



# Kalpataru

**JURNAL SEJARAH DAN  
PEMBELAJARAN SEJARAH**

Program Studi Pendidikan Sejarah  
Jurusan Pendidikan IPS  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia  
Palembang



**Nilai-nilai Sejarah Toponimi Anak Sungai Musi di Seberang Ulu 1 Palembang Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Digital**

*Refika Purnama Loviaensa, Sukardi, Eva Dina Chairunisa*

**Teori-Teori Penyebaran Islam di Kawasan Melayu**

*Wulan Hafisa Putri, Trika Nur Fadillah, Mirta Antalika, Maryamah*

**Nilai-nilai Pelayaran di Sungai Musi dalam Pembelajaran Sejarah Lokal**

*Nur Syafarudin, Sukardi, Muhamad Idris*

**Pengembangan Kuis Digital Pada Materi Benteng Kuto Besak Palembang Berbasis Website Aplikasi Quizizz**

*Mega Cristi Cloudia, Eva Dina Chairunisa, Dina Sri Nindiati*

**Buya Hamka Sebagai Agen Perubahan Pendidikan Islam Modern di Indonesia**

*Aulia Desita*

**Sejarah dan Dinamika Islam di Pulau Jawa**

*Maryamah, Rani Puspita Sari, Novita, Dwi Anjeli Salma*

**Aktivitas Tambang Timah di Desa Sekuning Kabupaten Bintan dan Dampaknya Terhadap Masyarakat (2010-2020)**

*Putri Oktaviani, Meri Erawati, Refni Yulia*

**Implementasi Nilai Gotong Royong dalam Meningkatkan Karakter Bangsa Melalui Naskah Syair Perang Palembang 1819**

*Jeki Sepriady*

**Analisis Pembelajaran Tatap Muka Terbatas pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan di SMA Bina Utama Pontianak**

*Pujo Sukino, Sahid Hidayat*

**Teori Arab Terhadap Islamisasi di Sumatera Utara**

*Maryamah, Diah Ayu Sri Letari, Febry Endriyani Liawan, Siti Kharismawati, Mouza Dwi Regina Paramitha*

# Kalpataru

*Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*  
Volume 9, Nomor 1, Juli 2023

## Chief Editor

Drs. Sukardi, M.Pd.

## Editor

Dr. Muhamad Idris, M.Pd.  
Eva Dina Chairunisa, M.Pd.  
Jeki Sepriady, S.Pd.

## Reviewer

Dr. Tahrun, M.Pd.	(Universitas PGRI Palembang)
Drs. Supriyanto, M.Hum.	(Universitas Sriwijaya Palembang)
Dra. Retno Purwati, M.Hum.	(Balai Arkeologi Sumatera Selatan)
Dr. Nor Huda Ali, M.Ag., M.A.	(Masyarakat Sejarawan Indonesia Sumsel)
Dr. Budi Agung Sudarman, S.S., M.Pd.	(Balai Bahasa Provinsi Sumatera Selatan)
Dr. Purmansyah, M.A.	(Universitas Muhammadiyah Palembang)

## Alamat Redaksi

Program Studi Pendidikan Sejarah  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang  
Telp. 0711-510043  
Email: [jurnalkalpatarusejarah@gmail.com](mailto:jurnalkalpatarusejarah@gmail.com)  
Website: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa>

# Kalpataru

JURNAL SEJARAH DAN  
PEMBELAJARAN SEJARAH

Terbit dua kali setahun pada  
Juli dan Desember

Diterbitkan oleh:  
Program Studi Pendidikan  
Sejarah  
Jurusan Pendidikan IPS  
Fakultas Keguruan  
dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Palembang

Gambar Cover:  
Pohon Kalpataru  
Candi Prambanan



Koleksi: Muhamad Idris

## DAFTAR ISI

<b>Nilai-Nilai Sejarah Toponimi Anak Sungai Musi di Seberang Ulu 1 Palembang Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Digital</b> <i>Refika Purnama Loviaensa, Sukardi, Eva Dina Chairunisa</i> .....	1-8
<b>Teori-Teori Penyebaran Islam di Kawasan Melayu</b> <i>Wulan Hafisa Putri, Trika Nur Fadillah, Mirta Antalika, Maryamah</i> .....	9-19
<b>Nilai-Nilai Pelayaran di Sungai Musi dalam Pembelajaran Sejarah Lokal</b> <i>Nur Syafarudin, Sukardi, Muhamad Idris</i> .....	20-27
<b>Pengembangan Kuis Digital Pada Materi Benteng Kuto Besak Palembang Berbasis Website Aplikasi Quizizz</b> <i>Mega Cristi Cloudia, Eva Dina Chairunisa, Dina Sri Nindiati</i> .....	28-35
<b>Buya Hamka Sebagai Agen Perubahan Pendidikan Islam Modern di Indonesia</b> <i>Aulia Desita</i> .....	36-40
<b>Sejarah dan Dinamika Islam di Pulau Jawa</b> <i>Maryamah, Rani Puspita Sari, Novita, Dwi Anjeli Salma</i> .....	41-53
<b>Aktivitas Tambang Timah di Desa Sekuning Kabupaten Bintan dan Dampaknya Terhadap Masyarakat (2010-2020)</b> <i>Putri Oktaviani, Meri Erawati, Refni Yulia</i> .....	54-60
<b>Implementasi Nilai Gotong Royong dalam Meningkatkan Karakter Bangsa Melalui Naskah Syair Perang Palembang 1819</b> <i>Jeki Sepriady</i> .....	61-67
<b>Analisis Pembelajaran Tatap Muka Terbatas pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan di SMA Bina Utama Pontianak</b> <i>Pujo Sukino, Sahid Hidayat</i> .....	68-74
<b>Teori Arab Terhadap Islamisasi di Sumatera Utara</b> <i>Maryamah, Diah Ayu Sri Letari, Febry Endriyani Liawan, Siti Kharismawati, Mouza Dwi Regina Paramitha</i> .....	75-85

