



**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
WONDERSHARE QUIZ CREATOR UNTUK MENINGKATAN DAYA
TARIK DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
PESERTA DIDIK KELAS XI IPA 3 SMA NEGERI 2 BONDOWOSO
TAHUN AJARAN 2013-2014**

SKRIPSI

Oleh

**DIANA SARASWATI
NIM 090210302004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2014



**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
WONDERSHARE QUIZ CREATOR UNTUK MENINGKATAN DAYA
TARIK DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
PESERTA DIDIK KELAS XI IPA 3 SMA NEGERI 2 BONDOWOSO
TAHUN AJARAN 2013-2014**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salahsatu syarat
Untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan sejarah (S1)
Dan mencapai gelar sarjana Pendidikan

Oleh :

**DIANA SARASWATI
NIM 090210302004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2014**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Alm. Ibu Supraptiwi dan Bapak Jafari terhormat yang telah mendoakan dan memberi kasih sayang serta pengorbanan selama ini;
2. Guru-guruku dan para Dosen terhormat, yang telah membimbing dan memberikan ilmu dengan penuh kesabaran dan kasih sayang.
3. Almamater Universitas Jember.

MOTTO

Wahai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya ilmu itu didapatkan dengan cara belajar, dan kepahaman diperoleh dengan cara memahami.

(H.R Ibnu Abi' Ashim dan Thabrani)^{*)}

^{*)} Ummah, G.A. 2001. *Fathul Bari*. Jakarta : Pustaka Azzam.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Diana Saraswati

NIM : 090210302004

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul :
“Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator*
untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar dalam pembelajaran sejarah
peserta didik kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 bondowoso tahun ajaran 2013-2014”
adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan
belum pernah diajukan di institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya
bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap
ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa tekanan dan
paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika
ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 10 April 2014

Yang menyatakan,

Diana Saraswati

NIM 090210302004

SKRIPSI

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
WONDERSHARE QUIZ CREATOR UNTUK MENINGKATAN DAYA
TARIK DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
PESERTA DIDIK KELAS XI IPA 3 SMA NEGERI 2 BONDOWOSO
TAHUN AJARAN 2013-2014**

Oleh :

DIANA SARASWATI

NIM 090210302004

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Nurul Umamah, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Dr. Sumardi, M.Hum

PENGESAHAN

Skripsi berjudul Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar dalam pembelajaran sejarah peserta didik kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 bondowoso tahun ajaran 2013-2014 telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 10 April 2014
Tempat : Ruang Sidang I Gedung 1 FKIP Universitas Jember

Tim penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd
NIP. 196902041993032008

Dr. Sumardi, M.Hum
NIP. 196005181989021001

Anggota I,

Anggota II,

Drs. Sumarno, M.Pd
NIP. 195221041984031002

Dr. Suranto, M.Pd
NIP.196207051988021001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP. 195405011983031005

RINGKASAN

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wondershare Quiz Creator* Untuk Meningkatkan Daya Tarik Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso Tahun Ajaran 2013-2014, Diana Saraswati, 090210302004; 2014, xvi + 218 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pembelajaran sejarah di sekolah sering dianggap kurang menarik, Dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti yang mewawancarai siswa kelas XI IPA 3 dapat ditarik kesimpulan dari pendapat siswa bahwa pelajaran sejarah membosankan, sehingga dikesampingkan terlebih siswa-siswa jurusan IPA yang menganggap sejarah tidak relevan dengan fokus jurusan yang dipilih sehingga daya tarik siswa terhadap pelajaran sejarah rendah. Peserta didik cenderung pasif terhadap proses pembelajaran di kelas. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wondershare Quiz Creator* mendorong peserta didik untuk lebih tertarik mengikuti pelajaran sejarah karena format permainan komputer akrab dengan keseharian peserta didik dan dapat mengambil manfaat dari mempelajari sejarah. Kegiatan pembelajaran menggunakan metode CAI (*Computer Assisted Instruction*).

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dalam belajar sejarah siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso tahun ajaran 2013-2014 (2) Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso tahun ajaran 2013-2014.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk meningkatkan ketertarikan siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso tahun ajaran 2013-2014 dalam belajar sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* sebagai media pembelajaran. (2) Untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso tahun ajaran 2013-2014 dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* sebagai media pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso, dengan jumlah 30 Siswa. Desain dari penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan model penelitian Kemmis dan Taggart yang berbentuk spiral dengan empat tahapan tiap siklus, terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 3 Siklus. Dalam memperoleh data dalam penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan Dokumentasi.

No	Penilaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Lampiran
1	Daya Tarik	71,11%	76,22%	78,66%	L.1,L.2,L.3
2	Kognitif	63,33%	70%	76,66%	J.1,J.2,J.3
3	Afektif	64,81%	71,11%	77,03	M.1,M.2,M.3
4	Psikomotor	56,29%	70,37%	75,18%	N.1,N.2,N.3

Kesimpulan hasil penelitian : (1) terdapat peningkatan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran sejarah; (2) terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* dalam proses pembelajaran di kelas XI IPA 3 SMA 2 Bondowoso yaitu, pada siklus I, II, dan III.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan petunjuknya yang tak terhitung sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul “Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar dalam pembelajaran sejarah peserta didik kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 bondowoso tahun ajaran 2013-2014”

Karya tulis ilmiah ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

- 1) Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D, Selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Dr. Sunardi, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Drs. Pudjo Suharso, M.Si, Selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial;
- 4) Dr. Nurul Umamah, M.Pd, Selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus sebagai pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan dan saran, serta selalu mengingatkan dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini;
- 5) Dr. Sumardi, M.Hum, Selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini;
- 6) Alm. Drs. Budiyo, M.Si dan Drs. Bambang Soepeno, M.Pd, Selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberi pengarahan dan saran dari awal kuliah sampai selesai;

- 7) Drs. Sutikno, M.Pd, Selaku Kepala sekolah SMA Negeri 2 Bondowoso, yang telah memberi ijin penelitian skripsi ini;
- 8) Febri Kurniawan, S.Pd Selaku guru mata pelajaran sejarah XI IPA 3 yang telah memberikan kesempatan dan banyak memberi saran selama proses penelitian;
- 9) Siswa-siswi kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso yang telah kooperatif untuk membantu penelitian ini;
- 10) Keluarga besar Alm. mbah Sukarno yang senantiasa memotivasi dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini;
- 11) Keluarga besar P. Nazirudin yang senantiasa memotivasi dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini;
- 12) Sahabat tercinta, Meity Priskila, Isnainiyah Lailah, Rafika D.A, Asari N.
- 13) Rekan-rekan KELAMAS angkatan 2009 yang telah mendukung selama proses perkuliahan hingga penulisan tugas akhir skripsi dan memberikan kenangan indah; dan
- 14) Semua pihak yang turut berperan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 10 April 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING SKRIPSI	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran Sejarah.....	10
2.1.1 Karakteristik Pembelajaran Sejarah	12
2.1.2 Urgensi Pembelajaran Sejarah.....	14
2.2 Media Pembelajaran	16
2.2.1 Hakekat Media Pembelajaran.....	16
2.2.2 penggunaan Media Dalam Pembelajaran Sejarah	16

2.3 Media Pembelajaran interaktif berbasis <i>Wondershare Quiz Creator</i> sebagai media pembelajaran pembelajaran sejarah19	
2.4 Daya Tarik	22
2.5 Hasil Belajar	24
2.6 Penelitian Terdahulu.....	28
2.7 Kerangka Berpikir	30
2.8 Hipotesis	33
BAB 3. METODE PENELITIAN	
3.1 Daerah Penelitian	34
3.2 Subjek Penelitian	34
3.3 Penegasan Pengertian Judul	35
3.4 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
3.5 Rancangan Penelitian	36
3.6 Metode Pengumpulan Data	42
3.7 Analisis Data	43
3.8 Indikator Kerja	45
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Hasil Observasi Pra Tindakan	44
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I	45
4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II	54
4.1.4 Hasil Penelitian Siklus III	62
4.2 Pembahasan	68
4.2.1 Peningkatan Daya Tarik siswa	69
4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Siswa	72
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 KESIMPULAN	73
5.2 SARAN	74
DAFTARPUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Presentasi daya tarik siswa terhadap pembelajaran siklus I.....	49
Tabel 4.2 Presentasi daya tarik siswa terhadap pembelajaran siklus II.....	58
Tabel 4.3 Presentasi daya tarik siswa terhadap pembelajaran siklus III	65
Tabel 4.5 Hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor pada siklus I	72
Tabel 4.6 Hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor pada siklus II	73
Tabel 4.7 Hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor pada siklus III.....	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.3 Fungsi media dalam proses pembelajaran	17
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1 Model skema penelitian kemmis & taggart	37
Gambar 4.1 Diagram presentase daya tarik siswa siklus I	49
Gambar 4.2 Diagram presentase daya tarik siswa siklus II	58
Gambar 4.3 Diagram presentase daya tarik siswa siklus III	65
Gambar 4.4 Diagram presentase daya tarik siswa terhadap pembelajaran sejarah siklus I, siklus II, dan siklus III	70

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	78
B. Pedoman Pengumpulan Data	80
C. Lembar Wawancara	82
D. Hasil Ulangan Pra Tindakan	87
E. Lembar Observasi	88
F. Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran	92
G. Silabus	97
H. RPP	101
I. Soal Evaluasi	212
J. Daftar Hasil Ulangan Per-Siklus	219
K. Hasil Observasi pendidik pra siklus	225
L. Hasil Observasi Daya Tarik	194
M. Hasil Observasi Penilaian Afektif	203
N. Hasil Observasi Penilaian Psikomotor	209
O. Foto Kegiatan	215
P. Surat Keterangan	217

