BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sejarah pada hakikatnya bukanlah sekadar aktivitas menghafal rangkaian nama tokoh, tahun peristiwa, dan urutan kronologis semata, melainkan proses membangun kesadaran dan kemampuan berpikir historis (historical thinking) pada diri peserta didik. Sejarah yang diajarkan secara ideal semestinya mengantarkan siswa untuk memahami relasi sebab-akibat, menafsirkan peristiwa dalam konteks zamannya, serta menarik makna dan nilai dari masa lalu bagi kehidupan masa kini. Sayono (2013) menegaskan bahwa pembelajaran sejarah di sekolah idealnya bergeser dari orientasi pragmatis yang menekankan penguasaan fakta menuju orientasi idealis yang menumbuhkan kesadaran sejarah dan kemampuan reflektif siswa. Dalam kerangka ini, kemampuan berpikir historis merupakan kompetensi inti yang perlu dikembangkan secara sistematis melalui strategi dan media yang tepat (Mulyani & Suryani, 2020). Lebih jauh, pembelajaran sejarah juga mengemban misi pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai kebangsaan yang menjadikannya berbeda dari sekadar transmisi pengetahuan (Susilo & Isbandiyah, 2019).

Tuntutan kognitif dalam pembelajaran sejarah tersebut memperoleh landasan konseptual yang jelas melalui taksonomi tujuan pendidikan. Bloom et al. (1956) menyusun klasifikasi ranah kognitif secara berjenjang, mulai dari pengetahuan hingga evaluasi, yang kemudian direvisi oleh

Anderson dan Krathwohl (2001) menjadi enam tingkatan proses kognitif, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Revisi tersebut menempatkan proses kognitif sebagai kata kerja berjenjang dari kemampuan berpikir tingkat rendah (*lower order thinking skills*) menuju kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Dalam konteks pembelajaran sejarah, kemampuan berpikir historis berada pada jenjang C4 hingga C6, karena siswa dituntut menganalisis hubungan kausalitas antarperistiwa, mengevaluasi kredibilitas sumber, serta merekonstruksi tafsir atas masa lalu. Penguasaan fakta pada jenjang C1 dan C2 berkedudukan sebagai prasyarat, bukan sebagai tujuan akhir pembelajaran sejarah.

Namun demikian, kondisi ideal tersebut kerap berjarak dengan realita di lapangan. Praktik pembelajaran sejarah di banyak sekolah masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered), mengandalkan ceramah satu arah, serta menempatkan siswa pada posisi pasif sebagai penerima informasi. Hasmar (2020) mengidentifikasi bahwa problematika pembelajaran sejarah kebudayaan di sekolah sebagian besar berakar pada dominasi metode ceramah dan minimnya variasi media, yang berujung pada rendahnya keterlibatan siswa. Kondisi ini diperkuat oleh persepsi umum bahwa mata pelajaran sejarah bersifat membosankan dan sarat hafalan, sehingga siswa cenderung kehilangan motivasi belajar. Padahal, keberhasilan pembelajaran sejarah sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menghadirkan inovasi media yang relevan dengan

karakteristik peserta didik (Susilo & Sofiarini, 2020). Ironisnya, pemanfaatan media dalam pembelajaran sejarah masih tergolong terbatas dan belum optimal, sementara ragam media yang tersedia sesungguhnya cukup beragam untuk diadaptasi (Asriyolanda et al., 2026).

Konsekuensi dari kondisi tersebut bersifat serius. Ketika pembelajaran sejarah berhenti pada jenjang mengingat, pengetahuan yang diperoleh siswa bersifat sementara dan mudah hilang setelah penilaian berlangsung. Siswa menguasai potongan informasi tanpa memahami keterkaitan antarperistiwa, sehingga kesadaran sejarah yang menjadi tujuan utama pembelajaran tidak terbentuk. Kesenjangan antara ketersediaan media dan pemanfaatannya di sekolah memperkuat urgensi kajian mengenai penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah, khususnya media yang mampu mendorong keterlibatan siswa melampaui aktivitas menghafal.

