BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan proses pendidikan yang menempatkan masa lalu sebagai sumber belajar untuk membangun pemahaman siswa terhadap kehidupan masa kini. Sayono (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah di sekolah memiliki dua orientasi yang berbeda, yaitu orientasi pragmatis yang menekankan penguasaan fakta untuk kepentingan penilaian, dan orientasi idealis yang menumbuhkan kesadaran sejarah serta kemampuan reflektif siswa. Orientasi idealis menempatkan sejarah bukan sebagai kumpulan informasi yang harus dihafal, melainkan sebagai sarana pembentukan cara berpikir.

Tujuan tersebut bermuara pada kemampuan berpikir historis (*historical thinking*), yaitu kemampuan memahami peristiwa dalam konteks zamannya, menelusuri hubungan sebab akibat, serta menafsirkan sumber secara kritis. Mulyani dan Suryani (2020) menempatkan kemampuan berpikir historis sebagai kompetensi inti yang dikembangkan secara sistematis melalui strategi dan media yang tepat. Selain dimensi kognitif, pembelajaran sejarah mengemban misi afektif berupa pembentukan karakter dan penanaman nilai kebangsaan,

sehingga berbeda dari sekadar transmisi pengetahuan (Susilo & Isbandiyah, 2019).

Praktik di lapangan memperlihatkan kondisi yang berbeda dari rumusan ideal tersebut. Hasmar (2020) mengidentifikasi bahwa problematika pembelajaran sejarah kebudayaan di sekolah berakar pada dominasi metode ceramah dan minimnya variasi media, yang berujung pada rendahnya keterlibatan siswa. Susilo dan Sofiarini (2020) menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran sejarah ditentukan oleh kemampuan guru menghadirkan inovasi media yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Kondisi tersebut menempatkan pembaruan media sebagai kebutuhan mendasar dalam pembelajaran sejarah.

2. **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Nurrita (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan strategis dalam menjembatani penyampaian materi yang abstrak sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Peran tersebut menjadi penting dalam pembelajaran sejarah, karena objek kajian sejarah tidak dapat dihadirkan secara langsung di ruang kelas dan hanya terwakili melalui sumber, gambar, maupun rekonstruksi.

Perkembangan teknologi menggeser bentuk media pembelajaran ke arah digital. Sitepu (2021) menyatakan bahwa pada era kebiasaan baru, pergeseran menuju media pembelajaran berbasis digital merupakan

keniscayaan, bukan lagi pilihan. Media digital menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual (Noviarini et al., 2024), serta membuka ruang bagi media pembelajaran interaktif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif (Daniyati et al., 2023). Dalam pembelajaran sejarah, media digital berfungsi sebagai sarana penanaman nilai kepahlawanan yang lebih dekat dengan karakteristik generasi digital (Zulkifli & Radjilun, 2024).

Meskipun demikian, pemanfaatan media dalam pembelajaran sejarah masih terbatas, sementara ragam media yang tersedia cukup banyak untuk diadaptasi (Asriyolanda et al., 2026). Yuniarti et al. (2023) menambahkan bahwa transisi menuju media digital menuntut kesiapan guru dan penyesuaian pedagogis agar penggunaan teknologi tidak berhenti pada tataran permukaan. Implementasi Kurikulum Merdeka memperkuat kebutuhan tersebut melalui dorongan penggunaan asesmen formatif berbasis teknologi (Firmansyah & Setiawan, 2023).

3. **Gamifikasi dan Pembelajaran Berbasis Permainan**

Gamifikasi (*gamification*) merupakan penerapan unsur desain permainan ke dalam konteks non permainan guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi (Deterding et al., 2011). Unsur yang umum digunakan meliputi poin, papan peringkat, tantangan, batas waktu, dan umpan balik seketika (Kapp, 2012; Werbach & Hunter, 2012).

Gamifikasi berbeda dari permainan utuh, karena yang diadopsi hanya mekanikanya, sedangkan aktivitas intinya tetap berupa kegiatan belajar.

Landasan psikologis gamifikasi terletak pada teori determinasi diri (*self determination theory*). Ryan dan Deci (2000) menjelaskan bahwa pemenuhan kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan menumbuhkan motivasi intrinsik. Mekanika permainan memenuhi ketiga kebutuhan tersebut melalui kebebasan memilih langkah, umpan balik yang menandai kemajuan, serta interaksi antarsiswa. Plass et al. (2015) menegaskan bahwa permainan yang dirancang dengan baik mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan motivasional secara simultan, sebagaimana terbukti pada pembelajaran berbasis permainan digital (Papastergiou, 2009).

