

PENGARUH MEDIA *QUIZWHIZZER* TERHADAP EFIKASI DIRI DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X-2 SMA NEGERI 1 BALEN

Lutfi Rahmawati

Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email: lutfirahmawati.21012@mhs.unesa.ac.id

Agus Suprijono

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: agussuprijono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian membahas pengaruh media *Quizwhizzer* terhadap efikasi diri dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X-2 SMA Negeri 1 Balen. Perkembangan zaman mendorong pendidikan untuk bertransformasi menciptakan pembelajaran interaktif dan terintegrasi teknologi. Tantangan pembelajaran abad ke-21 menuntut pendidik bukan sekedar menyampaikan materi, melainkan mampu menumbuhkan keyakinan diri dan motivasi siswa melalui pendekatan inovatif. Dalam pembelajaran sejarah, guru telah menerapkan metode interaktif seperti diskusi kelompok, pemanfaatan media digital, bahkan penerapan *Game Based Learning*. Namun, implementasi belum sepenuhnya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ditandai rendahnya keterlibatan siswa, ditunjukkan partisipasi rendah, pemahaman lemah, dan persepsi negatif terhadap pembelajaran sejarah sehingga terjadi penurunan keyakinan diri dan motivasi belajar siswa. Hasil pengamatan di kelas X sebesar 59,3% persepsi kurang baik terhadap pelajaran sejarah, dan 97% siswa kelas X-2 dan X-7 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengukur pengaruh serta besarnya pengaruh media pembelajaran *Quizwhizzer* terhadap efikasi diri dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri kelas X-2 (kelas eksperimen) dan X-7 (kelas kontrol) yang dipilih menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi, serta teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Quizwhizzer* berpengaruh signifikan terhadap efikasi diri siswa ($\text{sig. } 0.000 < 0.05$, $R^2 = 0.743$ atau 74.3%) dan motivasi belajar siswa ($\text{sig. } 0.000 < 0.05$, $R^2 = 0.757$ atau 75.7%). Dengan demikian, penggunaan media *Quizwhizzer* terbukti meningkatkan efikasi diri dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah secara signifikan.

Kata Kunci : Media *Quizwhizzer*, efikasi diri, motivasi belajar

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Abstract

This study examines the influence of the Quizwhizzer learning media on students' self-efficacy and learning motivation in history lessons for class X-2 at SMA Negeri 1 Balen. The advancement of the times has driven education to transform by creating interactive, technology-integrated learning. The challenges of 21st-century education require teachers not only to deliver content but also to foster students' confidence and motivation through innovative approaches. In history learning, teachers have implemented interactive methods such as group discussions, the use of digital media, and even the application of game-based learning (GBL). However, the implementation has not fully achieved the expected learning objectives. This is indicated by low student engagement, weak understanding, and negative perceptions toward history learning, which have led to a decline in students' self-confidence and motivation. Observations in class X revealed that 59.3% of students had negative perceptions of history lessons, and 97% of students in classes X-2 and X-7 did not meet the Minimum Mastery Criteria (KKM). This study aims to analyze and measure the influence and magnitude of the Quizwhizzer learning media on students' self-efficacy and learning motivation in history learning. The research method used is quantitative with a Quasi-Experimental Design in the form of a Non-Equivalent Pretest-Posttest Control Group Design. The research sample consisted of class X-2 (experimental group) and class X-7 (control group), selected through purposive sampling. Data collection techniques involved questionnaires and observation sheets, while data analysis was conducted using simple linear regression tests. The results show that the Quizwhizzer media has a significant effect on students' self-efficacy (sig. $0.000 < 0.05$, $R^2 = 0.743$ or 74.3%) and learning motivation (sig. $0.000 < 0.05$, $R^2 = 0.757$ or 75.7%). Therefore, the use of Quizwhizzer media is proven to significantly enhance students' self-efficacy and learning motivation in history learning.

Keywords: Quizwhizzer Media, Self-Efficacy, Learning Motivation



PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, sistem pendidikan mendorong transformasi yang signifikan terhadap pendekatan pembelajaran agar dapat beradaptasi dengan preferensi peserta didik dan tantangan masa kini. Fokus pembelajaran tidak hanya sebatas penyajian materi satu sisi yang diposisikan pada pendidik sebagai titik informasi utama, melainkan juga menyoroti interaksi yang memberi peluang kepada murid untuk lebih aktif dalam menjalani kegiatan pembelajaran. Kewajiban sebagai pendidik, tidak hanya *transfer of knowledge* melainkan juga dapat merubah tindakan, memberikan dorongan yang positif sehingga siswa termotivasi, memberi suasana belajar yang menyenangkan supaya dapat mengembangkan kemampuannya secara maksimal (Daryanto S. K., 2017).

Gagasan ini selaras dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 mencakup pertama, *instruction should be student-centered*, pembelajaran berpusat pada siswa dimana memposisikan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar. Kedua, *education should be collaborative*. Pelaksanaan pembelajaran harus berintegrasi kolaborasi antara siswa dan guru seperti pemecahan masalah, penyampaian pendapat, dan lain sebagainya. Ketiga, *learning should have context*. Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif dan bermakna jika menghubungkannya dengan kehidupan nyata atau sehari-hari sehingga mampu menumbuhkan persepsi siswa atas relevansi ilmu yang dipelajari. Keempat, *school should be integrated with society*. Sekolah mendukung adanya kegiatan sosial. Melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan sosial ataupun kerja sama dengan pihak eksternal sekolah mampu memperkaya proses belajar serta membentuk siswa yang berkontribusi dalam lingkungan sosialnya (Sumarni, 2023). Pembelajaran yang berbasis eksplorasi dan berkaitan dengan pengalaman nyata semakin difokuskan untuk memberikan makna yang lebih mendalam bagi siswa sehingga tidak sekedar paham secara konseptual, melainkan juga mengimplementasikan dalam kehidupannya.

Perkembangan teknologi digital membentuk fenomena baru bagi dunia pendidikan berupa tuntutan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap karakteristik murid abad ke-21. Transformasi ini menekankan pada pentingnya penguasaan keterampilan abad 21 antara lain (1) *life and career skills*, mencakup fleksibilitas dan adaptabilitas, inisiatif dan mengatur diri sendiri, interaksi sosial dan budaya, produktivitas dan akuntabilitas, serta kepemimpinan dan tanggung jawab. (2) *learning and innovation skills*, mencakup berpikir kritis dan mengatasi masalah, komunikasi dan kolaborasi, serta kreativitas dan inovasi. (3) *information media and technology skills*, meliputi literasi informasi, literasi media dan literasi ICT (Daryanto S. K., 2017). Media digital dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi untuk menciptakan interaksi bermakna, memperkaya pengalaman belajar, dan memperluas akses terhadap sumber-sumber pengetahuan yang beragam. Media dan teknologi digital memiliki potensi signifikan

dalam mempercepat perkembangan keterampilan belajar siswa, meningkatkan relevansi materi ajar, serta membangun proses belajar yang lebih kontekstual (Putra, 2023). Teknologi tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, melainkan telah menjadi standar utama dalam membentuk sistem belajar yang interaktif dan inovatif.

Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman konsep yang lebih dalam, meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar, dan membangkitkan motivasi intrinsik untuk terus mengeksplorasi pengetahuan. Dapat diketahui efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi terletak pada kemampuannya yang memfasilitasi fleksibilitas dalam belajar, penyesuaian materi, dan memperkuat hubungan antara konsep dan praktik (Permana, 2024). Tantangan yang ada mengenai kebutuhan kompetensi digital pendidik membutuhkan perhatian agar pemanfaatan teknologi dapat berjalan optimal. Hal tersebut dikarenakan integrasi teknologi pada pembelajaran menjadi landasan bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan belajar abad ke-21 untuk menghadapi perubahan dan tantangan masa mendatang dengan kompetensi yang kuat serta percaya diri.

Tuntutan pembelajaran abad ke-21 memposisikan pendidik pada kedudukan yang strategis dalam menyusun rancangan metode pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam penyampaian materi, melainkan juga berperan dalam menumbuhkan motivasi dan kepercayaan diri siswa. Sejarah sebagai disiplin ilmu mempunyai kedudukan dalam membentuk jiwa nasionalisme dan keterampilan analisis murid. Pendidik diharapkan tidak lagi mengandalkan metode konvensional, melainkan mengintegrasikan pendekatan yang lebih interaktif seperti diskusi kelompok, pemanfaatan teknologi digital, serta penerapan Game Based Learning. Meskipun variasi metode telah diterapkan, pemilihan model atau media pembelajaran seringkali belum sepenuhnya sesuai dengan harapan, yang berdampak langsung terhadap keyakinan dan dorongan belajar siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran. Banyak siswa merasa kehilangan dorongan saat memahami pokok pembahasan sejarah serta didukungnya persepsi bahwa pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang memiliki pola sama khususnya banyak materi yang bersifat hafalan fakta dan peristiwa. Penurunan dorongan akan belajar ini berkontribusi terhadap keyakinan diri siswa dalam memahami konsep sejarah dan menghubungkan dengan kehidupan nyata. Peran pendidik tidak sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan, melainkan mengembangkan keterampilan abad 21 terhadap murid mampu menghadapi tantangan masa mendatang. Melalui pendekatan interaktif dan inovatif diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata, sehingga dorongan dan kepercayaan diri dalam belajar meningkat.