Persoalan tersebut menjadi semakin relevan di tengah arus transformasi digital dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menjembatani penyampaian materi yang abstrak sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa (Nurrita, 2018). Pada era kebiasaan baru, pergeseran menuju media pembelajaran berbasis digital menjadi sebuah keniscayaan, bukan lagi sekadar pilihan (Sitepu, 2021). Kehadiran media digital dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual, termasuk dalam pembelajaran sastra dan sejarah (Noviarini et al., 2024), serta membuka ruang bagi konsep media pembelajaran interaktif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif

(Daniyati et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran sejarah, pemanfaatan media digital bahkan dapat menjadi sarana penanaman nilai-nilai kepahlawanan yang lebih menarik bagi generasi digital (Zulkifli & Radjilun, 2024). Momentum ini kian menguat seiring implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan asesmen formatif berbasis teknologi, salah satunya melalui platform digital semacam Quizizz (Firmansyah & Setiawan, 2023). Meskipun demikian, transisi dari media konvensional menuju media digital tetap menuntut kesiapan guru dan penyesuaian pedagogis agar tidak terjebak pada penggunaan teknologi yang bersifat permukaan (Yuniarti et al., 2023).

Salah satu pendekatan yang menjanjikan dalam menjawab persoalan tersebut adalah gamifikasi (gamification) dan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Secara konseptual, gamifikasi didefinisikan sebagai penerapan unsur-unsur desain permainan ke dalam konteks non-permainan guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi (Deterding et al., 2011). Pendekatan ini memanfaatkan mekanika permainan berupa poin, papan peringkat, tantangan, dan umpan balik seketika untuk membangkitkan keterlibatan aktif pembelajar (Kapp, 2012; Werbach & Hunter, 2012). Landasan psikologis potensi gamifikasi dapat dijelaskan melalui teori determinasi diri (self-determination theory), yang menyatakan bahwa pemenuhan kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan akan menumbuhkan motivasi intrinsik pembelajar (Ryan & Deci, 2000). Fondasi teoretis game-based learning menegaskan bahwa

permainan yang dirancang dengan baik dapat mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan motivasional secara simultan (Plass et al., 2015), sehingga berpotensi meningkatkan motivasi dan capaian belajar sebagaimana ditemukan pada pembelajaran berbasis permainan digital (Papastergiou, 2009).

Ditinjau dari taksonomi Bloom, mekanika kuis interaktif bekerja paling kuat pada jenjang mengingat dan memahami. Praktik menjawab soal secara berulang dengan umpan balik langsung memperkuat proses pemanggilan kembali informasi, sehingga penguasaan fakta sejarah menjadi lebih tahan lama. Kurnia dan Septiani (2023) membuktikan bahwa unsur gamifikasi berkontribusi terhadap retensi memori siswa dalam pembelajaran sejarah, yang secara kognitif berada pada jenjang C1. Temuan tersebut memperlihatkan dua sisi sekaligus. Di satu sisi, gamifikasi memperkuat fondasi pengetahuan faktual yang memang diperlukan dalam pembelajaran sejarah. Di sisi lain, muncul risiko bahwa penggunaan kuis digital justru mengukuhkan pola hafalan apabila butir soal yang disusun guru hanya menyasar jenjang C1 dan C2. Persoalan inilah yang menuntut kajian mendalam mengenai bentuk keterlibatan kognitif yang benar-benar muncul ketika media kuis digital digunakan di kelas sejarah.