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sarana pembelajaran ada dua jenis, yakni : pertama, sarana pendidikan yang secara langsung digunakan dalam proses pembelajaran. Contohnya adalah kapur tulis, atlas dan sarana pendidikan lainnya yang digunakan pendidik dalam mengajar. Kedua, sarana pendidikan yang secara tidak langsung berhubungan dengan proses pembelajaran, seperti lemari arsip di kantor sekolah merupakan sarana pendidikan yang secara tidak langsung digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Sedangkan bila tinjau dari fungsi dan peranannya dalam proses pembelajaran, maka sarana pendidikan dapat dibedakan menjadi: pertama, Alat pelajaran. Alat pelajaran adalah alat yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar. Alat ini mungkin berwujud buku tulis, gambar-gambar, alat-alat tulis-menulis lain seperti kapur, penghapusan dan papan tulis maupun alat-alat praktek, semuanya termasuk ke dalam lingkup alat pelajaran. Kedua, Alat peraga. Alat peraga mempunyai arti yang luas. Alat peraga adalah semua alat pembantu pendidikan dan pembelajaran, dapat berupa benda ataupun perbuatan dari yang tingkatannya paling konkrit sampai ke yang paling abstrak yang dapat mempermudah pemberian pengertian (penyampaian konsep) kepada peserta didik. Di samping itu, alat peraga sangatlah penting bagi pendidik untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pembelajaran guna memberikan pengertian atau gambaran yang jelas tentang pelajaran yang diberikan. Hal itu sangat membantu peserta didik untuk tidak menjadi peserta didik verbalis (Nawawi, 1987:63).

Standar sarana dan prasarana adalah kriteria mengenai ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan

teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran menjadi salah satu aspek untuk pemenuhan sarana dan prasarana (Depdikbud, 2013 : 3).

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran peserta didik. Peningkatan proses pembelajaran dapat berimplikasi pada hasil belajar yang dicapai. Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan belajar peserta didik. *Pertama*, berkenaan dengan manfaat media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dalam proses belajar peserta didik antara lain: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik; (3) media pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik; (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan dan lain sebagainya. *Kedua*, berkenaan dengan taraf berpikir peserta didik. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Sudjana dan Rivai, 2009: 2).

Fungsi media pembelajaran diklasifikasikan menjadi enam :

1. penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi belajar. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh pendidik.

3. media pembelajaran dalam pembelajaran, penggunaannya integral dengan tujuan dari isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan) media harus melihat kepada tujuan dan bahan ajar.
4. penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
5. penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian yang diberikan pendidik.
6. penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu pembelajaran. Dengan kata lain, menggunakan media, hasil belajar yang dicapai peserta didik akan tahan lama diingat oleh peserta didik sehingga mempunyai nilai tinggi. (Sudjana, 2011:99) Beberapa hal tersebut diatas dapat digunakan untuk acuan penggunaan media pembelajaran berbasis *WQC* untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar.

Peristiwa sejarah adalah peristiwa yang telah terjadi di waktu lampau. Masa lampau itu sekali terjadi kemudian lenyap dan hanya meninggalkan jejak-jejak, tetapi juga karena peristiwa sejarah adalah menyangkut tindakan manusia. Tindakan manusia terbagi atas bagian luar dan bagian dalam. Bagian luar menyangkut tingkah laku dan bagian luar menyangkut motif, keinginan, rencana, serta tujuan yang diekspresikan kedalam tingkah laku tertentu. Penghayatan membutuhkan imajinasi yang tinggi. Untuk mendukung proses memvisualisasikan peristiwa mutlak dibutuhkan media pembelajaran (Widja, 1989: 60).

Peristiwa sejarah di dalam pembelajaran sejarah divisualisasikan peserta didik dalam penghayatannya masing-masing. Untuk kebutuhan tersebut pemilihan media harus cermat dan melihat beberapa unsur berikut :

- a. media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi dan mengurangi kecenderungan verbalis.
- b. media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
- c. media dapat mengatasi keterbatasan fisik dan lingkungan belajar (ruang kelas) :
 - 1) objek yang terlalu besar atau terlalu kecil,
 - 2) objek yang terlalu besar atau terlalu kecil,
 - 3) gerakan-gerakan yang terlalu cepat atau lambat,
 - 4) objek yang terlalu kompleks, dan
 - 5) objek yang terlalu jauh atau sukar dijangkau (geografis).
- d. media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
- e. media menghasilkan keseragaman pengamatan (menyatukan tanggapan).
- f. media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- h. media memberikan pengalaman yang integral/ menyeluruh dari sesuatu yang kongkrit maupun abstrak.
- i. media memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri (Sadiman, 2008: 21).

Berdasarkan hasil observasi dan perolehan data yang telah dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Bondowoso kelas XI IPA 3 pendidik menggunakan media power point dan buku diktat sebagai panduan peserta didik. Dalam penggunaannya, pendidik menggunakan powerpoint untuk menjelaskan. Di dalam powerpoint berisi peta konsep dan materi pelajaran. Pendidik menjelaskan point-point apa yang terdapat dalam powerpoint serta menambah penjelasan untuk beberapa poin penting yang terdapat dalam buku diktat. Kekurangan media power point yang digunakan adalah membutuhkan

keahlian yang lebih untuk dapat membuat power point yang benar dan menarik. Pembelajaran sejarah di kelas XI IPA 3 banyak peserta didik yang tidak fokus pada pelajaran, banyaknya peserta didik yang melamun dan main telepon genggam daripada mendengar penjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik. Pendidik menjadi pusat kegiatan pembelajaran, akibatnya daya tarik pada peserta didik rendah untuk mempelajari materi sejarah yang disajikan. Ketuntasan klasikal yang diperoleh peserta didik pada materi awal perkembangan Islam di Indonesia, menunjukkan nilai kelas XI IPA 1 = 56,66%, XI IPA 2 = 65,51%, XI IPA 3 = 53,33%, XI IPA 4 = 68,75%, XI IPA 5 = 60%, XI IPA 6 = 59,37%. Kelas dengan nilai ulangan terendah adalah kelas XI IPA 3, dilihat dari banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Nilai rendah di kelas IPA disebabkan oleh beberapa faktor, yang pertama. Ketertarikan siswa rendah, jam pelajaran sejarah yang sedikit menyebabkan siswa malas untuk menggali pengetahuannya sendiri, yang ketiga penggunaan metode dan penggunaan media yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian siswa. Pihak sekolah menyadari kekurangpopuleran matapelajaran sejarah tersebut. Sekolah menetapkan KKM untuk mata pelajaran sejarah 80, dengan harapan peserta didik dapat lebih bersungguh-sungguh dan menaruh minat untuk mempelajari sejarah. Hal tersebut yang menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk dapat melakukan penelitian, mengingat daya tarik dan hasil belajar kognitif peserta didik masih sangat rendah terhadap mata pelajaran sejarah. Dengan media pembelajaran yang dirancang peneliti, diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dengan senang hati untuk belajar sejarah dengan baik di sekolah maupun di lingkungan dimana tempat peserta didik tinggal.

Media pembelajaran yang akan digunakan peneliti yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator*. Penggunaan media tersebut dimungkinkan untuk dilaksanakan di SMA Negeri 2 Bondowoso, karena peneliti melihat ketersediaan sarana penunjang yang dimiliki SMA Negeri 2 Bondowoso sudah memenuhi kriteria yang diinginkan oleh peneliti seperti laboratorium

komputer serta ruang multimedia yang lengkap untuk mendukung beroperasinya media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator*. Media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* memiliki beberapa fitur yang diharapkan akan meningkatkan daya tarik dan hasil belajar. Kelebihan yang pertama, dalam *WQC* dapat memasukan file foto, suara, video, film, maupun berkas yang akan mendukung materi mudah dimengerti peserta didik. Kedua, *feedback* yang ada dalam game ini memberikan umpan balik ke peserta didik akan membantu peserta didik untuk cepat mengetahui pekerjaannya dalam kuis itu benar atau salah. Ketiga, *WQC* dapat membantu pendidik untuk mengevaluasi peserta didik jadi lebih mudah karena *WQC* dapat mengoreksi jawaban benar dan salah. Dengan tampilan media pembelajaran yang sudah akrab dengan peserta didik karena menyerupai video games terkenal yang sering mereka mainkan. Siswa sering memainkan *game multiple choice* yang menarik seperti *who wants to be a millionaire™* dan *parampa quiz™*. Melihat hal tersebut peneliti menggunakan aplikasi *Wondeshare quiz creator* untuk mendekati *game* yang sudah akrab dengan peserta didik karena sering dimainkan. peserta didik akan lebih tertarik dan tidak merasa cepat jenuh atau bosan. Beberapa penelitian terdahulu dapat membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dan meningkatkan beberapa aspek kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Sari (2012) pada mata pelajaran ekonomi dengan melakukan penelitian kualitatif yang berjudul “Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi dan kemandirian peserta didik yang menggunakan media pembelajaran berbasis *wondershare quiz creator* lebih baik dibanding sebelum menggunakan aplikasi tersebut. Pada siklus I 2,87 kemudian meningkat menjadi 3,50 pada siklus ke 2. Selanjutnya, Uqrowita (2011) yang berjudul “Pengaruh penggunaan bahan ajar dengan media *Wondershare Quiz Creator* terhadap

motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi Kelas XI IPS SMA Negeri 7 Malang “ hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan bahan ajar dengan media *Wondershare Quiz Creator* terhadap motivasi belajar peserta didik serta ada pengaruh penggunaan bahan ajar dengan media *Wondershare Quiz Creator* terhadap hasil belajar siswa. *Wondershare Quiz Creator* dapat digunakan untuk mata pelajaran sejarah karena aplikasi ini dapat memuat konten seperti gambar, suara, video, serta hyperlink yang terkait dengan materi yang diajarkan, mengingat karakteristik mata pelajaran sejarah yang menuntut untuk menghadirkan peristiwa ke hadapan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wondershare Quiz Creator* Untuk Meningkatkan Daya Tarik dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPA 3 Semester 2 SMA Negeri 2 Bondowoso Tahun Ajaran 2013-2014”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumus permasalahan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- a. apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dalam belajar sejarah siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso tahun ajaran 2013-2014?
- b. apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso tahun ajaran 2013-2014?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. untuk meningkatkan ketertarikan siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso tahun ajaran 2013-2014 dalam belajar sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* sebagai media pembelajaran.
- b. untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso tahun ajaran 2013-2014 dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* sebagai media pembelajaran.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. bagi peneliti, sebagai tambahan wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis media interaktif berbasis *wondershare quiz creator*.
- b. bagi siswa, siswa akan lebih mudah memahami dan melakukan pembelajaran sejarah yang menyenangkan dengan media pembelajaran yang berbasis *wondershare quiz creator*.
- c. bagi guru sejarah dan calon guru sejarah, dapat menggunakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas dalam belajar dan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
- d. bagi sekolah, sebagai sumbangan pemikiran bagi peningkatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator*.

- e. bagi peneliti lain, menjadi referensi dan sebagai pengembangan untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator*.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah dapat diartikan sebagai proses belajar mengajar sejarah. Penekanan terhadap pembelajaran sejarah di sekolah bukanlah untuk melahirkan ahli sejarah namun berupaya untuk menanamkan rasa cinta tanah air dan mengembangkan rasa patriotisme ke setiap peserta didik dengan belajar sejarah disekolah. Dengan mempelajari sejarah peserta didik juga dapat dilatih untuk berpikir kritis dan kronologis untuk memahami peristiwa bersejarah di masa lampau menyusunnya hingga membentuk cerita sejarah dan dapat mengambil nilai luhur dari sejarah masa lampau yang dipelajari.

Sasaran utama pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah :

- a. meningkatkan pemahaman terhadap proses perubahan dan perkembangan yang dilalui umat manusia hingga mampu mencapai tahap perkembangan yang sekarang ini. Peradaban modern yang dicapai saat ini merupakan hasil proses perkembangan yang panjang. Sejarah merupakan satu-satunya mata pelajaran yang mampu menguraikan proses tersebut.
- b. meningkatkan pemahaman terhadap akar peradaban manusia dan penghargaan terhadap kesatuan dasar manusia. Semua peradaban besar dunia memiliki akar yang sama, disamping berbagai karakteristik lokal, kebanyakan adalah unsur-unsur yang menunjukkan kesatuan dasar manusia. Salah satu sasaran utama sejarah pada sisi ini adalah menekankan dasar tersebut.
- c. menghargai berbagai sumbangan yang diberikan oleh semua kebudayaan pada peradaban manusia secara keseluruhan. Kebudayaan setiap bangsa telah menyumbangkan dengan berbagai cara terhadap peradaban secara

keseluruhan. Mata pelajaran sejarah membawa pengetahuan ini kepada para peserta didik.

- d. memperkokoh pemahaman bahwa interaksi saling menguntungkan antar berbagai kebudayaan merupakan faktor yang penting dalam kemajuan kehidupan manusia.
- e. memberikan kemudahan kepada peserta didik yang berminat mempelajari sejarah suatu negara dalam kaitannya dengan sejarah umat manusia secara keseluruhan (Kochhar, 2008: 27-37).

Dalam Sasaran utama pembelajaran sejarah di SMA salah satunya adalah memberikan kemudahan kepada peserta didik yang berminat mempelajari sejarah suatu negara dalam kaitannya dengan sejarah umat manusia secara keseluruhan. Disini, media berperan penting untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Dengan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti, diharapkan aspek untuk pemenuhan kebutuhan mempelajari sejarah dapat terpenuhi.

Pembelajaran sejarah bisa dikatakan bahwa mengajar sejarah berarti mengajar masa lampau yang terdiri dari peristiwa atau kejadian diwaktu lampau yang terdiri dari peristiwa atau kejadian diwaktu lampau. Sejarah adalah:

- 1) jumlah perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa-peristiwa dalam kenyataan sekitar
 - 2) cerita tentang perubahan-perubahan itu dan sebagainya.
 - 3) ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan dan sebagainya tersebut itu.
- (Ali, 2005:12)

Pembelajaran sejarah memiliki beberapa tujuan yang hendak dicapai, yaitu:

- a) membangun kesadaran peserta didik tentang penmtingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.

- b) melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
- c) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia dimasa lampau.
- d) menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- e) menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional. (Sapriya, 2012:209-210)

Berdasar uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi peserta didik untuk dipelajari karena mencakup kehidupan masa lampau yang menjadi acuan untuk menjalani masa depan. Dalam proses pembelajaran sejarah, peserta didik harus didorong untuk memiliki daya tarik dan hasil belajar yang baik untuk memahami materi dalam mata pelajaran sejarah. Media pembelajaran yang dipilih harus dapat mengakomodir kebutuhan siswa dalam membangun pemahaman materi yang dipelajari. Dari belajar sejarah diharapkan peserta didik bisa belajar dari kehidupan masa lalu agar menjadi pribadi yang arif dan bijaksana.

2.1.1 Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah

Mata pelajaran Sejarah Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia;

- b. mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif;
- c. menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau;
- d. menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang;
- e. menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa;
- f. mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa; dan
- g. menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan (Depdikbud, 2013: 3).

Materi pelajaran sejarah perlu diorientasikan pada historiografi nasional, yaitu pelukisan sejarah yang benar-benar bersifat Indonesia sentris seperti juga ditekankan pada kurikulum. Gambaran sejarah yang demikian itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) melihat perkembangan kehidupan manusia Indonesia sebagai satu kesatuan perkembangan yang berkesinambungan dari jaman pra-sejarah sampai jaman modern ini.
- 2) memandang gerakan-gerakan bangsa Indonesia sebagai perjuangan untuk mempertahankan harkat sebagai bangsa yang sederajat dengan bangsa lain di dunia ini, dan bahwa gerakan-gerakan itu adalah dalam rangka menentang setiap bentuk penindasan dan penjajahan di bumi ini.

- 3) mengembangkan lukisan sejarah yang proporsional konsentris, yaitu yang berpusat pada lukisan utama dan mendalam tentang bangsa Indonesia. Kemudian baru tentang sejarah negara-negara tetangga, dan terakhir secara lebih komprehensif tentang bangsa-bangsa lain diluar bangsa Indonesia (Depdikbud, 2013: 3).

Mata pelajaran sejarah di zaman modern saat ini sangat penting. Pada kenyataannya, peserta didik cenderung mengabaikan sejarah bangsa dalam kehidupan mereka. Sejarah memiliki fungsi pemberi identitas terhadap suatu bangsa maupun seseorang. Melalui sejarah asal-usul manusia atau bangsa dapat terlacak. Aspek inilah yang menjadi penting untuk generasi muda khususnya peserta didik untuk mengenal jati diri dan bangsanya. Materi pelajaran sejarah perlu diorientasikan pada historiografi nasional ini berarti peserta didik yang belajar sejarah diharapkan lebih mengenal bangsanya sendiri dan juga diharapkan memiliki wawasan nusantara yang baik.

2.1.2 Urgensi Pembelajaran sejarah

Sejarah merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa atau kejadian yang terjadi dimasa lampau dalam kehidupan masyarakat. Fungsi sejarah yaitu mengabadikan pengalaman masyarakat dimasa lampau. Melalui sejarah nilai-nilai masa lampau dapat diambil atau dipetik Reiner (dalam Widja, 1991:105)

Manfaat mempelajari sejarah menurut (Kochhar, 2008:27-37) sebagai berikut:

- a. mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri, untuk mengetahui siapa diri kita sendiri diperlukan perspektif sejarah. Setiap orang memiliki warisan yang unik, kombinasi antara tradisi,ras, suku, kebangsaan, keluarga dan individu.
- b. memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang, dan masyarakat. Sejarah perlu diajarkan untuk memperlihatkan konsep ruang, waktu dan masyarakat, serta kaitan antara masa kini dengan masa lampau

untuk memperoleh pemahaman apa yang didapat saat ini dengan melihat peristiwa dimasa lampau.

- c. memperluas cakrawala intelektualitas. Sejarah perlu diajarkan unuk memperluas cakrawala intelektualitas peserta didik.
- d. mengajarkan prinsip-prinsip moral, pengetahuan sejarah merupakan pengetahuan praktis, dan merupakan pembelajaran filsafat yang disertai contoh.
- e. melatih peserta didik menangani isu-isu kontroversial, pembelajaran sejarah sangat penting untuk melatih peserta didik menangani masalah kontroversial dengan berlandaskan semangat mencari kebenaran sejati.
- f. mengembangkan pemahaman internasional, sejarah perlu diajarkan untuk mengembangkan pemahaman tentang bangsa lain.

Arti penting pembelajaran sejarah di sekolah menurut Mays (dalam soewarso, 2002: 2) yaitu:

- 1) pembelajaran sejarah dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan peserta didik tentang kehidupan masyarakat pada zaman dahulu.
- 2) pembelajaran sejarah dapat berperan dalam pembinaan kepribadian peserta didik.
- 3) pembelajarah sejarah dapat mendorong pengembangan pola pikir peserta didik dalam rangka pengembangan pola pikir peserta didik.