Kepercayaan diri adalah keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk menghadapi tantangan dan menyelesaikan tugas. Adanya kepercayaan diri pada

setiap individu akan lebih berani mencoba hal baru dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Kepercayaan diri ini disebut sebagai efikasi diri. Efikasi diri siswa adalah kepercayaan diri siswa atas keterampilan yang dimiliki untuk berhasil dalam suatu tantangan akademik. Dalam perspektif psikologi pendidikan, efikasi diri dan motivasi belajar memiliki berperan penting terhadap pencapaian akademik. Pada pembelajaran sejarah, efikasi diri yang tinggi membuat siswa yakin untuk memahami serta menganalisis peristiwa sejarah, keberanian dalam berinisiatif ketika diskusi, serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi materi pembelajaran yang sulit. Efikasi diri sangat penting bagi setiap siswa dimana dapat mengorganisir dalam menghadapi permasalahan termasuk dalam mengatasi kesulitan belajarnya sehingga dapat disesuaikan dan diyakinkan terhadap kemampuan yang dimilikinya (Khasanah, 2024). Namun sebaliknya, ketika efikasi diri rendah dapat mengakibatkan kecenderungan yang berujung kebiasaan untuk menghindari tantangan akademik merasa tidak mampu dalam memahami bahkan menganalisis sejarah, bahkan mengalami rasa tidak tenang dalam menghadapi evaluasi pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan stimulus baik secara internal atau eksternal yang menentukan sejauh mana seseorang berpartisipasi penuh pada proses pembelajaran. Guru sebagai motivator selaras dengan pergeseran makna pembelajaran dari pembelajaran yang berorientasi kepada guru ke pembelajaran yang berorientasi kepada siswa, maka peran guru dalam proses pembelajaran mengalami pergeseran, salah satunya adalah penguatan guru sebagai motivator (Jainiyah, 2023). Tingginya motivasi akademik mampu mendorong siswa antusias dalam mengeksplorasi materi sejarah, menemukan makna dalam setiap kejadian peristiwa yang dipelajari secara mendalam. Dengan memberikan dorongan positif dan pengakuan atas upaya siswa, pendidik membangun rasa percaya diri dan motivasi intrinsik dalam diri siswa (Hanaris, 2023). Efikasi diri dan motivasi belajar terdapat korelasi yang saling mempengaruhi dimana peserta didik dengan efikasi diri penuh cenderung memiliki motivasi belajar maksimal sebab yakin bahwa usaha yang telah dilakukan akan menghasilkan yang positif.

Hasil pengamatan pada murid kelas X SMA Negeri 1 Balen dengan jumlah 275 siswa diketahui antusias terhadap pembelajaran sejarah masih tergolong rendah yang dapat ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif dan kesulitan dalam memahami materi sebagai pengaruh atas persepsi siswa terhadap pembelajaran sejarah. Persepsi siswa yang diperoleh melalui kuesioner menunjukkan sebesar 59,3% siswa dengan kategori kurang baik, sementara hanya 40,7% siswa dengan kategori cukup baik. Hal ini menggambarkan sebagian besar murid belum merasakan pembelajaran sejarah sebagai pengalaman yang menarik dan bermakna. Guru telah menerapkan berbagai pendekatan interaktif seperti penggunaan media digital, diskusi kelompok dan bahkan penerapan *Game Based Learning*. Namun, strategi tersebut belum sepenuhnya sesuai dengan apa yang diharapkan.

Awal pembelajaran siswa terlihat antusias, seiring berjalannya proses pembelajaran siswa merasa jenuh sehingga antusias semakin menurun dan kegagalan fokus dimana berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi sejarah. Dengan antusias rendah mampu mempengaruhi efikasi diri dan motivasi belajar siswa, sebab keduanya menjadi komponen penting yang harus dimiliki siswa untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Dibuktikan melalui beberapa hasil belajar siswa yaitu kelas X-2 dan X-7 mencapai perbandingan 97% bagi murid yang tidak tuntas dan 3% untuk murid yang tuntas. Kejenuhan atas proses belajar yang diterapkan mengakibatkan siswa kehilangan kepercayaan diri dan motivasi belajar untuk mengeksplorasi lebih jauh sehingga pembelajaran sekedar sebagai rutinitas yang kurang bermakna. Kondisi kegiatan pembelajaran ini mencerminkan adanya kesenjangan antara praktik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui metode yang inovatif.

Untuk menjawab tantangan dalam pembelajaran sejarah serta memperkuat efikasi diri dan motivasi belajar sejarah diperlukan inovasi metode ajar yang selaras dengan kebutuhan siswa abad ke 21. Terdapat pendekatan yang semakin berkembang adalah pengajaran yang mengkombinasikan permainan dalam proses belajar mengajar guna mewujudkan pengalaman belajar yang interaktif dan memotivasi. *Game Based Learning* menawarkan keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan siswa mendorong eksplorasi aktif terhadap materi dan memberikan umpan balik yang dapat memperkuat efikasi diri. Kajian yang berkaitan penggunaan media ajar yang mengkombinasikan permainan telah berkembang pesat pada beberapa tahun terakhir, menunjukkan potensi positifnya terhadap berbagai aspek pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *game based learning* dapat menciptakan keterlibatan dan motivasi siswa dimana juga dapat meningkatkan efikasi diri peserta didik. Studi yang dilakukan oleh (Fadiya, 2024) membahas bagaimana metode *game based learning* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X pada mata Pelajaran sejarah di MAN 2 Karawang. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa *game based learning* ini mewujudkan situasi belajar yang interaktif menjadikan murid tertarik dalam pemahaman konsep sejarah. Penelitian juga didukung dalam studi (Pranata, 2023) mengungkapkan penerapan *Game Based Learning* dapat menjadi alternatif solusi mengajar di kelas heterogen. Studi ini menunjukkan bahwa metode *game* membantu mengakomodasi perbedaan tingkat pemahaman peserta didik dimana mampu belajar dengan metode yang sesuai dengan pembelajaran yang tidak monoton dan lebih menarik.

Penggunaan media *Quizwhizzer* menjadi fokus penelitian ini yang merupakan media pembelajaran berupa platform berbasis permainan yang memvisualisasikan kuis dalam bentuk papan permainan digital. *Quizwhizzer* memfasilitasi siswa bergerak secara virtual di atas papan berdasarkan jawaban yang telah diberikan terhadap

pertanyaan-pertanyaan yang disusun oleh pendidik. Penggunaan media *Quizwhizzer* dalam pembelajaran, khususnya sejarah menghadirkan komponen kompetisi, visualisasi kemajuan yang nyata, serta penghargaan atas pencapaian yang didapatkan secara langsung berpotensi mampu meningkatkan efikasi diri dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran *Quizwhizzer* merupakan salah satu bentuk implementasi *Game Based Learning* yang menampilkan permainan kuis dalam format papan digital interaktif. Setiap siswa dapat bergerak maju di papan permainan berdasarkan ketepatan jawabannya. Visualisasi ini memberikan pengalaman belajar nyata dan menciptakan rasa pencapaian yang konkret. Siswa terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan materi sejarah. Umpan balik yang diperoleh secara langsung membantu siswa mengevaluasi pemahamannya serta memperbaiki kesalahan sehingga memberikan pengaruh motivasi belajar siswa (Hermawan, 2025). Papan visual yang memperlihatkan tahapan siswa terbentuk seiring dengan keberhasilannya dalam menjawab tantangan secara individual, sedangkan motivasi belajar tumbuh melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Proses belajar menjadi lebih menarik sebab mengkolaborasikan unsur kompetitif dan pencatatan skor secara langsung.