Kendati potensinya besar, sejumlah kajian meta-analitik menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi tidaklah bersifat otomatis maupun seragam. Hamari et al. (2014) menemukan bahwa dampak gamifikasi sangat bergantung pada konteks penerapan dan karakteristik penggunanya. Meta-

analisis Sailer dan Homner (2020) serta tinjauan sistematis Subhash dan Cudney (2018) juga menegaskan adanya variasi hasil yang lebar antarstudi. Bahkan, Dichev dan Dicheva (2017) secara kritis memisahkan antara klaim yang benar-benar terbukti, yang sekadar diyakini, dan yang keliru mengenai gamifikasi dalam pendidikan. Toda et al. (2019) melengkapi gambaran ini dengan mengulas sisi gelap gamifikasi, seperti munculnya kecemasan kompetitif, penurunan motivasi jangka panjang, serta pergeseran fokus dari belajar menuju sekadar memperoleh poin. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa keberhasilan gamifikasi bersifat kontekstual dan perlu dipahami secara mendalam, bukan semata diukur melalui indikator numerik.

Di antara beragam platform gamifikasi, Quizizz menempati posisi yang populer dan mudah diadaptasi dalam pembelajaran. Quizizz dinilai efektif sebagai alat asesmen formatif dalam lingkungan pembelajaran berbasis permainan (Zhao, 2019), dan secara empiris mampu meningkatkan motivasi serta persepsi positif siswa dibandingkan pembelajaran konvensional (Chaiyo & Nokham, 2014). Dari perspektif siswa, Quizizz kerap dipersepsikan lebih menyenangkan dan mengurangi kecemasan dibandingkan model kuis tradisional, termasuk pada kelas bahasa dan sejarah (Basuki & Hidayat, 2021). Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi juga terbukti berkontribusi pada peningkatan hasil belajar (Husna et al., 2023) serta mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Mawaddah et al., 2021; Raharjo & Utami, 2021). Dalam konteks

pendidikan menengah, platform kuis digital semacam ini semakin dilirik sebagai instrumen asesmen formatif yang praktis (Markopoulos & Alexiou, 2021), meskipun bentuk keterlibatan yang muncul dapat berbeda antara desain yang kompetitif dan yang kolaboratif (Nelson & Chen, 2019).

Bukti empiris dari konteks persekolahan di Indonesia memperkuat gambaran tersebut. Tusyani et al. (2022) menemukan bahwa pemanfaatan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMK Negeri 17 Samarinda menumbuhkan minat siswa selama pembelajaran, sekaligus memperlihatkan kelebihan dan kekurangan aplikasi tersebut ketika digunakan sebagai sarana evaluasi. Aminarti dan Irawan (2026) menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital seperti Kahoot, *Quizizz*, dan Classcraft mengubah asesmen konvensional menjadi proses yang reflektif dan berkelanjutan, serta memunculkan pola belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif. Mustari dan Alfira (2026) melengkapi temuan tersebut melalui eksplorasi pengalaman belajar siswa, yang memperlihatkan bahwa *Quizizz* meningkatkan keterlibatan aktif dan memperkuat pemahaman materi sejarah, namun berhadapan dengan keterbatasan jaringan, keterbatasan perangkat, dan kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi.

Secara khusus dalam pembelajaran sejarah, integrasi Quizizz memperlihatkan prospek yang menarik. Pratama dan Wijaya (2022) menunjukkan bahwa integrasi Quizizz dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan motivasi kognitif siswa, sementara Wibawa dan Hasan

(2023) memandang Quizizz sebagai inovasi media pembelajaran Sejarah Indonesia yang relevan dengan tuntutan zaman. Persepsi siswa terhadap gamifikasi pembelajaran sejarah berbasis Quizizz pun cenderung positif (Santoso & Kusuma, 2022), sebagaimana respons siswa SMA terhadap media evaluasi interaktif ini pada rumpun mata pelajaran IPS/Sejarah (Dewi & Kurniawan, 2022). Lebih jauh, unsur gamifikasi dilaporkan berkontribusi terhadap retensi memori siswa dalam pembelajaran sejarah (Kurnia & Septiani, 2023). Literatur internasional turut menegaskan bahwa gamifikasi di kelas sejarah tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga berpotensi menstimulasi kemampuan berpikir historis (McCollum & Thomas, 2020), memperkaya pengalaman belajar pada rumpun studi sosial (Gordon & Baker, 2019), serta membuka ruang integrasi media dan gamifikasi dalam pedagogi sejarah secara konseptual (Juho & Hassan, 2018). Pemanfaatan teknologi baru memang telah lama diidentifikasi sebagai jalan untuk memperkaya pengajaran dan pembelajaran sejarah (Haydn, 2013).