Sejumlah kajian menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi tidak bersifat otomatis. Hamari et al. (2014) menemukan bahwa dampak gamifikasi bergantung pada konteks penerapan dan karakteristik penggunanya. Meta analisis Sailer dan Homner (2020) serta tinjauan sistematis Subhash dan Cudney (2018) menunjukkan variasi hasil yang lebar antarstudi, sedangkan Dichev dan Dicheva (2017) memisahkan klaim yang terbukti dari klaim yang sekadar diyakini. Toda et al. (2019) mengulas sisi gelap gamifikasi berupa kecemasan kompetitif, penurunan motivasi jangka panjang, dan pergeseran fokus dari belajar menuju perolehan poin. Rangkaian temuan tersebut menempatkan konteks penerapan sebagai penentu utama keberhasilan gamifikasi.

4. **Media 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. Zhao (2019) menunjukkan efektivitas *Quizizz* sebagai alat asesmen formatif dalam lingkungan pembelajaran berbasis permainan. Karakteristik tersebut menempatkan *Quizizz* sebagai media yang berfungsi ganda, yaitu sebagai sarana penyampaian latihan sekaligus sebagai instrumen penilaian proses.

Chaiyo dan Nokham (2014) membuktikan bahwa penggunaan platform kuis digital meningkatkan motivasi serta persepsi positif siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Basuki dan Hidayat (2021) menemukan bahwa siswa mempersepsikan *Quizizz* lebih menyenangkan dan menurunkan kecemasan dibandingkan model kuis tradisional. Penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi berkontribusi pada peningkatan hasil belajar (Husna et al., 2023) dan mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Mawaddah et al., 2021; Raharjo & Utami, 2021).

Pada jenjang pendidikan menengah, platform kuis digital berfungsi sebagai instrumen asesmen formatif yang praktis (Markopoulos & Alexiou, 2021). Nelson dan Chen (2019) menambahkan bahwa bentuk keterlibatan yang muncul berbeda antara desain kuis yang kompetitif dan desain yang kolaboratif. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa

cara guru merancang dan mengelola sesi *Quizizz* turut menentukan bentuk keterlibatan yang terbentuk di kelas.

Temuan dari konteks persekolahan di Indonesia memperlihatkan pola yang serupa. Tusyani et al. (2022) menemukan bahwa pemanfaatan *Quizizz* pada mata pelajaran sejarah kelas X menumbuhkan minat siswa selama proses evaluasi, sekaligus mengungkap kelebihan dan kekurangan aplikasi tersebut. Mustari dan Alfira (2026) menemukan bahwa *Quizizz* menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi sejarah, namun berhadapan dengan keterbatasan jaringan, keterbatasan perangkat, dan kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi. Aminarti dan Irawan (2026) menambahkan bahwa pemanfaatan platform gamifikasi mengubah asesmen konvensional menjadi proses yang reflektif dan berkelanjutan, serta memunculkan pola belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif. Ketiga temuan tersebut menempatkan kesiapan teknis dan kesiapan guru sebagai faktor yang menyertai penggunaan *Quizizz* di kelas.

5. **Keterlibatan dan Respons Kognitif Siswa dalam Taksonomi Bloom**

Keterlibatan (*engagement*) mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif yang muncul selama pembelajaran (O'Brien & Toms, 2018). Dimensi perilaku tampak melalui partisipasi dan ketekunan mengerjakan tugas, dimensi emosional melalui minat dan rasa senang, sedangkan dimensi kognitif melalui upaya mental yang dikerahkan

siswa dalam memahami materi. Penelitian ini menitikberatkan dimensi kognitif, karena dimensi tersebut berkaitan langsung dengan tujuan pembelajaran sejarah.

Kerangka untuk menelaah dimensi kognitif tersedia melalui taksonomi tujuan pendidikan. Bloom et al. (1956) menyusun klasifikasi ranah kognitif secara berjenjang, 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). Jenjang C1 dan C2 tergolong kemampuan berpikir tingkat rendah (*lower order thinking skills*), sedangkan C4 sampai C6 tergolong kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*).

Mekanika kuis interaktif bekerja paling kuat pada jenjang mengingat dan memahami. 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 menyimpan dua konsekuensi. Gamifikasi memperkuat fondasi pengetahuan faktual yang memang diperlukan dalam pembelajaran sejarah, namun sekaligus menyimpan risiko mengukuhkan pola hafalan apabila butir soal yang disusun guru hanya menyasar jenjang C1 dan C2. Penelitian ini menggunakan jenjang taksonomi tersebut sebagai rujukan untuk menelaah bentuk respons kognitif siswa selama pembelajaran berlangsung.

6. **Materi Kerajaan Hindu-Buddha dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X**

Materi Kerajaan Hindu-Buddha membahas masuk dan berkembangnya pengaruh Hindu-Buddha di Nusantara, meliputi kerajaan bercorak Hindu-Buddha beserta peninggalan dan penanggalannya, sebagaimana tercakup dalam kurikulum mata pelajaran sejarah kelas X SMA. Cakupan tersebut menjadikan materi ini padat muatan faktual, karena siswa berhadapan dengan beragam nama kerajaan, raja, prasasti, dan candi yang saling berkaitan dalam rentang waktu yang panjang.

