1(4), 164-176.

<https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.285>

- Muhammad, A. R., Suhaimi, S., Zulfikar, T., Sulaiman, S., & Masrizal, M. (2021). Integration of character education based on local culture through online learning in *madrasah aliyah*. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(6), 3293–3304. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i6.6559>
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran pelajaran sejarah menjadi bermakna dengan pendekatan kontekstual. *Journal on Education*, 5(4), 13484–13497. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2356>
- Nur Pratama, D. A., Lestari, W., & Djani, D. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis information and communication technology(ICT) Wordwall dan Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 12(1), 49–59. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v12i1.7633>
- Purnomo, A., Romadi, Kurniawan, G. F., Maulida, I., Worotyca, T. I., & Naziya, I. (2023). Peningkatan keterampilan pengembangan media bagi guru sejarah Kabupaten Semarang melalui pelatihan pemanfaatan podcast dalam pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 2(2), 40–48. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i2.204>
- Putri, D. J., Angelina, S. A., Rahma, S. C., & Mujazi, M. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di Kecamatan Larangan Tangerang. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 5, No. 1). <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/226/224>
- Rahaman, A. B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(2).
- Rahmawati, L., & Suprijono, A. (2025). Pengaruh Media QuizWhizzer terhadap Efikasi Diri dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas X-2 SMA Negeri 1 Balen. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 16(3), 14-28. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/71813>
- Rohza, A., & Montessori, M. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah di MAN 1 Merangin Jambi. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(4), 288–293. <https://doi.org/10.38035/rj.v4i4.507>
- Rosdiana, R., Djono, D., & Musadad, A. A. (2017). Pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem-based learning*, *inquiry*, dan konvensional terhadap prestasi belajar sejarah ditinjau dari minat belajar siswa. *Historika*, 20(1). <https://doi.org/10.20961/historika.v20i1.29488>
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1), 1–9. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/14220>
- Seran, M. M. T. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Quizwhizzer Berbasis Game Race Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur Kelas X Di Sma Negeri 2 Kupang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Sains Kimia (SNP-SK) FKIP-Undana* (Vol. 8, No. 1, pp. 70-84). <https://conference.undana.ac.id/WNPSK/article/view/873>



- Setianawati, L., & Pujosusanto, A. (2023). Efektivitas media edukasi Quizwhizzer untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Jerman kelas XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo. *Laterne*, 12(2), 11–18.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/54015/43011>
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistyarini, S., & Firmansyah, H. (2024). Analisis minat belajar pada materi sejarah Indonesia terhadap peserta didik di kelas X TKJ SMK Putra Khatulistiwa Pontianak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7), 1040–1048.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.11350858>
- Susanto, D.A. and Ismaya, E.A. (2022) Pemanfaatan aplikasi Quizwhizzer pada PTM terbatas muatan pelajaran IPS bagi siswa kelas VI SDN 2 Tuko', *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), pp. 1–14. <https://e-journal.my.id/cjpe/article/view/1583/1340>
- Susilo, A., Anwar, K., & S, L. A. (2024). Peran pembelajaran sejarah dalam membangun karakter bangsa menuju kemajuan dan persatuan. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 7(2), 547–560.
<https://doi.org/10.31539/joeai.v7i2.12832>
- Yani, I. M., Ernaningsih, D., & Fitriah. (2023). Pengaruh media pembelajaran game edukasi Quizwhizzer terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Sint. Gabriel Maumere. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 9(2).
<https://doi.org/10.37729/jpse.v9i2.3503>