Materi Kerajaan Hindu-Buddha menjadi salah satu pokok bahasan yang secara khusus relevan untuk didekati melalui media Quizizz. Materi ini tergolong padat muatan faktual, meliputi beragam nama kerajaan, raja, prasasti, candi, serta penanggalan, sehingga menuntut pemahaman kronologis sekaligus retensi informasi yang kuat. Kepadatan fakta tersebut menempatkan materi Hindu-Buddha pada posisi yang rawan terhenti pada jenjang mengingat semata, dan siswa merasakannya sebagai materi yang

berat serta monoton apabila disampaikan secara konvensional. Dalam konteks inilah Andayani dan Purwanto (2024) menemukan bahwa kuis interaktif Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa pada materi Kerajaan Hindu-Buddha. Kebutuhan akan penyajian yang lebih interaktif pada materi tersebut juga tampak dari upaya pengembangan media. Aisyah et al. (2026) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi Kerajaan Hindu-Buddha kelas X dengan model ADDIE, yang memuat kuis interaktif, animasi, dan video pembelajaran, serta memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi dari validator maupun siswa. Rangkaian temuan tersebut memberikan justifikasi topikal yang kuat bahwa perpaduan antara karakteristik materi Hindu-Buddha dan mekanika Quizizz merupakan area yang layak dikaji lebih mendalam.

Meskipun demikian, tinjauan atas literatur di atas memperlihatkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang signifikan. Sebagian besar kajian mengenai Quizizz dan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah masih didominasi pendekatan kuantitatif yang berfokus pada pengukuran efektivitas, pengaruh, dan peningkatan hasil belajar melalui angka. Pendekatan tersebut memiliki keterbatasan mendasar, yaitu ketidakmampuannya menjelaskan pada jenjang kognitif mana keterlibatan siswa sesungguhnya terjadi. Skor rata-rata yang meningkat tidak menerangkan apakah peningkatan tersebut berasal dari penguatan hafalan pada jenjang C1, dari pemahaman konsep pada jenjang C2, atau dari kemampuan menganalisis keterkaitan antarperistiwa pada jenjang C4.

Angka juga tidak menangkap proses, respons, dan dinamika interaksi yang berlangsung selama pembelajaran. Padahal, sejumlah peneliti menegaskan bahwa evaluasi terhadap game-based learning dalam pendidikan sejarah justru menuntut inkuiri kualitatif yang mendalam untuk memahami makna di balik keterlibatan siswa (Fotiadou et al., 2021). Dinamika interaksi sosial dan suasana kelas dalam pembelajaran sejarah berbasis gamifikasi merupakan dimensi yang hanya dapat dipahami secara utuh melalui kacamata kualitatif (Suryani & Rahmawati, 2021), sebagaimana analisis mikro-kualitatif terhadap dinamika kelas dalam pembelajaran sejarah tergamifikasi (Sanchez & Young, 2020) dan evaluasi kualitatif atas keterlibatan siswa pada platform pembelajaran tergamifikasi (Burgess & Addyman, 2020). Pada tataran lokal, kajian kualitatif atas penggunaan Quizizz (Hidayat & Lestari, 2021) serta tantangan yang dihadapi guru sejarah dalam mengintegrasikan media berbasis permainan (Fitriani & Handayani, 2023) masih tergolong terbatas. Dengan demikian, penelitian yang mendalami proses, respons kognitif, serta kendala dan solusi secara kualitatif menjadi penting untuk melengkapi khazanah yang selama ini didominasi data numerik.