Media *Quizwhizzer* sebagai media pembelajaran digital telah dilakukan beberapa kali penelitian yang menunjukkan signifikan dalam penerapan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Dewi S. M., 2024) melakukan penelitian dengan pendekatan Problem Based Learning berbasis *Quizwhizzer* pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 7 Surabaya. Penelitian tidak hanya menunjukkan peningkatan keaktifan siswa sebesar 69% melainkan juga menyebutkan bahwa kepercayaan diri menjadi salah satu faktor yang turut dipengaruhi dari penggunaan media *Quizwhizzer*. Namun fokus penelitiannya hanya mengukur motivasi belajar siswa bukan kepercayaan diri siswa. Penelitian yang akan dilakukan tidak hanya meneliti motivasi belajar tetapi juga secara khusus menyoroti efikasi diri sebagai variabel utama.

Sejumlah penelitian lainnya juga turut memperkuat efektivitas penggunaan media *Quizwhizzer* dalam pembelajaran. Penelitian (Assyura, 2023) yang menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi sistem pencernaan di MTsN 4 Aceh Barat Daya menunjukkan bahwa motivasi belajar meningkat dari 62,5% menjadi 77,7% (observasi), dan hasil angket mencapai rata-rata 87%. Hasil belajar meningkat dari nilai pretest 52,5% menjadi posttest 81,6%, dengan uji *t* menunjukkan $t_{hitung} = 21,31 > t_{tabel} = 2,093$. Sementara itu, (Majid, 2024) dalam penelitiannya di SMP Negeri 3 Watampone menemukan bahwa nilai motivasi belajar siswa meningkat dari 42,23 menjadi 63,00 pada kelompok eksperimen, dengan $t_{hitung} = 28,709 > t_{tabel} = 1,671$ dan $p\text{-value } 0,000 < 0,05$, menandakan perbedaan signifikan. Sementara itu, (Fauzi, 2024) membuktikan efektivitas gamifikasi *Quizwhizzer* dalam pembelajaran

Bahasa Inggris di SMK, yang meningkatkan skor siswa dari 48,12 menjadi 79,62 ($N\text{-Gain} = 0,61$) dan rata-rata motivasi belajar sebesar 85,23% (kategori sangat tinggi). Berbagai temuan ini secara konsisten menunjukkan bahwa *Quizwhizzer* mampu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar.

Semakin banyaknya fakta-fakta dari penelitian-penelitian terdahulu diketahui bahwa Game Based Learning, khususnya media *Quizwhizzer* memiliki potensial yang sangat signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah dan jarang ditemui meneliti efikasi diri. Media *Quizwhizzer* berkontribusi atas pengalaman bermakna yang menyenangkan, interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini berupaya memberikan bukti empiris yang lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media *Quizwhizzer* dalam konteks pembelajaran sejarah dengan fokus pada peningkatan efikasi diri dan motivasi belajar siswa. Kesamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah penerapan media *Quizwhizzer* untuk mengukur motivasi dan hasil belajar siswa. Namun perbedaan signifikan terlihat pada fokus penelitian ini dengan banyaknya penelitian terhadap motivasi belajar serta hasil belajar tanpa mengukur pengaruh media *Quizwhizzer* terhadap efikasi diri siswa. Penelitian yang akan dilakukan menggabungkan kedua variabel tersebut untuk melihat hubungan yang lebih luas.

Kebaruan dalam penelitian yang akan dilakukan diwujudkan pada penggunaan platform media *Quizwhizzer* dalam pendekatan eksperimen untuk menguji secara langsung pengaruhnya terhadap dua variabel psikologis penting yaitu efikasi diri serta motivasi belajar dalam pembelajaran sejarah. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada peningkatan motivasi belajar, keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini secara khusus membantu pembentukan persepsi positif siswa terhadap kemampuannya sendiri yang merupakan inti dari efikasi diri. *Quizwhizzer* diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran sejarah dengan desain gamifikasi yang interaktif dan kompetitif melalui papan permainan digital yang menampilkan skor dan posisi siswa secara real-time. Keunggulan platform ini tidak hanya terletak pada penyajian visual yang menarik, melainkan juga pada kemampuan memberikan feedback real-time dan menumbuhkan kompetitif antar siswa. Dalam permainan, juga melibatkan kemampuan pengambilan keputusan oleh siswa melalui pemilihan jawaban paling tepat dari setiap soal yang diberikan, serta strategi menjawab cepat dan akurat untuk mempertahankan posisi terdepan. Tahapan permainan ini mendorong siswa menganalisis sebab akibat peristiwa sejarah dan membuat keputusan berbasis pemahaman siswa sehingga meningkatkan keyakinan siswa akan kemampuannya dalam menyelesaikan tugas akademik sejarah. Selain itu, pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif melalui leaderboard, avatar, serta elemen interaktif lainnya mendorong siswa untuk terlibat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Inovasi penggunaan media *Quizwhizzer* pada pembelajaran sejarah bukan hanya menjadikan proses belajar interaktif dan menyenangkan, melainkan juga memperdalam kognitif siswa melalui keterlibatan aktif, eksplorasi materi, serta penguatan efikasi diri dan motivasi belajar ketika menghadapi tantangan akademik. Urgensi penelitian yang dilakukan terdapat pada kebutuhan inovasi dalam metode pembelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan karena didominasi hafalan fakta dan peristiwa, sehingga kurang memotivasi dan melibatkan siswa secara aktif. Game Based Learning, khususnya melalui media *Quizwhizzer* menawarkan solusi dengan mengintegrasikan permainan yang edukatif dan menarik sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa sekaligus mendorong kepercayaan diri dalam memahami materi sejarah. Efikasi diri dan motivasi belajar menjadi aspek krusial dalam pembelajaran, sebab keduanya berperan dalam membentuk kepercayaan diri dan ketekunan siswa dalam memahami materi. Meskipun penelitian sebelumnya telah membahas pengaruh *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar, kajian mengenai dampaknya efikasi diri dalam pembelajaran sejarah masih terbatas. Dengan melakukan pengkajian efektivitas media *Quizwhizzer* terhadap efikasi diri dan motivasi belajar siswa yang masih jarang diteliti dalam literatur khususnya pada pembelajaran sejarah, serta kontribusinya terhadap penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di masa mendatang menjadi fokus dari penelitian yang akan dilakukan.

Pentingnya penelitian dilakukan sebab berdasarkan faktanya disebutkan efektif bahwa dengan mengintegrasikan permainan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan aktif serta motivasi belajar siswa. Penggunaan media interaktif berbasis digital ini berkontribusi pada penguatan efikasi diri siswa melalui pengajaran yang bermakna dan kontekstual. Tantangan pembelajaran sejarah saat ini menunjukkan bahwa banyak siswa masih memiliki persepsi bahwa mata pelajaran sejarah karena cenderung berfokus pada hafalan fakta dan peristiwa sehingga berdampak pada kurangnya ketertarikan siswa dalam mempelajari sejarah. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut dilakukan penelitian untuk mengkaji secara komprehensif mengenai pengaruh penggunaan media *Quizwhizzer* terhadap efikasi diri dan motivasi belajar sejarah siswa. Pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur secara objektif dan sistematis efektivitas penggunaan media *Quizwhizzer* pada pembelajaran sejarah. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Balen dipilih karena memiliki karakteristik siswa yang sesuai dengan kebutuhan penelitian serta relevan dengan implementasi media pembelajaran berbasis game. Temuan dari penelitian diharapkan tidak hanya memperbarui perluasan terhadap strategi pembelajaran sejarah dan Game Based Learning, melainkan juga merekomendasikan pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, interaktif serta menyenangkan bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Dasar pemilihan pendekatan ditinjau dari tujuan penelitian yang berfokus pada mengukur pengaruh media *Quizwhizzer* terhadap efikasi diri dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan pendekatan kuantitatif, metode yang digunakan adalah eksperimen. Metode eksperimen mengarahkan peneliti untuk memberikan perlakuan tertentu terhadap kelompok eksperimen kemudian membandingkannya dengan kelompok kontrol yang diberikan perlakuan berbeda untuk mengukur perubahan yang terjadi. Penelitian ini termasuk dalam kategori kuantitatif *experimental* dengan *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*, dimana terdapat kelompok eksperimen dengan perlakuan menggunakan media *Quizwhizzer* dan kelompok kontrol dengan perlakuan menggunakan media *Quizizz*. *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design* menjadi salah satu bentuk penelitian *Quasi Experimental* yang digunakan ketika pembagian kelompok tidak dilakukan secara acak (random).