Berdasar penjelasan tersebut pentingnya pelajaran sejarah adalah peserta didik peduli untuk mengenali diri sendiri dan bangsanya, daya tarik dibutuhkan agar peserta didik memiliki kemauan yang timbul dari dirinya sendiri untuk mempelajari sejarah. Dengan penggunaan media yang tepat peserta didik dapat dengan mudah mampu mempelajari sejarah dengan semangat. Mata pelajaran sejarah juga mendorong peserta didik agar memiliki visi kehidupan dan cara mencapainya untuk masa depan yang lebih baik

2.2 Media Pembelajaran

Media secara harfiah memiliki arti perantara atau penghubung. Dalam kaitannya dengan dunia pendidikan media dapat diartikan sebagai alat penghubung yang digunakan oleh pendidik untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran. Mata pelajaran sejarah memiliki kekhasan yang menuntut penghayatan untuk memahami peristiwa. Untuk itu pengadaan media yang menunjang kehadiran peristiwa di dalam kelas harus menarik perhatian peserta didik.

2.2.1 Hakekat Media

Assosiasi Teknologi dan Komunikasi (Association of Education and Communication Technology/ AECT) di Amerika memberi batasan yaitu: Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi. Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran (Latuheru, 1988:14).

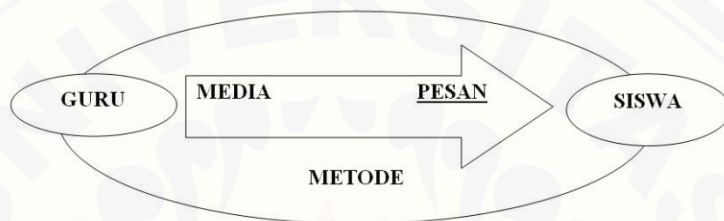
Dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili pendidik menyajiakan informasi belajar kepada peserta didik.

2.2.2 Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Sejarah.

Pada umumnya pendidik sejarah kurang memahami dan mampu menggunakan media pembelajaran, sehingga dalam menyampaikan pembelajaran sejarah kurang menarik bagi peserta didik (Widja, 1989:1) fungsi dan

kemampuan dari media yang digunakan dalam pembelajaran sangat penting karena merupakan bagian dari implementasi kurikulum.

Proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik) (Daryanto, 2011: 8). Adapun metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar seperti berikut :



Gambar 2.3.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran

Pada skema di atas dapat dijelaskan bahwa dalam di dalam pembelajaran pendidik sebagai pengirim pesan menyisipkan media yang dirancang dalam metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang memuat media digunakan pendidik sebagai alat untuk pengirim pesan kepada peserta didik sebagai penerima pesan. Apabila pesan telah tersampaikan kepada peserta didik dapat dikatakan berhasil jika peserta didik sebagai penerima pesan dapat merubah sikap belajar dan kemauan untuk menggali terus pengetahuannya. Ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran :

- 1) media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat (berwujud), didengar atau diraba dengan panca indera.
- 2) media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- 3) penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.

- 4) media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas.
- 5) media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 6) media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya : radio dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya : film, slide, video, dan OHP), atau perorangan (misalnya modul : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- 7) sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu (Arsyad, 2013:93).

Dalam perkembangannya, media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu:

- a) media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.

- b) media hasil teknologi audio-visual

Teknologi audio-visual cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio- visual penyajian pengajaran secara audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti , mesin proyektor film, tape rekorder, proyektor visual yang lebar.

- c) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.

- d) teknologi berbasis computer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis micro-prosesor. Berbagai aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer assisted instruction*. Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan

yang ingin dicapai meliputi tutorial, penyajian materi secara bertahap, *drills and practice* latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya, permainan dan simulasi (latihan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru di pelajari dari, dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuan sesuai dengan keinginan masing-masing).

e) media hasil gabungan teknologi cetak dan teknologi komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer. Komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random akses memori yang besar, hard disk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan pararel (alat-alat tambahan), seperti: video disk player, perangkat keras untuk bergabung dalam suatu jaringan dan sistem audio (Arsyad, 2013:93).

Pada penelitian ini media pembelajaran yang digunakan peneliti termasuk poin nomor 4 pada penggolongan media pembelajaran diatas. Pada zaman modern ini telah banyak media disekitar kita. Banyak peserta didik yang malas belajar karena media konvensional yang dipakai oleh pendidik. Beberapa contoh teknologi diatas yang sering digunakan dalam keseharian peserta didik, contohnya game komputer. Dengan demikian peneliti mencoba untuk membuat aplikasi di komputer yang dapat dijadikan sarana belajar sejarah oleh siswa dengan lebih menyenangkan.

2.3 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wondershare Quiz Creator*

Sebagai Media Pembelajaran Pembelajaran Sejarah

Wondershare Software company limited merupakan sebuah perusahaan populer yang menawarkan produk perangkat lunak berbasis baru dan kualitas dan pelayanan kepada klien di seluruh dunia. Perusahaan ini meluncurkan operasinya di tahun 2003 di Shenzhen China. Wondershare memberikan pengguna

kesempatan untuk men-download versi mode percobaan dari alat ini perangkat lunak dan mencoba hal yang sama sebelum memulai proses pemulihan data aktual. Perusahaan ini telah memperkenalkan versi dual alat ini software yang akan digunakan oleh Windows dan Mac pengguna.

Wondershare Quiz Creator merupakan *software* (perangkat lunak) untuk pembuatan soal, kuis atau tes. Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam pembuatan soal tersebut sangat familiar/ *user friendly*, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman untuk menjalankan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*. Hasil soal, kuis dan tes dibuat/disusun dengan perangkat *Wondershare Quiz Creator* dapat disimpan dalam format flash yang dapat berdiri sendiri atau tidak terkait dengan perangkat induk *Wondershare Quiz Creator* di website. Dengan *Wondershare Quiz Creator* pengguna dapat membuat atau menyusun berbagai bentuk dan level soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choice*), pemilihan kata (*fill the blank*), penjodohan (*matching*), kuis dengan area gambar dan lain-lain. Bahkan dengan *Wondershare Quiz Creator* dapat pula disisipkan gambar (*images*) maupun berkas film (*file movie*) yang berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan, hal ini cocok dengan mata pelajaran sejarah yang ingin membawa peristiwa bersejarah yang dibawa dalam kelas sehingga diharapkan siswa dapat lebih memahami dan menghayati apa materi yang sedang diajarkan (Hernawati, 2009: 1).

Beberapa fasilitas yang tersedia dalam *Wondershare Quiz Creator* diantaranya, yaitu :

- a. fasilitas umpan balik (*feed back*) berdasar jawaban dari peserta tes.
- b. fasilitas yang menampilkan hasil tes atau skor dan langkah-langkah yang akan diikuti peserta test berdasar respon atau jawaban yang dimasukkan.
- c. fasilitas mengubah teks dan bahasa pada tombol dan label sesuai dengan keinginan pembuat soal.

- d. fasilitas memasukkan suara dan warna pada soal sesuai dengan keinginan pembuat soal.
- e. fasilitas hyperlink.
- f. fasilitas pembuatan soal random.
- g. fasilitas keamanan dengan user account atau password.
- h. fasilitas pengaturan tampilan yang dapat dimodifikasi (Hernawati, 2009: 1).

Media merupakan bagian dari metode pembelajaran. Secara tradisional metode pembelajaran telah dideskripsikan sebagai “bentuk presentasi” seperti perkuliahan dan diskusi. Metode adalah prosedur dari pembelajaran yang dipilih untuk menolong peserta didik untuk mencapai tujuan atau internalisasi isi atau pesan. Media adalah pembawa informasi antara sumber dan penerima (Umamah, 2008 : 373).

Penelitian ini menggunakan metode *CAI*. metode belajar dimana peserta didik bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Sintaks *CAI* adalah sebagai berikut

FASE	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan , memotivasi dan apersepsi.	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi dan apersepsi.
Fase 2 Menyajikan informasi	Pendidik menyajikan informasi/ materi pelajaran kepada peserta didik.
Fase 3 Menyajikan Video/Gambar yang ada pada media dan Mengerjakan latihan soal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>WQC</i> .	Pendidik memperlihatkan video/gambar pendukung materi, peserta didik menyimak dan memunculkan pertanyaan untuk didiskusikan dan Pendidik membimbing peserta didik untuk menjalankan aplikasi <i>WQC</i> untuk

	menjawab beberapa soal dan memunculkan masalah untuk dapat didiskusikan bersama peserta didik.
Fase 4 Evaluasi	pendidik mendorong peserta didik untuk membuat prediksi-prediksi dan memberikan penjelasan-penjelasan tentang alasan dari penjelasan materi dan pertanyaan yang disajikan dalam media pembelajaran serta memberikan tugas untuk mengukur pemahaman peserta didik.
Fase 5 Kesimpulan siswa bersama-sama dengan Guru	Pendidik membimbing peserta didik mengambil kesimpulan berdasarkan data dan menemukan konsep yang ingin dicapai.

2.4 Daya Tarik

Daya tarik adalah kemampuan untuk menarik/memikat perhatian (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Setiap bidang studi memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Daya tarik pembelajaran dapat dibentuk melalui perancangan kualitas pembelajaran. Peranan strategi pengorganisasian pendidik pada mata pelajaran sangat menentukan daya tarik peserta didik. Semakin baik, kualitas pembelajaran semakin besar daya tarik yang ditimbulkan. Variabel penting yang dijadikan dasar sebagai indikator daya tarik adalah penghargaan dan keinginan lebih, sehingga titik awal kemenarikan pembelajaran dapat diciptakan melalui pengorganisasian, penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran (Degeng, 1989: 176).