Fenomena tersebut turut tampak dalam konteks SMA Negeri 1 Maospati, Kabupaten Magetan. Berdasarkan pengamatan awal peneliti, pembelajaran sejarah pada materi Hindu-Buddha di kelas X cenderung berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru, sehingga keterlibatan aktif siswa dirasakan belum optimal, sementara guru mulai

menunjukkan ketertarikan untuk memanfaatkan media Quizizz sebagai upaya menghidupkan suasana kelas. Kondisi awal tersebut mendorong perlunya kajian yang tidak berhenti pada pertanyaan mengenai seberapa efektif suatu media, melainkan menggali lebih dalam bagaimana proses pembelajaran berlangsung beserta kendala dan solusinya, serta bagaimana bentuk respons kognitif siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan secara mendalam dan kontekstual implementasi media Quizizz pada pembelajaran sejarah materi Hindu-Buddha di SMA Negeri 1 Maospati melalui pendekatan kualitatif. Pemilihan pendekatan kualitatif dilandasi oleh keyakinan bahwa fenomena pembelajaran merupakan realitas yang kompleks dan sarat makna, yang tidak dapat direduksi sepenuhnya ke dalam angka, melainkan perlu dipahami melalui deskripsi yang utuh atas proses, respons, dan dinamika interaksi yang terjadi di dalam kelas.

B. Fokus Penelitian

Agar kajian ini terarah dan tidak melebar, penelitian difokuskan pada penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran sejarah materi Hindu-Buddha pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Maospati. Fokus penelitian mencakup dua dimensi yang saling berkaitan, yaitu (1) perencanaan dan implementasi media Quizizz oleh guru beserta kendala yang dihadapi dan solusi yang ditempuh, dan (2) bentuk keterlibatan serta respons kognitif siswa selama pembelajaran berlangsung. Respons kognitif dalam penelitian ini ditelaah dengan mengacu pada jenjang proses kognitif taksonomi Bloom

hasil revisi Anderson dan Krathwohl (2001). Pembatasan tersebut mengarahkan penelitian untuk menghasilkan deskripsi yang utuh dan kontekstual mengenai dinamika pembelajaran sejarah berbasis Quizizz, sejalan dengan karakteristik inkuiri kualitatif yang mengutamakan kedalaman makna daripada keluasan generalisasi (Fotiadou et al., 2021).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan dan implementasi media *Quizizz* pada pembelajaran sejarah materi Hindu-Buddha siswa kelas X SMA Negeri 1 Maospati, termasuk kendala yang dihadapi dan solusi yang ditempuh?
2. Bagaimana bentuk keterlibatan dan respons kognitif siswa selama pembelajaran sejarah materi Hindu-Buddha berbasis *Quizizz* berlangsung?

D. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran deskriptif dan mendalam mengenai penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran sejarah materi Hindu-Buddha di SMA Negeri 1 Maospati. Secara rinci, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perencanaan dan implementasi media *Quizizz* pada pembelajaran sejarah materi Hindu-Buddha siswa kelas X SMA Negeri 1 Maospati, termasuk kendala yang dihadapi dan solusi yang ditempuh.
2. Mendeskripsikan bentuk keterlibatan dan respons kognitif siswa selama pembelajaran sejarah materi Hindu-Buddha berbasis *Quizizz* berlangsung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pembelajaran sejarah digital dan gamifikasi, khususnya mengenai penggunaan media *game-based learning* seperti *Quizizz*. Temuan penelitian melengkapi literatur yang selama ini didominasi kajian kuantitatif dengan perspektif kualitatif yang menyoroti proses, respons, dan dinamika interaksi di dalam kelas (Fotiadou et al., 2021; Suryani & Rahmawati, 2021). Penelitian ini juga menyediakan rujukan konseptual dalam memahami keterlibatan kognitif siswa berdasarkan jenjang proses kognitif taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001), sekaligus menegaskan bahwa efektivitas gamifikasi bersifat kontekstual dan menuntut pemahaman yang mendalam, bukan sekadar

pembacaan indikator numerik (Dichev & Dicheva, 2017; Toda et al., 2019).