Kepadatan fakta tersebut menempatkan materi Kerajaan Hindu-Buddha pada posisi yang rawan terhenti pada jenjang mengingat semata. Penyampaian secara konvensional membuat siswa merasakan materi ini sebagai bahan yang berat dan monoton. Andayani dan Purwanto (2024) menemukan bahwa kuis interaktif *Quizizz* meningkatkan keterlibatan kognitif siswa pada materi Kerajaan Hindu-Buddha. Upaya menghadirkan penyajian yang lebih interaktif pada materi ini juga tampak melalui 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, video pembelajaran, serta materi inti yang disusun sistematis, dan memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi dari validator ahli maupun respons siswa. Temuan tersebut

menempatkan perpaduan antara karakteristik materi dan mekanika *Quizizz* sebagai area kajian yang relevan untuk ditelaah secara mendalam.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Sejumlah penelitian terdahulu memiliki keterkaitan dengan kajian ini, baik dari sisi media yang diteliti, materi yang menjadi objek, maupun pendekatan yang digunakan. Kelima penelitian berikut menjadi pijakan sekaligus penanda posisi penelitian ini.

1. **Andayani dan Purwanto (2024)**

   Penelitian berjudul kajian mengenai kuis interaktif *Quizizz* dan keterlibatan kognitif siswa pada materi Kerajaan Hindu-Buddha menemukan bahwa penggunaan kuis interaktif *Quizizz* meningkatkan keterlibatan kognitif siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada media yang dikaji dan materi yang menjadi objek, yaitu *Quizizz* pada materi Kerajaan Hindu-Buddha. Perbedaannya terletak pada pendekatan, karena penelitian tersebut mengukur keterlibatan kognitif secara terukur, sedangkan penelitian ini mendeskripsikan bentuk keterlibatan tersebut secara kualitatif beserta proses yang melatarbelakanginya.

2. **Pratama dan Wijaya (2022)**

   Penelitian mengenai integrasi *Quizizz* dalam pembelajaran sejarah menunjukkan peningkatan motivasi kognitif siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada media dan mata pelajaran yang dikaji.

Perbedaannya terletak pada fokus kajian, karena penelitian tersebut menyoroti motivasi sebagai variabel, sedangkan penelitian ini menyoroti proses implementasi serta bentuk respons kognitif siswa selama pembelajaran berlangsung.

3. **Hidayat dan Lestari (2021)**

   Penelitian ini mengkaji penggunaan *Quizizz* melalui pendekatan kualitatif. Persamaannya terletak pada pendekatan yang digunakan, yaitu kualitatif, serta pada media yang dikaji. Perbedaannya terletak pada konteks dan materi, karena penelitian ini secara khusus menempatkan materi Kerajaan Hindu-Buddha pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Maospati sebagai ruang kajian.

4. **Fitriani dan Handayani (2023)**

   Penelitian mengenai tantangan guru sejarah dalam mengintegrasikan media berbasis permainan menyoroti kendala yang dihadapi guru di lapangan. Persamaannya terletak pada perhatian terhadap kendala implementasi media berbasis permainan dalam pembelajaran sejarah. Perbedaannya terletak pada cakupan, karena penelitian ini menempatkan kendala dan solusi sebagai bagian dari satu rumusan yang utuh bersama perencanaan dan implementasi media.

5. **Fotiadou et al. (2021)**

   Penelitian ini menegaskan bahwa evaluasi terhadap *game based learning* dalam pendidikan sejarah menuntut inkuiri kualitatif yang mendalam untuk memahami makna di balik keterlibatan siswa.

Persamaannya terletak pada dasar pemilihan pendekatan kualitatif. Perbedaannya terletak pada tataran kajian, karena penelitian tersebut bersifat konseptual dan lintas konteks, sedangkan penelitian ini bersifat empiris pada satu satuan pendidikan.

6. **Aisyah et al. (2026)**

Penelitian berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi Kerajaan Hindu-Buddha kelas X SMA menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan model ADDIE. Media yang dihasilkan memuat kuis interaktif, animasi, dan video pembelajaran, serta memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi dari validator ahli desain dan materi maupun dari respons siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada materi yang menjadi objek kajian, yaitu Kerajaan Hindu-Buddha pada kelas X SMA. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian, karena penelitian tersebut bersifat pengembangan produk, sedangkan penelitian ini mendeskripsikan implementasi media yang sudah tersedia beserta respons kognitif siswa di kelas.