Tabel 1 Desain Quasi-Eksperimental Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group

Kelompok	Pretest	Treatment (X)	Posttest
Eksperimen	O ₁	Media <i>Quizwhizzer</i>	O ₂
Kontrol	O ₁	Media <i>Quizizz</i>	O ₂

Keterangan :

O₁ : Pretest (pengukuran awal sebelum perlakuan)

X : Perlakuan (penggunaan media pembelajaran)

O₂ : Posttest (Pengukuran akhir setelah perlakuan)

Berdasarkan kajian konsep dan perumusan hipotesis, terdapat penggunaan variabel-variabel pada penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

Tabel 2 Variabel Penelitian

Variabel	Jenis Variabel
Media <i>Quizwhizzer</i>	Variabel Bebas (X)
Efikasi Diri	Variabel Terikat (Y ₁)
Motivasi Belajar	Variabel Terikat (Y ₂)

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Balen yang beralamatkan Jl. Raya Sobontoro, Sobontoro Kecamatan Balen, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur 62182 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 berlangsung dikelas X-2 dan X-7 sebanyak 36 siswa masing-masing kelas. Populasi yang digunakan berjumlah 275 siswa yaitu terdiri dari 8 kelas yaitu X-1 sampai X-8.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dokumentasi, dan angket. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel X (Media *Quizwhizzer*) dan variabel Y (efikasi diri dan motivasi belajar) yang meliputi lembar observasi keterlaksanaan media *Quizwhizzer* dalam pembelajaran, angket respon siswa terhadap penggunaan media *Quizwhizzer*, angket efikasi diri siswa dan angket motivasi belajar siswa. Sedangkan teknik analisis data dilakukan antara lain uji instrumen (uji validitas dan uji reliabilitas), uji prasyarat (uji normalitas, uji linieritas, dan uji

heteroskedastisitas), sedangkan dalam uji hipotesis dilakukan dengan uji regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam setiap kelompok berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan terhadap data pretest dan posttest efikasi diri dan motivasi belajar siswa pada dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan pendekatan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Berikut hasil uji normalitas yang telah dilakukan :

Tabel 3 Uji Normalitas Efikasi Diri (Y₁)

Test of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest X-7	.122	36	.192	.959	36	.197
	Posttest X-7	.141	36	.066	.948	36	.092
	Pretest X-2	.135	36	.096	.958	36	.184
	Posttest X-2	.136	36	.089	.965	36	.296

Hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh bahwa seluruh data variabel Y₁ efikasi diri baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, menunjukkan nilai signifikansi diatas 0.05. Pada pretest kelas kontrol nilai signifikansi 0.192 > 0.05; posttest kelas kontrol sebesar 0.66 > 0.05; pretest kelas eksperimen sebesar 0.96 > 0.05; dan posttest kelas eksperimen sebesar 0.089 > 0.05. Hasil uji normalitas yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa seluruh data efikasi diri siswa baik pretest maupun posttest pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan nilai signifikansi > 0.05 dimana data berdistribusi normal.

Tabel 4 Uji Normalitas Motivasi Belajar (Y₂)

Test of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest X-7	.134	36	.104	.962	36	.244
	Posttest X-7	.124	36	.175	.941	36	.055
	Pretest X-2	.108	36	.200	.967	36	.358
	Posttest X-2	.138	36	.083	.958	36	.192

Hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh bahwa seluruh data variabel Y₂ motivasi belajar siswa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, menunjukkan nilai signifikansi diatas 0.05. Pada pretest kelas kontrol nilai signifikansi 0.104 > 0.05; posttest kelas kontrol sebesar 0.175 > 0.05; pretest kelas eksperimen sebesar 0.200 > 0.05; dan posttest kelas eksperimen sebesar 0.083 > 0.05. Hasil uji normalitas yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa seluruh data motivasi belajar siswa baik pretest maupun posttest pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan nilai signifikansi > 0.05 dimana data berdistribusi normal.

b) Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang bersifat linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Uji linieritas dilakukan empat kali untuk melihat kesesuaian antara masing-masing variabel. Hasil uji

linieritas dapat diketahui dengan melihat nilai signifikansi pada kolom *deviation from linearity* dimana jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka terdapat hubungan linier antar variabel. Hasil uji linieritas tersebut disajikan dan diuraikan sebagai berikut :

Tabel 5 Uji Linieritas Media Quizwhizzer (X) Terhadap Efikasi Diri (Y₁) Kelas Eksperimen

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y1 * X	Between Groups	(Combined)	391.667	24	16.319	9.285	.000
		Linearity	305.323	1	305.323	173.718	.000
		Deviation from Linearity	86.344	23	3.754	2.136	.096
	Within Groups		19.333	11	1.758		
			411.000	35			

Hasil analisis uji linieritas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang dapat dilihat pada kolom *Deviation From Linearity* adalah sebesar 0.096. Nilai tersebut lebih besar dari signifikansi 0.05, yang berarti bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari hubungan linier antara kedua variabel. Hubungan antar penggunaan media *Quizwhizzer* dan efikasi diri siswa mengikuti pola yang linier.

Tabel 6 Uji Linieritas Media Quizwhizzer (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y₂) Kelas Eksperimen

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y ₂ * X	Between Groups	(Combined)	410.417	24	17.101	9.251	.000
		Linearity	326.039	1	326.039	176.382	.000
		Deviation from Linearity	84.378	23	3.669	1.985	.119
		Within Groups		20.333	11	1.848	
			430.750	35			

Hasil analisis uji linieritas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang dapat dilihat pada kolom *Deviation From Linearity* adalah sebesar 0.119. Nilai tersebut lebih besar dari signifikansi 0.05, yang berarti bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari hubungan linier antara kedua variabel. Hubungan antar penggunaan media *Quizwhizzer* dan motivasi belajar siswa mengikuti pola yang linier.

c) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji apakah model regresi mengalami ketidaksamaan varians dari residual antar pengamatan. Dalam model regresi yang baik, seharusnya tidak terjadi gejala heteroskedastisitas atau dapat dikatakan, varians residual harus bersifat konstan. Uji dilakukan menggunakan uji glejser. Jika sebaran residual acak dan tidak membentuk pola tertentu atau nilai signifikansi > 0.05 maka dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model. Hasil pengujian disajikan sebagai berikut :

Tabel 7 Uji Heteroskedastisitas Media Quizwhizzer (X) Terhadap Efikasi Diri (Y1) Kelas Eksperimen

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	2.295	.912		.2518
	Media Quizwhizzer	-.019	.017	-.187	.275

a. Dependent Variabel : Abs_RES

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji Glejser adalah apabila nilai signifikansi > 0.05 , maka dapat dikatakan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas. Nilai signifikansi pada hasil uji ini adalah $0.275 > 0.05$ sehingga tidak mengalami heteroskedastisitas pada model regresi antara media *Quizwhizzer* dan efikasi diri siswa pada kelas eksperimen.

Tabel 8 Uji Heteroskedastisitas Media Quizwhizzer (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y2) Kelas Eksperimen

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	2.081	.933		.2230
	Media Quizwhizzer	-.016	.018	-.149	.385

b. Dependent Variabel : Abs_RES

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji Glejser adalah apabila nilai signifikansi > 0.05 , maka dapat dikatakan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas. Nilai signifikansi pada hasil uji ini adalah $0.385 > 0.05$ sehingga tidak mengalami heteroskedastisitas pada model regresi antara media *Quizwhizzer* dan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen.

2. Hasil Angket

a) Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Quizwhizzer Pada Pembelajaran Sejarah

Hasil perolehan data berasal dari angket yang berjumlah 20 pertanyaan berdasarkan 4 indikator teori *Levie and Lentz* menggunakan skala *likert*. Angket ini dinilai secara langsung oleh responden berjumlah 36 siswa dengan hasilnya menjadi penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah.

Tabel 9 Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Quizwhizzer (X)

Kelas Eksperimen			
No	Indikator	Persentase	Kategori
1.	Fungsi Atensi	70%	Baik
2.	Fungsi Afektif	71%	Baik
3.	Fungsi Kognitif	68%	Baik
4.	Fungsi Kompensatoris	72%	Baik
Rata-Rata		70%	Baik

Hasil perolehan data angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizwhizzer* diperoleh gambaran yang menunjukkan adanya keberagaman

skor pada setiap indikator sesuai teori *Levie & Lentz*. Hasil ini mencerminkan persepsi siswa terhadap berbagai fungsi media dalam menunjang pembelajaran sejarah. Indikator pertama, *fungsi atensi*, memperoleh 70% dan tergolong dalam kategori baik yang mencerminkan daya tarik visual media, kemudahan tampilan dan tata letak serta konsentrasi siswa saat menggunakan media *Quizwhizzer*. Sebagian besar siswa merasa bahwa tampilan media *Quizwhizzer* menarik, mudah dipahami, dan memiliki efek visual yang mendorong minat belajar siswa.