Menurut Uno & Nurdin (2012: 15) Kemenarikan dalam pembelajaran adalah ukuran keberhasilan yang indikatornya makin lama seorang peserta didik

belajar, maka makin tertarik dia mempelajari sesuatu dan makin memperdalam. Untuk menarik perhatian peserta didik pendidik sebagai fasilitator untuk belajar, maka pendidik menyediakan situasi atau suasana agar pembelajaran itu berjalan dengan baik. Hal yang perlu disiapkan oleh pendidik adalah:

- a. media pembelajaran yang disiapkan dengan baik.
- b. lingkungan belajar disesuaikan dengan objek materi yang akan dipelajari.
- c. metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- d. peserta didik diperlakukan sebagai seorang yang perlu dilayani.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran berhubungan dengan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, sedangkan efisiensi diukur dengan rasio efektivitas dan jumlah waktu dan biaya yang dipakai. Sementara itu, daya tarik pembelajaran dapat dilihat dari pengamatan kecenderungan peserta didik untuk tetap belajar.

Wondershare Quiz Creator dapat digunakan untuk mata pelajaran sejarah karena aplikasi ini dapat memuat konten seperti gambar, suara, video, serta hyperlink yang terkait dengan materi yang diajarkan, mengingat karakteristik mata pelajaran sejarah yang menuntut untuk menghadirkan peristiwa ke hadapan peserta didik (Uno & Nurdin, 2012: 15).

Komponen keberhasilan daya tarik terhadap media pembelajaran apabila : (1) peserta didik dapat mengikuti dengan baik apa yang sedang disajikan dalam arti, konsentrasi peserta didik tidak terpecah; (2) peserta didik mudah menggunakan program; (3) kerangka isi dapat menarik perhatian peserta didik untuk dipelajari keseluruhan; (4) peserta didik dapat memahami materi dengan menjawab butir soal yang telah disediakan; (5) peserta didik menggali pengetahuan sendiri atau mengeksplorasi sendiri tentang materi yang sedang disajikan. (Slameto, 2003:58) Indikator yang dijelaskan diatas merupakan indikator yang akan digunakan dalam penelitian ini.

2.5 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2011: 22). Hasil belajar adalah bentuk dari proses selama peserta didik, baik dari aktivitas memahami konsep pelajaran, teori, serta praktek yang diberikan oleh pendidik pengampu mata pelajaran.

Hasil belajar yang tampak dari kemampuan yang diperoleh peserta didik, menurut Gagne dalam Uno (2011: 210) dapat dilihat dalam 5 kategori, yaitu: Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skills*) dapat dilihat ketika peserta didik menggunakan simbol untuk berinteraksi dengan lingkungan, Informasi Verbal (*Verbal Information*) dapat dilihat ketika peserta didik menyatakan suatu konsep atau pengertian, Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*) digunakan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan cara-cara tertentu, Keterampilan Motorik (*Motor Skills*) digunakan peserta didik ketika menggunakan perkakas atau alat-alat tertentu, dan Sikap (*Attitudes*) digunakan untuk memilih perbuatan atau perilaku tertentu.

Hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik menurut Bloom (dalam Anderson, 2010: 7).

Tiga ranah menurut Bloom :

a. Ranah kognitif menurut Bloom (dalam Anderson, 2010: 66-88) terdapat 6 (Enam tingkatan) yaitu :

1) mengingat (*Remember*)

Mampu mengingat kembali pengetahuan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama.

2) memahami (*Understanding*)

Membangun pengetahuan dari pesan-pesan instruksional, termasuk lisan, tulisan (visual), dan grafik komunikasi, termasuk di dalamnya :

1) *Interpreting* (menerjemahkan)

2) *Exemplifying* (Mencontohkan)

3) *Classifying* (Mengklasifikasikan)

4) *Summarizing* (Meringkas)

5) *Inferring* (Menyimpulkan)

6) *Comparing* Membandingkan)

7) *Explaining* (Menjelaskan)

3) mengaplikasikan (*Applying*)

Mengaplikasikan termasuk menggunakan prosedur untuk melakukan tindakan (*Act*) atau penyelesaian masalah.

4) Menganalisis (*Analysing*)

Kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian yang satu dengan yang lainnya.

5) mengevaluasi (*Evaluating*)

Kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap situasi, nilai atau ide atau mampu melakukan penilaian berdasarkan kriteria dan standar.

6) membuat (*Create*)

Kemampuan untuk menyusun unsur-unsur pembentuk untuk membentuk suatu keseluruhan koheren atau fungsional, mengorganisasi unsur ke dalam pola atau struktur baru, termasuk didalamnya :

1) *Generating* (hipotesa)

2) *Planning* (Perencanaan)

3) *Producing* (menghasilkan)

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif dibagi menjadi 5 (lima) jenjang. Jenjang pertama adalah *receiving*, jenjang kedua *responding*, jenjang ketiga *valuing*, jenjang

keempat *organization*, dan jenjang kelima *characterization by a value or value complex*.

1) Tingkat *receiving*

Pada tingkat *receiving* atau *attending*, peserta didik memiliki keinginan memperhatikan suatu fenomena khusus atau stimulus, misalnya kelas, kegiatan, musik, buku, dan sebagainya. Tugas pendidik mengarahkan perhatian peserta didik pada fenomena yang menjadi objek pembelajaran afektif. Misalnya pendidik mengarahkan peserta didik agar senang membaca buku, senang bekerjasama, dan sebagainya. Kesenangan ini akan menjadi kebiasaan, dan hal ini yang diharapkan, yaitu kebiasaan yang positif.

2) Tingkat *responding*

Responding merupakan partisipasi aktif peserta didik, yaitu sebagai bagian dari perilakunya. Pada tingkat ini peserta didik tidak saja memperhatikan fenomena khusus tetapi ia juga bereaksi. Hasil pembelajaran pada ranah ini menekankan pada pemerolehan respons, berkeinginan memberi respons, atau kepuasan dalam memberi respons. Tingkat yang tinggi pada kategori ini adalah minat, yaitu hal-hal yang menekankan pada pencarian hasil dan kesenangan pada aktivitas khusus. Misalnya senang membaca buku, senang bertanya, senang membantu teman, senang dengan kebersihan dan kerapian, dan sebagainya.

3) Tingkat *valuing*

Valuing melibatkan penentuan nilai, keyakinan atau sikap yang menunjukkan derajat internalisasi dan komitmen. Derajat rentangannya mulai dari menerima suatu nilai, misalnya keinginan untuk meningkatkan keterampilan, sampai pada tingkat komitmen. *Valuing* atau penilaian berbasis pada internalisasi dari seperangkat nilai yang spesifik. Hasil belajar pada tingkat ini berhubungan dengan perilaku yang konsisten dan stabil agar nilai dikenal secara jelas. Dalam tujuan pembelajaran, penilaian ini diklasifikasikan sebagai sikap dan apresiasi.

4) Tingkat *organization*

Pada tingkat *organization*, nilai satu dengan nilai lain dikaitkan, konflik antar nilai diselesaikan, dan mulai membangun sistem nilai internal yang konsisten. Hasil pembelajaran pada tingkat ini berupa konseptualisasi nilai atau organisasi sistem nilai. Misalnya pengembangan filsafat hidup.

5) Tingkat *characterization by a value* atau *value complex*

Tingkat ranah afektif tertinggi adalah *characterization* nilai. Pada tingkat ini peserta didik memiliki sistem nilai yang mengendalikan perilaku sampai pada waktu tertentu hingga terbentuk gaya hidup. Hasil pembelajaran pada tingkat ini berkaitan dengan pribadi, emosi, dan social (Krathwohl, 2002: 64)

c. Ranah Psikomotor

Menurut Simpson (1972) ranah psikomotor tampak dalam bentuk koordinasi, ketangkasan, keluwesan, kekuatan, kecepatan; tindakan yang memperagakan kemampuan motorik untuk menggunakan instrumen atau alat. Hasil belajar psikomotor itu sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar efektif (yang baru nampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk perilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor jika peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan afektif.

Hasil belajar dalam penelitian ini, peneliti akan mengukur hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor. Hasil belajar kognitif dalam penelitian ini menggunakan aspek menganalisis (C4) yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada silabus SMA kelas XI mata pelajaran sejarah, dan hasil belajar psikomotor menggunakan kemampuan dalam bentuk keterampilan atau *skill*. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis *Wondershare quiz creator* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ranah afektif menjadi salah satu dari aspek penilaian. Penelitian ini peneliti menilai afektif siswa melalui kedisiplinan, ketelitian, dan kerjasama.