2. **Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Bagi guru sejarah, hasil penelitian menjadi bahan refleksi dan panduan praktis dalam merencanakan serta mengimplementasikan media *Quizizz* pada materi Hindu-Buddha, termasuk dalam menyusun butir soal yang menjangkau jenjang kognitif di atas mengingat serta dalam mengantisipasi kendala yang muncul (Fitriani & Handayani, 2023; Susilo & Sofiarini, 2020). Bagi siswa SMA Negeri 1 Maospati, penelitian ini berkontribusi pada terciptanya pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, bermakna, dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka (Mawaddah et al., 2021). Bagi sekolah, penelitian ini menjadi masukan dalam pengembangan kebijakan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang selaras dengan Kurikulum Merdeka (Firmansyah & Setiawan, 2023). Bagi peneliti selanjutnya, hasil kajian ini menjadi rujukan awal dan pijakan untuk penelitian lanjutan mengenai gamifikasi dalam pembelajaran sejarah, baik dengan pendekatan kualitatif yang lebih mendalam maupun desain lain yang relevan.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, berikut disajikan batasan konseptual dari masing-masing istilah.

1. Pembelajaran Sejarah

   Pembelajaran sejarah dalam penelitian ini dimaknai sebagai proses pembelajaran yang tidak hanya mentransmisikan pengetahuan faktual mengenai masa lalu, tetapi juga menumbuhkan kesadaran dan kemampuan berpikir historis serta nilai-nilai karakter pada diri siswa (Sayono, 2013; Susilo & Isbandiyah, 2019). Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran sejarah dibatasi pada materi Kerajaan Hindu-Buddha di kelas X.

2. Gamifikasi

   Gamifikasi diartikan sebagai penerapan unsur-unsur desain permainan seperti poin, papan peringkat, tantangan, dan umpan balik seketika ke dalam konteks non-permainan, dalam hal ini pembelajaran, guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012).

3. Pembelajaran Berbasis Permainan

   Game-based learning dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan atau elemen permainan yang dirancang secara pedagogis untuk mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan motivasional secara simultan (Plass et al., 2015). Dalam penelitian ini, *Quizizz* diposisikan sebagai perwujudan konkret dari pendekatan tersebut.

4. Quizizz.

Quizizz adalah platform kuis digital berbasis permainan yang memungkinkan guru menyusun soal interaktif dengan fitur poin, papan peringkat, batas waktu, dan umpan balik langsung, serta dapat digunakan sebagai alat asesmen formatif dalam pembelajaran (Zhao, 2019; Wibawa & Hasan, 2023). Dalam penelitian ini, *Quizizz* dibatasi pada penggunaannya sebagai media pembelajaran dan evaluasi pada materi Hindu-Buddha.

5. Materi Hindu-Buddha

Materi Hindu-Buddha merujuk pada pokok bahasan mengenai masuk dan berkembangnya pengaruh Hindu-Buddha di Nusantara, meliputi kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Buddha beserta peninggalan dan penanggalannya, sebagaimana tercakup dalam kurikulum mata pelajaran sejarah kelas X SMA (Andayani & Purwanto, 2024).

6. Keterlibatan dan Respons Kognitif Siswa

Keterlibatan (*engagement*) dipahami sebagai keterlibatan aktif siswa yang mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif selama pembelajaran (O'Brien & Toms, 2018). Adapun respons kognitif dalam penelitian ini dibatasi pada bentuk keterlibatan mental siswa berupa perhatian, upaya berpikir, mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis yang muncul selama menggunakan media *Quizizz* pada materi Hindu-Buddha, dengan mengacu pada jenjang proses kognitif

taksonomi Bloom hasil revisi (Anderson & Krathwohl, 2001; Andayani & Purwanto, 2024; Mawaddah et al., 2021).