Indikator kedua yaitu *fungsi afektif*, dengan persentase 71% yang juga tergolong kategori baik yang mencerminkan terhadap emosional siswa. Banyak siswa merasa senang, antusias, dan termotivasi dengan sistem misi dan tantangan berbasis persaingan yang ditawarkan oleh media *Quizwhizzer*. Indikator ketiga yaitu fungsi kognitif memperoleh persentase sebesar 68% yang termasuk dalam kategori baik menunjukkan bahwa media membantu siswa memahami konsep baru, mengaitkan peristiwa secara runtut, serta memperkuat pemahaman melalui informasi tambahan. Indikator keempat yaitu *fungsi kompensatoris* memperoleh persentase sebesar 72% dan tergolong kategori baik yang mencerminkan kemudahan dalam memahami materi sulit dan peranan umpan balik dalam proses belajar. Beberapa siswa merasa terbantu dengan fitur-fitur yang disediakan oleh media *Quizwhizzer* seperti penjelasan tambahan atau feedback langsung.

Secara keseluruhan, rata-rata persentase dari keempat indikator adalah 70% yang termasuk dalam kategori baik. Kebaruan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Quizwhizzer* secara umum memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan perhatian siswa, penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, penguatan pemahaman konsep serta dukungan terhadap siswa dalam menghadapi materi yang menantang.

b) Hasil Angket Efikasi Diri Siswa Terhadap Penggunaan Media Quizwhizzer Pada Pembelajaran Sejarah

Hasil perolehan data berasal dari angket yang berjumlah 18 pertanyaan berdasarkan 3 indikator teori *Albert Bandura* menggunakan skala *likert*. Angket ini dinilai secara langsung oleh responden berjumlah 36 siswa dengan hasilnya menjadi penilaian tingkat efikasi diri terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah.

Tabel 10 Hasil Angket Efikasi (Y1) Terhadap Penggunaan Media Quizwhizzer (X)

Kelas Eksperimen			
No	Indikator	Persentase	Kategori
1.	Dimensi Tingkat	81%	Sangat Baik
2.	Dimensi Kekuatan	78%	Baik
3.	Dimensi Generalisasi	85%	Sangat Baik
Rata-Rata		81%	Sangat Baik

Hasil perolehan data angket efikasi diri siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizwhizzer* dalam pembelajaran sejarah, diperoleh gambaran yang menunjukkan tingkat keyakinan siswa dalam menghadapi proses belajar melalui media *Quizwhizzer*. Dimensi pertama yaitu tingkat (*magnitude*) diperoleh persentase sebesar 81% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Sebagian besar siswa merasa mampu menjawab soal-soal sejarah mulai tingkat mudah hingga sulit dan menunjukkan kesiapan dalam menghadapi tantangan kuis yang disajikan melalui *Quizwhizzer*.

Dimensi kedua yaitu kekuatan (*kekuatan*), menunjukkan persentase sebesar 78% juga termasuk dalam kategori baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa banyak siswa tetap percaya diri meskipun mengalami kesalahan atau kegagalan dalam menjawab tantangan. Siswa menunjukkan ketekunan untuk mencoba kembali dan memperbaiki jawaban, serta stabil secara emosional dalam menghadapi situasi yang menantang selama pembelajaran sejarah berlangsung. Dimensi ketiga yaitu generalisasi, memperoleh persentase 85% dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa dapat menerapkan strategi menjawab soal dalam situasi akademik lainnya seperti tugas dan ujian.

Secara keseluruhan, rata-rata efikasi diri siswa terhadap penggunaan media *Quizwhizzer* dalam pembelajaran sejarah adalah 81% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Quizwhizzer* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik tetapi juga berhasil membangun keyakinan diri siswa dalam memahami materi, menghadapi tantangan dan mengembangkan kemampuan berpikir serta komunikasi dalam pembelajaran sejarah.

c) Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Media *Quizwhizzer* Pada Pembelajaran Sejarah

Hasil perolehan data berasal dari angket yang berjumlah 18 pertanyaan berdasarkan 3 indikator teori *David Mc. Clelland* menggunakan skala *likert*. Angket ini dinilai secara langsung oleh responden berjumlah 36 siswa dengan hasilnya menjadi penilaian tingkat motivasi belajar terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah.

Tabel 11 Hasil Angket Motivasi Belajar (Y₂) Terhadap Penggunaan Media *Quizwhizzer* (X)

Kelas Eksperimen			
No	Indikator	Persentase	Kategori
1.	Kebutuhan Prestasi	78%	Baik
2.	Kebutuhan Pengaruh	77%	Baik
3.	Kebutuhan Afiliasi	83%	Sangat Baik
Rata-Rata		79%	Baik

Hasil angket motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizwhizzer*, diperoleh hasil yang menunjukkan tingkat dorongan internal

siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Motivasi belajar siswa dianalisis berdasarkan tiga kebutuhan utama menurut David Mc. Clelland.

Indikator pertama, kebutuhan akan prestasi memperoleh persentase 78% yang termasuk dalam kategori baik. Sebagian besar siswa menunjukkan dorongan untuk berkompetisi dan memperbaiki performa setelah mengalami kegagalan yang menunjukkan adanya semangat untuk meraih hasil yang lebih baik. Indikator kedua, kebutuhan akan pengaruh juga memperoleh persentase sebesar 77% dengan kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa banyak siswa merasa termotivasi untuk menjadi bagian penting dalam kelompok baik memberikan saran, membantu pengambilan keputusan saat menghadapi tantangan dalam permainan. Indikator ketiga yaitu kebutuhan akan afiliasi memperoleh persentase tertinggi 83% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa suasana kompetitif dan kolaboratif yang diciptakan melalui media *Quizwhizzer* mampu meningkatkan semangat kebersamaan dan kepedulian antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, rata-rata motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media *Quizwhizzer* sebesar 79% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media *Quizwhizzer* tidak hanya mendorong aspek kognitif melainkan juga mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa dalam hal berprestasi, mempengaruhi lingkungan sosial belajar, dan menjalin Kerjasama yang positif dalam pembelajaran sejarah.

3. Hasil Uji Hipotesis

a) Uji Regresi Linier Sederhana

Tabel 12 Uji Regresi Linier Sederhana Media *Quizwhizzer* (X) Terhadap Efikasi Diri (Y₁)

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	44.277	1.432		30.922
	Media <i>Quizwhizzer</i>	.269	.027	.862	9.911

a. Dependent Variable: Efikasi Diri

Hasil uji regresi linier sederhana antara variabel penggunaan media *Quizwhizzer* (X) terhadap efikasi diri siswa (Y), diperoleh persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 44.277 + 0.269X$$

Persamaan ini menunjukkan bahwa apabila media *Quizwhizzer* tidak digunakan (X=0), maka efikasi diri siswa berada pada angka 44.277. Kemudian, setiap peningkatan satu-satuan dalam penggunaan media *Quizwhizzer* akan memberikan peningkatan sebesar 0.269 pada efikasi diri siswa. Sehingga terdapat hubungan positif antara penggunaan media *Quizwhizzer* dan efikasi diri siswa. Hasil uji t terhadap koefisien regresi menunjukkan nilai t hitung sebesar 9.911 dengan signifikansi sebesar 0.000. Dengan

nilai signifikansi < 0.05 ($p < 0.05$), maka penggunaan *Quizwhizzer* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efikasi diri siswa.

Tabel 13 Uji Regresi Linier Sederhana Media Quizwhizzer (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y₂)

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	42.897	1.425		30.096	.000
Media Quizwhizzer	.278	.027	.870	10.289	.000

a. Dependent Variable : Motivasi Belajar

Hasil uji regresi linier sederhana antara variabel penggunaan media *Quizwhizzer* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y₂), diperoleh persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 42.897 + 0.278X$$

Persamaan ini menunjukkan bahwa apabila media *Quizwhizzer* tidak digunakan ($X=0$), maka motivasi belajar siswa berada pada angka 42.897. Kemudian, setiap peningkatan satu-satuan dalam penggunaan media *Quizwhizzer* akan memberikan peningkatan sebesar 0.278 pada motivasi belajar siswa. Sehingga terdapat hubungan positif antara penggunaan media *Quizwhizzer* dan motivasi belajar siswa. Hasil uji t terhadap koefisien regresi menunjukkan nilai t hitung sebesar 10.289 dengan signifikansi sebesar 0.000. Dengan nilai signifikansi < 0.05 ($p < 0.05$), maka penggunaan *Quizwhizzer* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

b) Besar Pengaruh Variabel X Terhadap Variabel Y

Tabel 14 Besaran Pengaruh Media Quizwhizzer (X) Terhadap Efikasi Diri (Y₁)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.862 ^a	.743	.735	1.76299

Hasil analisis regresi linier sederhana pada kelas eksperimen (X-2), diperoleh nilai R Square sebesar 0.743. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebesar 74.3% variasi yang terjadi dalam efikasi diri siswa setelah penggunaan media *Quizwhizzer*. Media *Quizwhizzer* memberikan kontribusi terhadap peningkatan efikasi diri siswa. Sedangkan, sisanya sebesar 25.7% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Angka nilai tersebut menggambarkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan yaitu *Quizwhizzer* sangat efektif dalam mendorong keyakinan diri siswa dalam proses pembelajaran sejarah.