2.6 Penelitian yang terdahulu

Penelitian terdahulu tentang media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* dilakukan oleh Sari (2012:vii) Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemandirian dengan menggunakan media berbasis kuis *Wondershare* interaktif di kelas XI IPS 2 SMA Arjasa tahun akademik 01.012.013 dalam mata pelajaran ekonomi Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan Kemerdekaan siswa telah meningkat setelah penggunaan pembelajaran pencipta kuis *Wondershare* interaktif berbasis media. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata motivasi belajar siswa meningkat pada siklus I dari kategori cukup dalam 2.87 ke kategori tinggi mencapai 3,50 pada siklus kedua. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Uqrowita (2011:v) Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui (1) pengaruh penggunaan bahan ajar dengan media *Wondershare Quiz Creator* terhadap motivasi pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS SMA Negeri 7 Malang, dan (2) pengaruh penggunaan bahan ajar dengan media quiz creator terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS SMA Negeri 7 Malang. Pengumpulan data menggunakan teknik kuesioner dan tes tulis yang dilaksanakan pada bulan maret-april. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yang dilakukan pada 73 siswa kelas XII IPS1 dan XII IPS2 SMA Negeri 7 Malang Tahun Ajaran 2010/2011. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dimana terdapat 2 kelompok yaitu, kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan teknik analisis yang digunakan adalah T-test sampel independen. Berdasarkan pada hasil data yang telah diolah maka, hasil penelitian adalah: (1) terdapat pengaruh penggunaan bahan ajar dengan media quiz creator terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas

XI IPS SMA Negeri 7 Malang; (2) terdapat pengaruh penggunaan bahan ajar dengan media quiz creator terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS SMA Negeri 7 Malang. Berdasarkan analisis data tersebut, diperoleh dua kesimpulan sebagai berikut. Pertama, ada pengaruh penggunaan bahan ajar dengan media quiz creator terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini berarti tinggi rendahnya motivasi siswa dipengaruhi oleh media yang digunakan. Kedua, ada pengaruh penggunaan bahan ajar dengan media quiz creator terhadap hasil belajar siswa. Hal ini berarti semakin menarik, efektif dan efisien media pembelajaran yang digunakan maka semakin tinggi tingkat hasil belajar siswa. Wisnu (2010:vii) melakukan penelitian tentang “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model *Instructional Games* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” dalam mata pelajaran TIK. Dari penelitian ini didapatkan hasil: (1) hampir seluruh siswa memberikan respon positif mengenai pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran *instructional games*; (2) multimedia *instructional games* yang telah dikembangkan dinilai Sangat Baik dan layak digunakan dengan rata-rata persentase kelayakan 81.03% oleh ahli media dan 91.90% oleh ahli materi; (3) siswa memberikan penilaian Sangat Baik terhadap multimedia pembelajaran *instructional games* dengan persentase penilaian sebesar 85.156%; (4) terdapat peningkatan sebesar 6.016% dari hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia *instructional games*. Mishadin (2012) dalam Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan memanfaatkan aplikasi *software proteus* pada mata pelajaran elektronika kompetensi dasar menggambar teknik elektronika dan *layout* pada PCB dapat diartikan bahwa keberhasilan yang dicapai setelah penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Keberhasilan kelas dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan mencapai minimal 75% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut, dengan kriteria ketuntasan minimal untuk mata pelajaran elektronika di SMK 1 Sedayu adalah 75,00.

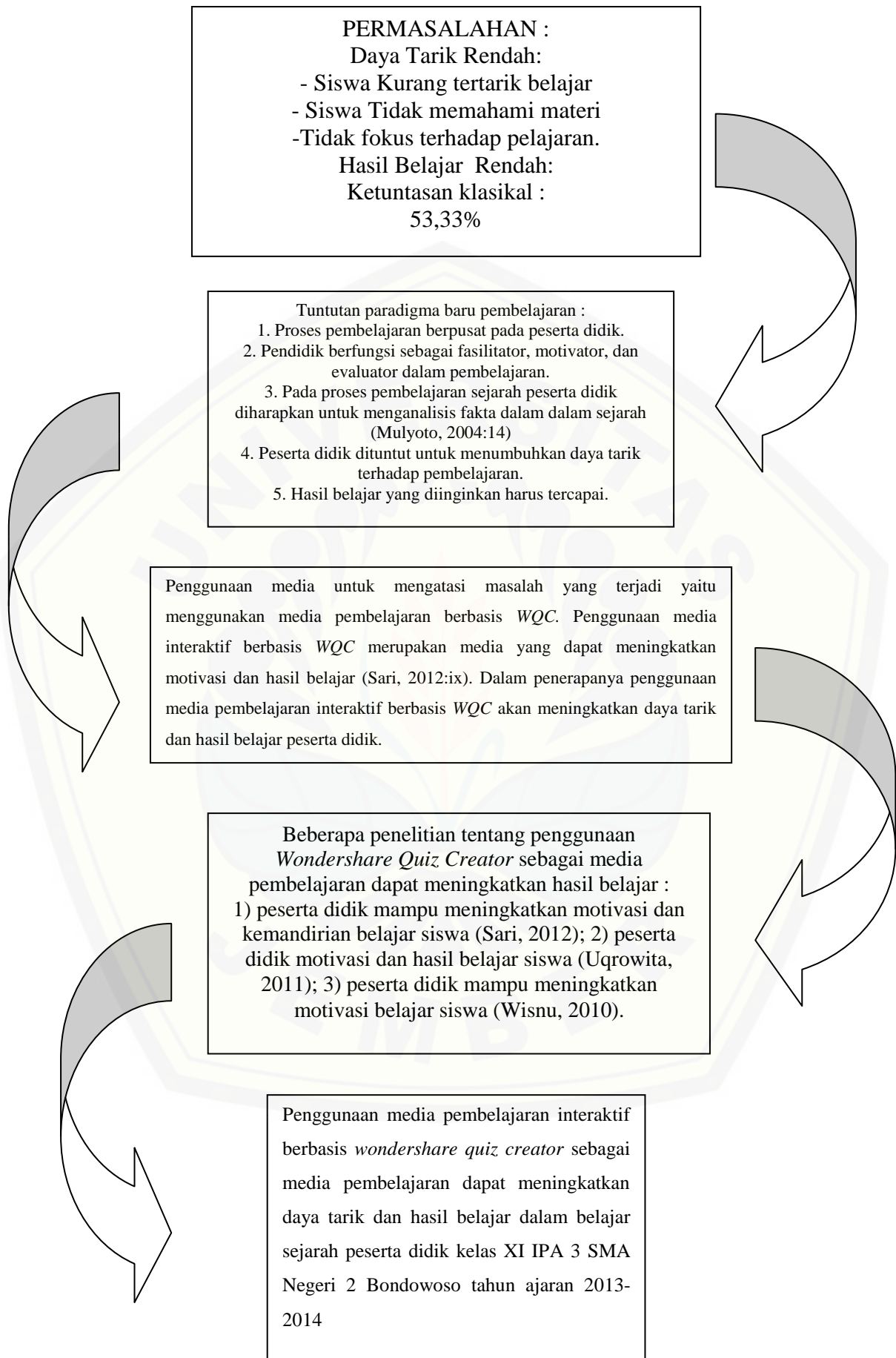
Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wondershare Quiz Creator* ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, namun belum ada penelitian yang secara khusus menjelaskan tentang penggunaan *Wondershare Quiz Creator* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar siswa. Disini, Peneliti memosisikan diri penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Wondershare Quiz Creator* untuk meningkatkan hasil belajar media pembelajaran *Wondershare Quiz Creator* ini dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran sejarah, sehingga akan menjadikan pembelajaran sejarah ini menarik bagi peserta didik.

2.7 Kerangka Berpikir

Belajar sejarah pada hakekatnya adalah mempelajari peristiwa pada masa lampau. Langkah terbaik mempelajari sejarah adalah dengan menghadirkan peristiwa sejarah dihadapan siswa, sehingga siswa dapat mengambil makna dan manfaat setelah mempelajarinya. Namun hal ini sangat tidak mungkin dilakukan karena peristiwa sejarah bersifat sekali terjadi (*einmalig*) dan tidak terulang lagi. Untuk mempelajari suatu peristiwa yang hanya sekali terjadi dan tidak mungkin diulang lagi membutuhkan media yang sangat tepat dalam penyajiannya, sehingga guru mampu memvisualisasikan peristiwa sejarah dihadapan siswa (Umamah, 2012 : 77)

Membawa peristiwa masa lampau ke hadapan siswa tidaklah mudah, banyak media konvensional kini mulai membosankan. Sebagai alternative untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif selain menggunakan Macromedia Flash adalah menggunakan Power point. Selain mudah dalam penggunaannya dan mudah dipelajari power point juga sudah menyediakan tampilan yang sudah bagus terutama Power Point 2007. Tetapi ada beberapa kelemahan Power Point di banding menggunakan Flash yaitu tidak adanya fasilitas untuk membuat quiz atau evaluasi.

Media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan software Wondershare Quiz Creator versi 4.1, karena software tersebut memiliki fitur yang lengkap dengan berbagai jenis soal latihan dan dapat didesain semenarik mungkin. Selain menggunakan software tersebut, peneliti juga menggunakan bantuan software aplikasi Autoplay Media Studio versi 8. Hal tersebut dikarenakan agar pengembangan media dengan menggunakan program Wondershare Quiz Creator dapat tertata rapi menurut sub temanya dan menampilkan informasi tambahan yang akan diberikan kepada pengguna. Media kuis interaktif dengan menggunakan software tersebut digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Bondowoso dengan harapan agar dapat meningkatkan daya tarik dan peningkatan hasil belajar. Selain itu, dengan penggunaan media tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.