7. **Aminarti dan Irawan (2026)**

Penelitian mengenai pola pembelajaran sejarah berbasis gamifikasi sebagai media asesmen kemampuan peserta didik di SMK Bina Putra menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi terhadap satu guru sejarah dan lima peserta didik kelas XI. Hasilnya menunjukkan bahwa

pemanfaatan Kahoot, *Quizizz*, dan Classcraft mengubah asesmen konvensional menjadi proses yang reflektif dan berkelanjutan serta memunculkan pola belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pendekatan deskriptif kualitatif dan pada perhatian terhadap gamifikasi dalam pembelajaran sejarah. Perbedaannya terletak pada jenjang, satuan pendidikan, dan cakupan media, karena penelitian ini menelaah satu platform pada jenjang SMA kelas X dengan materi yang spesifik.

8. **Mustari dan Alfira (2026)**

Penelitian berjudul eksplorasi pengalaman belajar siswa melalui game kuis digital *Quizizz* dalam pembelajaran sejarah menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek siswa yang dipilih secara *purposive*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Quizizz* meningkatkan keterlibatan aktif siswa, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta memperkuat pemahaman terhadap materi sejarah, meskipun berhadapan dengan keterbatasan jaringan, keterbatasan perangkat, dan kesiapan guru. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada media, pendekatan, dan perhatian terhadap kendala di lapangan. Perbedaannya terletak pada kerangka analisis, karena penelitian ini menelaah respons kognitif siswa dengan mengacu pada jenjang taksonomi Bloom hasil revisi, serta membatasi kajian pada materi Kerajaan Hindu-Buddha.

9. **Tusyani et al. (2022)**

Penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMK Negeri 17 Samarinda bertujuan mengetahui penggunaan aplikasi tersebut dalam pembelajaran sejarah, minat siswa selama menggunakannya, serta kelebihan dan kekurangan aplikasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, survei, dan dokumentasi. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada media yang dikaji, mata pelajaran, dan jenjang kelas X. Perbedaannya terletak pada satuan pendidikan dan fokus kajian, karena penelitian ini dilaksanakan pada jenjang SMA dengan materi Kerajaan Hindu-Buddha dan menitikberatkan respons kognitif siswa.

10. **Ulya dan Arifi (2021)**

Penelitian mengenai media game edukasi *Quizizz* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan penelitian lapangan dengan pendekatan eksperimen terhadap siswa kelas IV di MI Al-Huda, yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji statistik menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada media yang dikaji, yaitu *Quizizz* pada rumpun pembelajaran sejarah. Perbedaannya cukup mendasar, karena penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental pada jenjang madrasah ibtidaiyah, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif pada jenjang SMA dan tidak memberikan perlakuan terhadap kelas.

Berdasarkan kesepuluh penelitian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada perpaduan tiga unsur yang belum dikaji secara bersamaan, yaitu media *Quizizz*, materi Kerajaan Hindu-Buddha, dan pendekatan kualitatif deskriptif yang menelaah respons kognitif siswa dengan mengacu pada jenjang taksonomi Bloom hasil revisi. Penelitian terdahulu menempatkan materi Kerajaan Hindu-Buddha pada ranah pengembangan produk, menempatkan Quizizz pada ranah pengukuran hasil belajar, atau menelaah gamifikasi secara kualitatif tanpa mengaitkannya dengan jenjang kognitif tertentu. Penelitian ini mempertemukan ketiga ranah tersebut dalam satu kajian.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran sejarah menuntut kemampuan berpikir historis yang berada pada jenjang kognitif tinggi. Kondisi di lapangan menunjukkan praktik pembelajaran yang berhenti pada jenjang mengingat, terutama pada materi Kerajaan Hindu-Buddha yang padat muatan faktual. Kondisi tersebut menempatkan pembaruan media sebagai kebutuhan.

Media *Quizizz* hadir sebagai salah satu bentuk pembaruan tersebut melalui mekanika permainan berupa poin, papan peringkat, batas waktu, dan umpan balik seketika. Mekanika tersebut membangkitkan keterlibatan siswa, namun literatur menunjukkan bahwa dampaknya bergantung pada konteks penerapan dan pada cara guru merancang butir soal serta mengelola sesi pembelajaran.

Penelitian ini menelaah dua hal yang saling berkaitan. Pertama, perencanaan dan implementasi media *Quizizz* oleh guru beserta kendala yang dihadapi dan solusi yang ditempuh. Kedua, bentuk keterlibatan dan respons kognitif siswa selama pembelajaran berlangsung, yang ditelaah dengan mengacu pada jenjang proses kognitif taksonomi Bloom hasil revisi (Anderson & Krathwohl, 2001). Telaah atas kedua hal tersebut menghasilkan deskripsi utuh mengenai dinamika pembelajaran sejarah berbasis *Quizizz* pada materi Kerajaan Hindu-Buddha di SMA Negeri 1 Maospati.