Tabel 15 Besaran Pengaruh Media Quizwhizzer (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y₂)

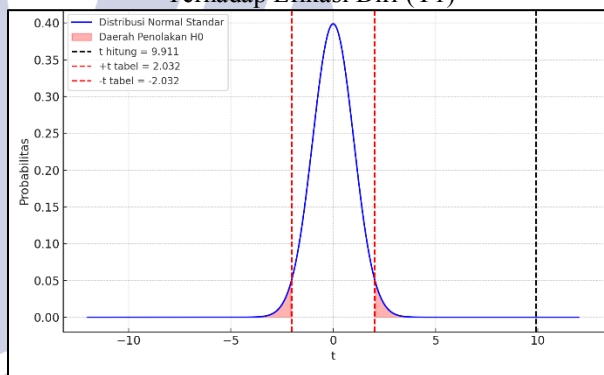
Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.870 ^a	.757	.750	1.75492

Variabel Y₂ motivasi belajar siswa di kelas eksperimen, nilai R Square yang diperoleh adalah sebesar 0.757. Nilai ini menunjukkan bahwa sebanyak 75.7% variasi dalam motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media *Quizwhizzer*. Sedangkan 24.3% lainnya dipengaruhi oleh faktor lainnya. Angka tersebut menggambarkan pengaruh yang besar dimana penggunaan media berbasis permainan digital mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

c) Kurva Uji Hipotesis

Kurva uji hipotesis merupakan gambaran grafis yang menggambarkan distribusi probabilitas dari suatu statistik uji dalam rangka pengambilan keputusan terhadap hipotesis statistik. Berikut kurva uji hipotesis media *Quizwhizzer* (X) terhadap efikasi diri (Y₁) :

Gambar 1 Kurva Uji Hipotesis Media Quizwhizzer (X) Terhadap Efikasi Diri (Y₁)



Kurva uji hipotesis dua ekor Media *Quizwhizzer* terhadap efikasi diri siswa diperoleh hasil analisis regresi linier sebagai berikut :

1. Nilai $t_{hitung} = 9.911$
2. Nilai signifikansi (p -value) = 0.000
3. T_{tabel} pada $\alpha = 0.05$ (dua ekor) = ± 2.032

Kurva distribusi t diatas dapat dijelaskan bahwa pada bagian tengah adalah daerah penerimaan H_0 yang berarti jika t_{hitung} berada antara -2.032 hingga +2.032 maka tidak ada pengaruh signifikan. Sedangkan pada kurva $t_{hitung} 9.911 > t_{tabel} 2.032$ dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ yang berarti berada dalam daerah penolakan H_0 .

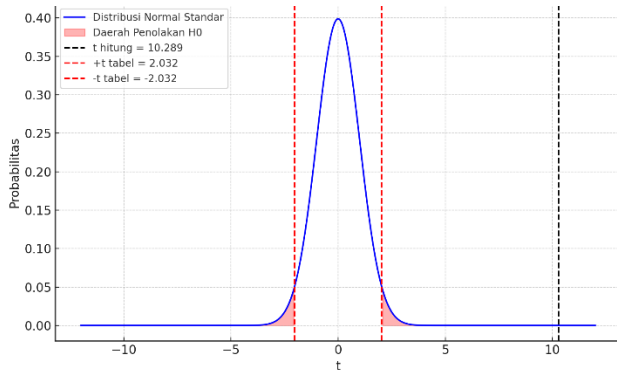
Dua area ekor berwarna merah adalah daerah penolakan H_0 yaitu jika $t_{hitung} < -2.032$ atau $t_{hitung} > +2.032$ yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

Dari hasil analisis diatas dapat diambil keputusan bahwa :

1. Hipotesis non (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh signifikan ditolak
2. Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh signifikan diterima.
3. Dengan demikian, penggunaan media *Quizwhizzer* terbukti secara statistik berpengaruh signifikan terhadap efikasi diri siswa

Berikut uji hipotesis media *Quizwhizzer* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y_2) :

Gambar 2 Kurva Uji Hipotesis Media *Quizwhizzer* (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y_2)



Kurva uji hipotesis dua ekor Media *Quizwhizzer* terhadap motivasi belajar siswa diperoleh hasil analisis regresi linier sebagai berikut :

1. Nilai $t_{hitung} = 10.289$
2. Nilai signifikansi (p-value) = 0.000
3. T_{tabel} pada $\alpha = 0.005$ (dua ekor) = ± 2.032

Kurva distribusi t diatas dapat dijelaskan bahwa pada bagian tengah adalah daerah penerimaan H_0 yang berarti jika T_{hitung} berada antara -2.032 hingga +2.032 maka tidak ada pengaruh signifikan. Sedangkan pada kurva $t_{hitung} 10.289 > t_{tabel} 2.032$ dan nilai signifikansi $0.000 < 0.005$ yang berarti berada dalam daerah penolakan H_0 .

Dua area ekor berwarna merah adalah daerah penolakan H_0 yaitu jika $t_{hitung} < -2.032$ atau $t_{hitung} > +2.032$ yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

Dari hasil analisis diatas dapat diambil keputusan bahwa :

1. Hipotesis non (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh signifikan ditolak
2. Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh signifikan diterima.
3. Dengan demikian, penggunaan media *Quizwhizzer* terbukti secara statistik berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa

B. Pembahasan

Perilaku Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, bukan sekedar dari aspek kognitif melainkan juga afektif. Media yang efektif mampu meningkatkan efikasi diri siswa mengenai keyakinan terhadap kemampuan diri serta mendorong motivasi belajar menjadi penggerak keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Kedua aspek tersebut penting dalam membentuk karakter siswa yang berorientasi pada prestasi. Implementasi pembelajaran sejarah yang sering dianggap kurang menarik perhatian, pemanfaatan media interaktif seperti *Quizwhizzer* menjadi strategi inovatif. Melalui pendekatan *Game Based Learning*, media ini mampu

memperkuat kepercayaan diri dan semangat belajar siswa secara aktif dan kolaboratif.

Penggunaan media *Quizwhizzer* merubah proses belajar murid dengan menghadirkan visualisasi papan permainan digital yang memberikan murid bergerak maju berdasarkan ketepatan jawaban yang diberikan. Dalam penerapannya, arena permainan bertema Mobile Legends digunakan untuk membangun keterkaitan emosional murid dengan pengalaman bermain. Tampilan papan permainan menyerupai map Land of Dawn, lengkap dengan jalur dan tower , serta murid dapat memilih avatar hero Mobile Legends seperti Khufra, hayabusa, angela, yang murid kelola secara virtual. Integrasi ini mewujudkan suasana yang menarik dan memicu semangat kompetitif. Soal-soal yang digunakan dirancang berjenjang dari tingkat rendah hingga tinggi dengan batas waktu penyelesaian yang berbeda dan sistem penalti selama 15 detik jika murid salah menjawab. Elemen-elemen ini bukan sekedar meningkatkan daya tarik media, melainkan juga memberikan ruang murid berpikir strategis dalam mengelola waktu dan memilih jawaban. Ketika mempelajari materi kerajaan-kerajaan Islam, murid aktif menjawab soal seputar perkembangan politik, ekonomi, sosial, dan budaya, sambil mempertahankan posisi hero yang digunakan didalam permainan.

Berdasarkan hasil penelitian, teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Levie & Lentz menjadi landasan dalam menjelaskan bagaimana media *Quizwhizzer* mampu mengoptimalkan proses belajar murid. Teori ini menekankan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi utama yaitu atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Keempat fungsi tersebut muncul secara nyata dalam proses pembelajaran sejarah berbasis media yang diamati melalui lembar observasi dengan tingkat keterlaksanaan 98%. Selain itu, hasil angket respon siswa terhadap media menunjukkan bahwa keempat fungsi tersebut berada pada kategori baik dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 70%, yang semakin memperkuat keberhasilan implementasi media *Quizwhizzer* dalam proses pembelajaran.

Fungsi atensi ditunjukkan secara jelas sejak awal pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, aspek atensi memperoleh persentase sebesar 70% dan berada dalam kategori baik. Ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu menganalisis perkembangan kehidupan politik, ekonomi, sosial, dan budaya kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menjelaskan bahwa proses pembelajaran akan dilakukan melalui *Quizwhizzer*, murid menunjukkan antusias tinggi. Penggunaan map Mobile Legends dan hero avatar yang murid kenal baik di kehidupan sehari-hari langsung menarik perhatiannya. Saat permainan dimulai, setiap murid tampak antusias melihat hero yang digunakan bergerak di jalur permainan. Tantangan waktu untuk menjawab soal-soal serta visual hero yang menyerupai pertandingan sesungguhnya menjaga perhatian siswa tetap tinggi selama pembelajaran berlangsung.