2.8 Hipotesis Tindakan

Dalam penelitian ini maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu sebagai berikut :

- a. penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dalam belajar sejarah peserta didik kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso tahun ajaran 2013-2014.
- b. penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dalam belajar sejarah peserta didik kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso tahun ajaran 2013-2014.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Daerah Penelitian

Penentuan daerah penelitian dilakukan dengan mempertimbangkan kemampuan peneliti, tenaga, biaya, dan waktu (Arikunto, 2002:113) Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Bondowoso. Alasan peneliti memilih SMA Negeri 2 Bondowoso sebagai tempat penelitian, yaitu :

- a. kesediaan dari kepala sekolah dan pendidik bidang studi sejarah SMA Negeri 2 Bondowoso untuk dijadikan tempat penelitian.
- b. SMA Negeri 2 Bondowoso belum pernah ada penelitian dengan judul diatas ataupun sejenis.
- c. SMA Negeri 2 Bondowoso memiliki sarana dan prasarana cukup lengkap untuk mendukung penelitian ini, seperti laboratorium komputer serta ruang multimedia yang lengkap.
- d. peneliti mengenal dengan baik tempat penelitian karena berasal dari SMA Negeri 2 Bondowoso.
- e. karakteristik sekolah dan pendidik telah teridentifikasi dengan baik.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik SMA Negeri 2 Bondowoso. SMA Negeri 2 Bondowoso memiliki 8 (delapan) kelas XI, 6 (Enam) kelas jurusan IPA dan 2 (Dua) Kelas jurusan IPS, Peneliti memilih jurusan IPA melihat porsi waktu dari mata pelajaran sejarah lebih sedikit. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 3, Negeri 2 Bondowoso tahun ajaran 2013/2014. Kelas XI IPA 3 Terdiri dari 32 peserta didik. Pemilihan kelas yang akan dijadikan penelitian adalah kelas berdasarkan remidi yang dilakukan lebih sering dibanding kelas IPA lainnya. Kelas XI IPA 3 dengan jumlah siswa 32

orang adalah kelas yang kurang memiliki daya tarik terhadap mata pelajaran sejarah dan nilai hasil belajar ulangan harian juga kurang dari SKM.

3.3 Penegasan Pengertian Judul

Penegasan pengertian judul ditujukan untuk mengartikan judul yang sebenarnya dibahas dalam penelitian ini. Adapun beberapa kata kunci yang akan dijelaskan dalam penelitian ini, yaitu: (a) *wondershare quiz creator*; (b) media pembelajaran; (c) daya tarik; (d) hasil belajar. Berikut adalah penjelasannya masing-masing:

Wondershare Quiz Creator 4.5.0.13 adalah software digunakan peneliti untuk membuat Quiz interaktif dengan bentuk Flash. Peneliti menggunakan media ini sebagai media pembelajaran yang inovatif, variatif, dan tidak membosankan, adanya umpan balik yang memaparkan hasil dari pekerjaan menyelesaikan soal dapat langsung diterima. Peneliti menggunakan aplikasi ini juga dapat memasukkan Video, gambar, atau apapun yang menunjang pembelajaran sejarah yang menyenangkan.

Media pembelajaran adalah Alat yang digunakan untuk pembantu pendidik dalam mengarahkan peserta didik untuk membantu membangun pengetahuan kognitifnya.

Mengukur ketertarikan peserta didik dapat dilihat pada komponen-komponen penilaian seperti: (1) peserta didik tertarik untuk Belajar; (2) peserta didik dapat memahami materi; (3) peserta didik senang untuk belajar; (4) peserta didik mudah menggunakan program; (5) peserta didik ingin mengulang pelajaran menggunakan media.

Hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan media pembelajaran diukur dengan menggunakan tes dalam produk dari *wondershare quiz creator* yang telah dibuat oleh peneliti dengan guru mata pelajaran saat ulangan harian, sedangkan hasil belajar psikomotor menggunakan kemampuan yang berkenaan

dengan komunikasi siswa seperti gerakan ekspresif dan interpretatif peserta didik dalam menggunakan alat bantu seperti komputer.

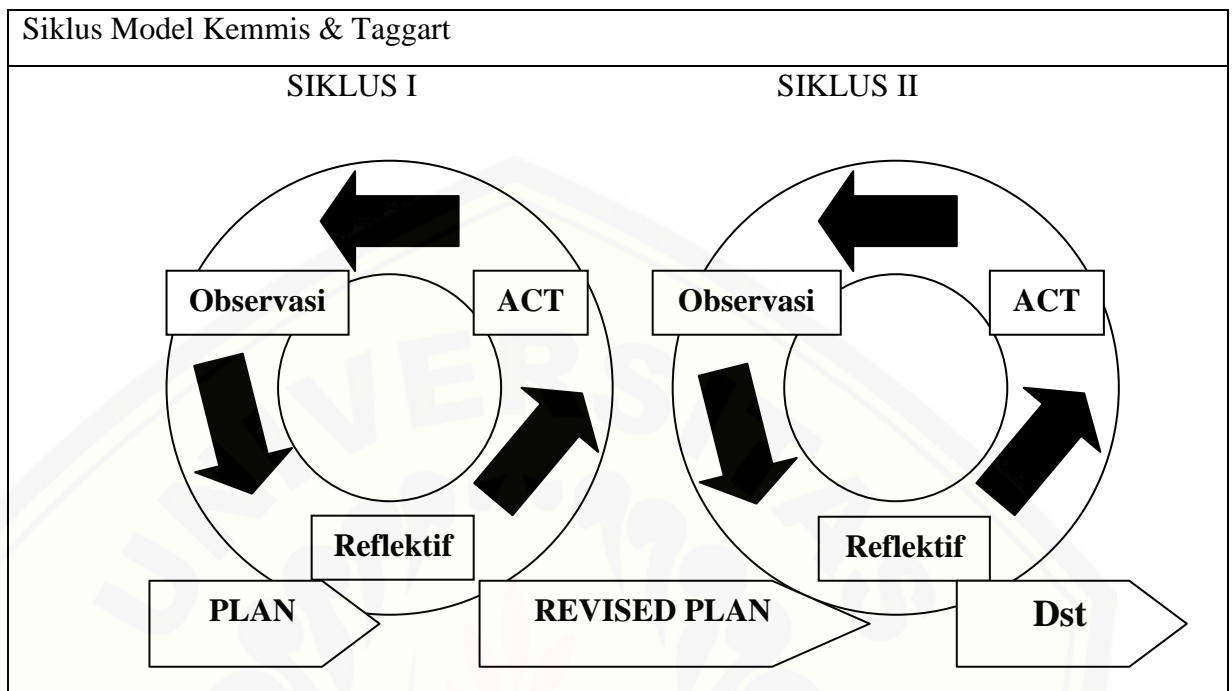
3.4 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang menggunakan paradigma konstruktivis yang berupa pengalaman individual yang mengumpulkan data penting untuk mengembangkan data. Metode pendekatan kuantitatif merupakan penelitian empiris di mana data adalah dalam bentuk sesuatu yang dapat dihitung (Punch, 1988:4) . Pendekatan kuantitatif memperhatikan pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk angka. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis bagaimana menggunakan *wondershare quiz creator* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik peserta didik. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis apakah ada peningkatan daya tarik peserta didik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan atau biasa disebut dengan *Classroom Action Research* adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas dengan menggunakan teori tindakan Hopkins (Arikunto, 2011: 2). Proses penelitian ini melakukan tindakan perbaikan di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Usman & Akbar, 2009: 147).

3.5 Rancangan Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmis & Taggart. Siklus model Kemmis&Taggart ini menggunakan empat komponen penelitian tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Beberapa tahapan tersebut tergabung dalam sistem spiral yang saling terkait (Sukardi, 2003:215). Berikut disajikan skema model Kemmis&Taggart :



Gambar 3.1 Model skema penelitian (diadaptasi dari model skema kemmis & Taggart)

Dalam penelitian tindakan terdapat empat langkah penting, yaitu *Plan* (Perencanaan), *act* (Tindakan), *Observe* (pengamatan), *Reflect* (perenungan) yang dilakukan secara intensif dan sistematis atas seseorang yang mengerjakan pekerjaan sehari-harinya (Sukardi, 2003:213).

a. Perencanaan/Planning

Perencanaan disusun berdasar hasil pengamatan diawal pembelajaran.

Kegiatan-kegiatan perencanaan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- 1) identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah;
- 2) memilih bahan pelajaran yang sesuai;
- 3) mempersiapkan sumber, bahan, dan alat bantu yang dibutuhkan;
- 4) menyusun lembar kerja peserta didik;
- 5) menyusun format observasi;
- 6) mengembangkan format evaluasi;

7) persiapan lainnya yang berhubungan dengan pelaksanaan tindakan dan kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Implementasi dari skenario penelitian yang sudah dirancang (RPP).

c. Pengamatan/observasi

Tahap pengamatan atau observasi ini memiliki fungsi untuk mendokumentasikan pengaruh dan prosesnya saat pembelajaran.

d. Refleksi

Tahap ini merupakan evaluasi atas tindakan yang telah dilakukan, tindakan mana yang sudah berhasil sesuai dengan rencana dan mana yang perlu diperbaiki sebagai acuan untuk menyusun rencana tindakan pada siklus berikutnya.

Alur dari model skema kemmis pada gambar 3.1 adalah penelitian yang dilakukan dalam 2 siklus. Jika siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal maka pelaksanaan siklus dilanjutkan pada siklus II. Perangkat pembelajaran pada siklus I diperbaiki dan di implementasikan pada siklus II, jika pada siklus II menunjukkan ketuntasan belajar sudah tercapai, maka siklus dihentikan. Namun bila siklus II belum menunjukkan ketuntasan maka pembelajaran pada siklus II diperbaiki.

3.5.1 Tindakan Pendahuluan

Tindakan awal sebelum pelaksanaan siklus. Hasil dari tindakan pendahuluan akan digunakan untuk mempersiapkan siklus I. Kegiatan yang dilakukan pada tindakan pendahuluan ini meliputi:

- a. meminta izin pada Kepala Sekolah untuk mengadakan penelitian di SMA Negeri 2 Bondowoso.
- b. observasi, peneliti mengobservasi kelas dengan mengikuti kegiatan pembelajaran. Observasi ini menggunakan observasi terbuka yang mana peneliti melakukan observasi tanpa menggunakan rencana yang akan

diamati, jadi peneliti harus dapat merekam aspek penting yang muncul dalam proses pelaksanaan yang ada di kelas.