Fungsi afektif juga teraktualisasi secara kuat dalam proses pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa aspek afektif mencapai 71% dan masuk dalam kategori baik. Penggunaan avatar hero favorit mereka membuat siswa lebih terlibat secara emosional. Ketika hero mereka kalah karena salah menjawab dan terkena penalti 15 detik, siswa menunjukkan ekspresi kecewa namun tetap semangat untuk memperbaiki kesalahan di soal berikutnya. Fitur penalti ini justru membentuk sikap tangguh dan menumbuhkan semangat juang. Siswa tetap antusias untuk menyelesaikan soal, saling menyemangati dalam tim, dan menyusun ulang strategi untuk bangkit kembali dalam permainan.

Fungsi kognitif Quizwhizzer mampu menumbuhkan kemampuan berpikir siswa melalui penyajian soal yang bertindak dan bersifat kontekstual. Persentase aspek kognitif mencapai 68% dan tergolong baik. Soal-soal seperti “Kerajaan Islam Pertama di Indonesia” diselesaikan dengan cepat, sementara soal lanjutan seperti “Jelaskan strategi politik Kerajaan Demak dalam memperluas kekuasaan pasca runtuhnya Majapahit” memerlukan diskusi dan analisis. Siswa secara aktif berdiskusi dalam kelompok, mengaitkan fakta sejarah, dan menentukan pilihan jawaban secara tepat agar hero-avatar mereka tetap unggul dalam permainan. Ketika menjawab soal terkait peran raden patah dan strategi dakwah WaliSongo, siswa memanfaatkan waktu seefisien mungkin karena soal ini termasuk kategori sedang. Bila siswa salah menjawab, mereka terkena penalti 15 detik yang membuat hero tidak bisa bergerak, memicu diskusi ulang untuk menelaah kekeliruan konsep tentang Kerajaan Demak.

Selama pembelajaran berlangsung, siswa mampu menghubungkan aspek politik dan religius Kerajaan Demak dengan perkembangan islam di pesisir utara Jawa, yang menjadi bagian penting dari indikator tujuan pembelajaran. Salah satu soal tertinggi tingkat kesulitannya misalnya berbunyi: “Analisislah peran Kerajaan Demak dalam proses islamisasi dan akulturasi budaya lokal di Jawa”. Yang disertai ilustrasi candi yang diubah menjadi masjid. Siswa diminta mengevaluasi pengaruh budaya tersebut terhadap pembentukan identitas budaya Indonesia masa kini. Diskusi yang muncul menampilkan pemikiran aktif siswa terhadap strategi dakwah islam yang adaptif oleh Kerajaan Demak, dan bagaimana model itu tetap relevan dalam konteks keberagaman Indonesia saat ini.

Fungsi Kompensatoris dari media Quizwhizzer tercermin dari perilaku siswa yang tetap aktif dan percaya diri meskipun mengalami kegagalan. Hasil angket menunjukkan bahwa aspek kompensatoris memperoleh persentase 72% dan termasuk kategori baik. Ketika siswa salah menjawab dan terkena penalti, mereka tidak pasif, tetapi justru semakin fokus memperbaiki performa. Umpan balik instan dalam permainan membantu siswa segera mengetahui kesalahan dan langsung mengoreksi. Diskusi tim juga menjadi wadah untuk mendukung anggota yang lemah. Dengan avatar hero mereka yang turun peringkat, siswa justru menunjukkan inisiatif tinggi untuk “menebus” kesalahan dengan strategi baru di soal berikutnya.

Hubungan antara efikasi diri dan motivasi belajar murid tampak saling menguatkan saat pembelajaran menggunakan media Quizwhizzer diterapkan secara optimal. Ketika murid berhasil menjawab soal kompleks seperti pengaruh perdagangan internasional terhadap kemajuan kerajaan atau strategi politik kerajaan Demak dalam mengisi kekosongan kekuasaan, rasa percaya diri murid meningkat khususnya ketika hero milik murid naik peringkat di papan permainan. Dorongan untuk mempertahankan posisi dan menyelamatkan avatar yang digunakan dari penalti waktu membuat murid lebih fokus, lebih aktif, dan lebih yakin dalam proses belajar. Ketika soal-soal terkait akulturasi budaya Wali Songo pada masa kerajaan Demak muncul, murid menunjukkan refleksi mendalam terhadap hubungan antara masa lalu dan pembentukan identitas budaya Indonesia masa kini. Situasi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman yang tumbuh secara utuh memperkuat efikasi diri murid.

Pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan media Quizwhizzer terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap efikasi diri dan motivasi belajar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi yang menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media dengan kedua variabel afektif yaitu efikasi diri dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media *Quizwhizzer* dalam pembelajaran sejarah terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap efikasi diri siswa. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai R Square sebesar 74.3% artinya sebagian besar variasi dalam efikasi diri siswa dipengaruhi oleh media *Quizwhizzer*. Sementara 25,7% sisanya dipengaruhi oleh faktor eksternal selain dari variabel yang diteliti seperti tingkat regulasi siswa dan kecemasan siswa dalam pembelajaran sejarah. Nilai signifikansi dibawah 0,05 menunjukkan bahwa hipotesis Ha yang menyatakan terdapat pengaruh media Quizwhizzer terhadap efikasi diri siswa dapat diterima.

Menurut Albert Bandura, efikasi diri terdiri dari tinggi indikator :

1. Dimensi Level : Ditunjukkan oleh keberhasilan siswa menyelesaikan soal dari tingkat rendah ke tinggi. Avatar hero bergerak maju saat jawaban benar, memberikan sensasi capaian yang nyata. Misalnya , siswa dengan hero layla berhasil menjawab soal sulit mengenai konflik internal dalam Kerajaan Demak pasca wafatnya Raden Patah, dan meraih posisi terdepan di leaderboard. Skor dimensi ini 81% (kategori baik).
2. Dimensi Strength : Tampak dalam ketekunan siswa menghadapi penalti. Ketika salah menjawab soal tentang perlawanan kerajaan demak terhadap Portugis di Malaka, siswa tetap semangat berdiskusi dan mencoba kembali di soal berikutnya. Mereka menunjukkan sikap tidak mudah menyerah, mengatur ulang strategi, dan mendukung rekan satu tim. Skor 78% (kategori baik).

3. Dimensi Generality : terlihat ketika siswa tetap aktif dalam sesi diskusi setelah permainan selesai. Mereka mengajukan pertanyaan seperti” mengapa Kerajaan Demak gagal mempertahankan hegemoni di Jawa Tengah?” atau “Apa dampak diplomasi Raden patah dalam penyebaran islam>” Aktivitas ini mencerminkan bahwa hasil belajar tidak berhenti dalam permainan, tetapi meluas ke diskusi kritis. Skor 85% (kategori baik).

Rata-rata skor angket efikasi diri siswa 81% (kategori baik), menunjukkan bahwa Quizwhizzer sangat efektif dalam membentuk keyakinan siswa atas kemampuannya.

Media *Quizwhizzer* juga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Hasil uji regresi linier sederhana pada kelas eksperimen (X-2) menunjukkan nilai R Square sebesar 75.7%, yang berarti sebagian besar motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan *Quizwhizzer*. Sisanya, yaitu 24.3%, dipengaruhi oleh faktor di luar media, seperti minat pribadi terhadap pelajaran sejarah. Hasil uji signifikan mendukung bahwa hipotesis (H_a) kedua yang menyatakan terdapat pengaruh media *Quizwhizzer* terhadap motivasi belajar siswa diterima.

Menurut David Mc Clelland, motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga kebutuhan utama:

1. Kebutuhan akan prestasi : Ketika siswa berlomba menjawab soal tentang kontribusi Kerajaan Demak dalam penyebaran islam dan penyatuan wilayah pesisir utara Jawa, mereka menunjukkan dorongan kuat untuk mendapatkan skor tertinggi dan menyelamatkan hero dari penalti waktu, Skor 78% (kategori baik).
2. Kebutuhan akan afiliasi : Dalam permainan kelompok, siswa saling bekerja sama memecahkan soal sulit seperti” Apa bentuk akulturasi budaya pada arsitektur Masjid Agung Demak?” Siswa berdiskusi, berbagi pengetahuan, dan menjaga kekompakan Skor 83% (kategori sangat baik)
3. Kebutuhan akan pengaruh : Saat hero tim turun peringkat karena beberapa jawaban salah, siswa tertentu mengambil peran sebagai pemimpin: memberi arahan ,menyusun strategi baru, dan menyemangati anggota lain agar tidak kehilangan fokus. Siswa berperan aktif menjaga keberlangsungan permainan dari reputasi tim Skor 77% kategori baik)

Rata-rata skor angket ketiga aspek motivasi belajar: 79% (kategori baik). ini menunjukkan bahwa *Quizwhizzer*, dengan arena permainan yang relevan dengan kehidupan siswa, efektif dalam membangun motivasi belajar yang kuat.

Keberhasilan ini juga tampak dari meningkatnya regulasi diri siswa. Murid mampu mengatur waktu menjawab, menyesuaikan strategi, dan mengelola emosi saat peringkat turun atau mendapat penalti. Ketika menghadapi soal kritis seperti” Apa penyebab utama kemunduran Kerajaan Demak?” siswa tidak langsung menjawab, tetapi menyusun strategi berdiskusi terlebih dahulu agar tidak melakukan kesalahan yang menghambat hero mereka. Dalam permainan,

siswa berbagi peran: siapa yang membaca soal, siapa yang menjawab, dan siapa yang menganalisis leaderboard. pengaturan ini mencerminkan regulasi diri yang berkembang secara nyata dalam konteks pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media *Quizwhizzer* bertema Mobile Legends dalam pembelajaran sejarah terbukti tidak hanya meningkatkan capaian kognitif siswa, tetapi juga memperkuat dimensi afektif mereka melalui efikasi diri, motivasi belajar, dan munculnya regulasi diri yang tumbuh secara seimbang dan saling mendukung. Menariknya, suasana permainan yang kompetitif dan kolaboratif ini juga mendorong tumbuhnya regulasi diri dalam diri siswa. Dalam permainan terbatas waktu dan penalti, siswa dituntut untuk mengelola waktu, menyusun strategi menjawab, dan mengendalikan emosi saat mengalami kegagalan. Dalam diskusi kelompok, siswa berbagi peran: ada yang membaca soal, ada yang menyarankan jawaban, dan ada yang mengevaluasi kemungkinan kesalahan dari soal sebelumnya. Proses ini membentuk keterampilan metakognitif, di mana siswa tidak hanya belajar dari konten, tetapi juga belajar bagaimana belajar. Murid mampu menyesuaikan pendekatan, mengatur waktu, dan mengarahkan jalannya diskusi agar tim tetap fokus dan efektif. Dengan demikian, penggunaan media *Quizwhizzer* yang disusun secara kontekstual sesuai materi sejarah, dan disertai dengan elemen visual serta mekanisme permainan seperti penalti waktu dan leaderboard, terbukti mampu meningkatkan efikasi diri dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Bukan sekedar membentuk kepercayaan diri dan semangat belajar, media ini juga melatih kemampuan regulasi diri siswa sebuah pondasi penting dalam membangun karakter pembelajar mandiri dan berkelanjutan. Pembelajaran sejarah yang selama ini dianggap membosankan berubah menjadi pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Quizwhizzer* berpengaruh positif terhadap efikasi diri dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Media *Quizwhizzer* bukan sekedar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, melainkan juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi soal bertingkat serta mendorong partisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah yang semula dianggap kurang menarik dapat diubah menjadi pengalaman yang lebih kontekstual dan bermakna melalui integrasi media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penguasaan media pembelajaran oleh guru berperan penting dalam meningkatkan kualitas interaksi selama proses pembelajaran. Desain permainan yang memanfaatkan visual

umum seperti avatar hero Mobile Legends, peta permainan yang menyerupai Land of Dawn, serta sistem penalti waktu, terbukti mampu menjaga atensi siswa sekaligus menstimulasi cara berpikir strategis. Penggunaan media *Quizwhizzer* memperkuat empat fungsi media berdasarkan teori Levie & Lentz yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris, yang semuanya tampak secara nyata selama pembelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi keterlaksanaan sebesar 98% dan hasil angket respon siswa dalam penggunaan media *Quizwhizzer* yang menunjukkan rata-rata skor sebesar 70% yang termasuk dalam kategori baik.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini menguatkan teori sosial kognitif Albert Bandura dan motivasi belajar David McClelland yang keduanya saling berkaitan dalam membentuk keterlibatan aktif siswa. Efikasi diri siswa tercermin dalam keberhasilan menyelesaikan soal bertingkat, ketangguhan menghadapi tantangan, dan partisipasi dalam konteks pembelajaran lain. Sementara itu, motivasi tampak dari semangat siswa dalam meraih skor tertinggi, kerjasama yang erat dalam tim, serta kepemimpinan dalam menyusun strategi permainan. Berdasarkan uji regresi diperoleh R Square efikasi diri sebesar 74.3% dan motivasi belajar sebesar 75.7% menunjukkan bahwa keduanya berada dalam kategori baik dan saling memperkuat. Ketika siswa merasa yakin atas kemampuannya akan terdorong lebih aktif dan fokus dalam proses belajar. Kemudian, motivasi yang tinggi juga turut memperkuat keyakinan diri dalam menghadapi tantangan akademik. Korelasi antara efikasi diri dan motivasi belajar ini menjadi bukti bahwa media pembelajaran seperti *Quizwhizzer* mampu menciptakan suasana positif antara aspek afektif dan kognitif secara seimbang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizwhizzer* dalam pembelajaran sejarah tidak hanya meningkatkan efikasi diri dan motivasi belajar siswa secara signifikan, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang lebih aktif, kompetitif, dan kolaboratif. Hal ini menegaskan bahwa integrasi media digital berbasis permainan dirancang secara kontekstual mampu menjadi solusi inovatif dalam menghadirkan pembelajaran sejarah yang bermakna.

B. Saran

Dari pengalaman selama melaksanakan penelitian di kelas X-2 SMA Negeri 1 Balen dapat disampaikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan seperti *Quizwhizzer* untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan dan memotivasi. media ini terbukti mampu meningkatkan efikasi diri dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan visual, tantangan waktu dan sistem kompetisi yang relevan dengan kehidupan siswa. Guru juga perlu menyesuaikan desain permainan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa agar media benar-benar berfungsi secara

maksimal dalam mengembangkan potensi akademik maupun afektif siswa.

2. Bagi Peserta Didik

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Quizwhizzer* bukan hanya sekedar sarana bermain, melainkan juga sebagai kesempatan untuk melatih kepercayaan diri, semangat belajar, kerjasama dalam tim, dan kemampuan mengambil keputusan. Pengalaman bermain dalam media edukatif ini mampu memperkuat cara berpikir kritis dan kemampuan memahami materi sejarah dengan cara yang lebih bermakna dan kontekstual.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini mengindikasikan bahwa selain efikasi diri dan motivasi belajar terdapat perkembangan regulasi diri siswa yang muncul secara tersendiri selama proses pembelajaran menggunakan media *Quizwhizzer*. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menjadikan regulasi diri siswa sebagai variabel penelitian yang diteliti secara lebih mendalam. selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengkaji efektivitas media *Quizwhizzer* pada mata pelajaran lain, jenjang Pendidikan berbeda, atau dalam jangka waktu yang lebih Panjang untuk melihat dampak keberlanjutannya terhadap karakter belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

- Daryanto, S. K. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Sumarni, F. A.-A. (2023). *Pembelajaran Abad 21*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

B. Jurnal Ilmiah

- Assyura, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media *Quizwhizzer* Pada Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas VII MTsN 4 Aceh Barat Daya. *Skripsi*
- Dewi, S. M. (2024). Pengaruh Problem Based Learning Berbasis *Quizwhizzer* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Surabaya. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 15.
- Fadiya, N. A. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Kelas 10 Pada Mata Pelajaran Sejarah Dengan Metode Game Based Learning di MAN 2 KARAWANG. *AL-MUADDIB : Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 06, 569-581.
- Fauzi, A. d. (2024). The Effect of *Quizwhizzer* Game as Gamification to Motivate and Improve Learning Outcome of English Learners in Vocational School.
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa : Strategi dan Pendekatan yang Efektif . *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi*, 1.

- Hermawan, M. R. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Permainan. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 5.
- Jainiyah, F. F. (2023, Juni). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisplin Indonesia*, 2.
- Khasanah, E. U. (2024, Mei). Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Kesulitan Belajar Pada Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Juwana. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2.
- Majid, A. S. (2024). Efektivitas Media Quizwhizzer Berbasis Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 3 Watampone. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7.
- Permana, B. S. (2024, Maret). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa : Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4.
- Pranata, O. D. (2023). Penerapan Game Based Learning Sebagai Alternatif Solusi Mengajar Di Kelas Heterogen. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 8.
- Putra, L. D. (2023, Agustus). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4