- c. melakukan wawancara dengan pendidik bidang studi sejarah untuk:
 - 1) Mengetahui media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran sejarah.
 - 2) Mencatat daftar nilai kognitif mata pelajaran sejarah pada materi sebelumnya.
- d. memberi pemahaman tentang *wondershare quiz creator* kepada pendidik bidang studi dan cara kerjanya.
- e. menentukan jadwal penelitian.

3.5.2 Pelaksanaan Siklus

Tahap pelaksanaan model skema kemmis pada siklus I terdiri dari 4 tahap yaitu: *Plan* (perencanaan), *Act* (tindakan), *Observe* (observasi), dan *Reflect* (refleksi).

a. *Act* (Perencanaan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan, yaitu:

- 1) Melakukan diskusi bersama dengan pendidik sejarah kelas XI IPS untuk menganalisis kondisi siswa terkait dengan pembuatan media menggunakan *wondershare quiz creator* yang akan disusun. Kegiatan ini akan berfungsi menyesuaikan isi aplikasi *wondershare quiz creator* dengan kebutuhan peserta didik.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bersama guru dengan menggunakan *wondershare quiz creator* sebagai media pembelajaran
- 3) Membuat Aplikasi dari *wondershare quiz creator* bersama pendidik yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat segala kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran menggunakan media berbasis *wondershare quiz creator* sebagai media pembelajaran
- 5) Mempersiapkan pertanyaan untuk wawancara dalam lembar wawancara sendiri.
- 6) Menyusun soal dan kunci jawaban untuk pelaksanaan tindakan dan tes setelah tindakan dilaksanakan.
- 7) Merencanakan langkah-langkah pelaksanaan tindakan. Rancangan tindakan pembelajaran akan menggunakan langkah – langkah metode pembelajaran : *CAI*

Kegiatan Guru

- | | |
|------------------|---|
| a. Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1) Pendidik mengucapkan salam; 2) Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai peserta didik. 3) Menyampaikan tujuan penggunaan media media pembelajaran interaktif berbasis <i>wondershare quiz creator</i> pada peserta didik; 4) Menjelaskan tahap-tahap pembelajaran/ bentuk latihan yang akan dilakukan peserta didik; |
| b. Kegiatan Inti | <ol style="list-style-type: none"> 5) Pendidik Menjelaskan secara singkat tentang materi Pembelajaran. 6)Pendidik menayangkan tampilan video/gambar pendukung materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis <i>WQC</i> dan Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya dan berdiskusi dengan teman maupun pendidik tentang pertanyaan yang timbul dalam penjelasan terhadap video/gambar yang telah diberikan. |
-

	7) Pendidik mempersilahkan peserta didik untuk mengerjakan latihan soal yang dirancang oleh Peneliti dalam bentuk <i>WQC</i> .
c. Penutup	8) Pendidik bersama peserta didik memberikan kesimpulan pelajaran yang telah disampaikan. 9) Pendidik memberikan evaluasi (tes akhir); 10) Pendidik memberikan tugas untuk materi selanjutnya dan menutup pelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan aplikasi dari RPP, yaitu melaksanakan pembelajaran sejarah dengan menggunakan *aplikasi wondershare quiz creator* sebagai media pembelajaran, untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah dan aktif dalam proses pembelajaran.

c) Observasi

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung bersamaan dengan kegiatan tindakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Tahap observasi ini akan dibantu oleh 4 orang observer yang merupakan teman sejawat. Kegiatan ini dilakukan untuk mengobservasi ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah baik selama proses pembelajaran dikelas maupun di laboratorium komputer. Dari observasi ini peneliti dapat menilai ketertarikan peserta didik pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* sehingga peneliti dapat mengetahui kekurangan dalam proses pembelajaran ini.

d) Refleksi

Kegiatan yang dilakukan di tahap refleksi ini adalah kegiatan mengevaluasi tindakan dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti

sebelumnya dan membandingkan peningkatan yang diperoleh. Apabila masih ada kelemahan yang terdapat pada pelaksanaan tindakan maupun observasi dapat dibenahi di tahap refleksi dan diaplikasikan pada siklus selanjutnya.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data adalah teknik atau cara yang digunakan untuk (1) menentukan seberapa baik peserta didik telah menguasai bahan pelajaran yang diberikan dalam waktu tertentu, (2) untuk menentukan apakah suatu tujuan telah tercapai, dan (3) untuk memperoleh suatu nilai (Arikunto, 2002:149)

Metode dilihat sebagai suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi dan sebagainya.

a. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti pada tindakan pendahuluan dilakukan ketika pendidik mengajar. Peneliti juga mengetahui kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung pada saat dikelas. Selain, pembelajaran peneliti juga melihat perangkat pembelajaran yang digunakan, serta daya tarik dan hasil belajar peserta didik.

b. Wawancara

Dalam kegiatan wawancara peneliti menggunakan jenis wawancara bebas terpimpin, yang mana peneliti melakukan wawancara secara garis besar saja. Wawancara akan dilakukan pada siswa kelas XI IPA 3 dan peserta didik mata pelajaran sejarah kelas XI untuk mengetahui masalah yang dialami pada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung.

c. Dokumentasi

Data dokumentasi yang diperlukan peneliti dalam penelitian ini adalah daftar nama peserta didik, presensi peserta didik, jadwal mata pelajaran, nilai ulangan harian dan dokumen lain yang menunjang penelitian ini.

3.7 Analisis Data

Pengolahan data bertujuan mengubah data mentah dari hasil pengukuran menjadi data yang lebih halus sehingga memberikan arah untuk pengkajian lebih lanjut (Sudjana, 2001: 128). Analisis data adalah usaha untuk menyusun dan mengolah data yang diperoleh secara sistematis hingga mendapatkan kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan kebenaran dan kevalidanya. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil data kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil belajar apakah sesuai dengan yang dicapai atau tidak, sedangkan Data kualitatif adalah data yang bukan merupakan bilangan, tetapi berupa ciri-ciri, sifat-sifat, keadaan, atau gambaran dari kualitas objek yang diteliti. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti lebih terfokus dalam ketertarikan siswa terhadap pelajaran sejarah selama proses pembelajaran sejarah berlangsung, untuk mengukur ketuntasan hasil belajar penelitian ini adalah dengan aspek kognitif dan psikomotor menggunakan standar ketuntasan yaitu ketuntasan belajar individu yang dinyatakan tuntas apabila tingkat persentase ketuntasan minimal mencapai nilai ≥ 80 dari skor maksimal 100. Pada penelitian ini untuk mengukur daya tarik siswa dilakukan dalam observasi di dalam siklus. Beberapa aspek yang dinilai dalam mengukur daya tarik : (1) Peserta didik tertarik untuk Belajar; (2) Peserta didik dapat memahami materi; (3) Peserta didik senang untuk belajar; (4) Peserta didik mudah menggunakan program; (5) Peserta didik ingin mengulang pelajaran menggunakan media. Beberapa aspek tersebut dinilai dalam form penilaian daya tarik. Untuk mengukur ketuntasan daya tarik dapat dihitung dengan :

$$\text{Presentase Daya Tarik} = \frac{\text{Jumlah Skor Tiap Indikator}}{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}} \times 100\%$$

Kriteria Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Persentase Hasil Belajar (%)	Kriteria Hasil Belajar
$T \geq 80\%$	A
$71\% \leq T < 79\%$	B
$61\% \leq T < 70\%$	C
$51\% \leq T < 60\%$	D
$T < 50\%$	E

Hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil test yang dilakukan di akhir pembelajaran dalam siklus. Hasil test ini digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Berikut untuk mengukur ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus presentase ketuntasan hasil belajar sebagai berikut:

- a. Ketuntasan secara klasikal

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\sum \text{peserta didik tuntas}}{\sum \text{peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

- b. Ketuntasan secara individu

Hasil belajar peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Apabila nilai yang diperoleh peserta didik ≥ 80 , maka peserta didik dinyatakan tuntas. Sedangkan apabila nilai peserta didik lebih kecil dari KKM maka, peserta didik dinyatakan belum tuntas.

Kriteria ketuntasan dalam aspek Hasil Belajar

Persentase Hasil Belajar (%)	Kriteria Hasil Belajar
$T \geq 80\%$	A
$71\% \leq T < 79\%$	B

$61\% \leq T < 70\%$	C
$51\% \leq T < 60\%$	D
$T < 50\%$	E

Sumber: Triyanto, 2011:56

3.8 Indikator Kerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila pendidik dapat menggunakan dengan baik media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini adalah daya tarik peserta didik dan hasil belajar siswa dengan menggunakan ketuntasan belajar yang signifikan yaitu ketuntasan hasil belajar yang mencapai angka signifikan. Ketuntasan individu dalam skor adalah 81 dan 70% untuk ketuntasan klasikal yang diukur dari ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator*, desain media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator* menarik perhatian peserta didik, kerangka isi aplikasi dapat menarik perhatian peserta didik untuk dipelajari keseluruhan, tampilan gambar dalam aplikasi menarik, penggunaan bahasa dalam aplikasi dapat menarik perhatian peserta didik, keseluruhan isi aplikasi dapat menarik perhatian peserta didik hingga dapat meningkatkan daya tarik dan hasil belajar terhadap hasil dari belajar sejarah.