**PENGEMBANGAN KUIS DIGITAL PADA MATERI BENTENG KUTO BESAK PALEMBANG  
BERBASIS WEBSITE APLIKASI QUIZZ**

**Mega Cristi Cloudia**

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas PGRI Palembang  
Email: [megacristic22@gmail.com](mailto:megacristic22@gmail.com)

**Eva Dina Chairunisa**

Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas PGRI Palembang  
Email: [evadinach19@gmail.com](mailto:evadinach19@gmail.com)

**Dina Sri Nindiati**

Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas PGRI Palembang  
Email: [dinamrseyid@gmail.com](mailto:dinamrseyid@gmail.com)

**ABSTRAK**

*Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini sangat dirasakan manfaatnya bagi manusia yang memberikan dampak positif. Pengembangan kuis digital berbasis website aplikasi quizizz sangat penting bagi pendidikan maupun di kalangan masyarakat. Rumusan masalah pada penelitian ini bagaimana pengembangan kuis digital pada materi Benteng Kuto Besak Palembang berbasis website aplikasi quizizz di SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah lokal menggunakan media digital agar menghindari rasa bosan serta menambah pengetahuan tentang sejarah Benteng Kuto Besak Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Pengembangan dan penelitian (R&D) adalah pembuatan produk serta langkah-langkah dalam mengembangkan hal baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, penelitian ini dengan cara sistematis pengumpulan data dimulai dari studi pustaka, buku-buku referensi materi benteng kuto besak, dan jurnal ilmiah tingkat internasional dan melakukan observasi langsung ke sekolah yang akan diteliti. Peningkatan penerapan kuis digital layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan perolehan nilai rata-rata keseluruhan skor aspek dari tiga validator yaitu aspek format tampilan sebesar 0,77%, isi materi sebesar 0,17% dan aspek media konten sebesar 0,74% hasil tersebut sesuai dengan skala presentase hasil tergolong dalam kategori "Layak" untuk digunakan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran sejarah yang dikembangkan layak digunakan untuk guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.*

**Kata Kunci:** Pengembangan, Kuis, Berbasis Website Quizizz

**A. PENDAHULUAN**

Pengaruh dari kemajuan teknologi saat ini terhadap dunia pendidikan berupa pembelajaran secara interaktif multimedia yang berbasis teknologi informasi. Dulu sebelum mengenal adanya teknologi guru menulis mengenakan kapur, dan membuat gambar yang cukup sederhana dan menggunakan sarana suara yang sederhana untuk proses pembelajaran di kelas (Sulasman, 2014). Kemajuan teknologi yang semakin canggih guru bisa mengajar di kelas tanpa menggunakan

kapur saat menulis dan menggambar, namun sekarang dengan adanya sebuah komputer dan internet guru lebih mudah menampilkan gambar, musik, film, suara maupun tulisan yang lebih menarik (Amin, 2015).

Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini mengenai Benteng Kuto Besak Palembang. Sejarah lokal merupakan bagian penting dalam pembelajaran sejarah, melalui materi inilah peserta didik dapat mengetahui

sejarah dan kebudayaan yang ada disekitar mereka (Chairunisa, 2017:61).

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dan harus dipenuhi untuk meningkatkan taraf hidup seseorang. Pendidikan dapat berhasil apabila salah satu faktor ditentukan dari proses belajar mengajar itu berlangsung. Pendidikan merupakan salah satu komponen kehidupan yang paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tercantum dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, pasal 1 telah mempelajari hubungan antara manusia dan lingkungan serta menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari (Nindiati R., 2020).

Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada hasil dicapai oleh siswa, namun bagaimana ukuran pembelajaran yang kuat dapat memberikan kesepakatan, pengetahuan, ketekunan, kesempatan, dan kualitas yang layak dan dapat memberikan perubahan perilaku dan menerapkannya untuk hidup mereka. Pembelajaran yang berhasil dapat menanamkan karakter aturan mayoritas untuk siswa yang akan membuat status pembelajaran benar dan dapat mendorong imajinasi siswa mengkomunikasikan penilaian mereka (Nindiati D., 2021).

Pengembangan penelitian merupakan proses atau metode yang dipergunakan untuk mengembangkan produk (Sugiyono, 2017) penelitian ini memiliki langkah-langkah secara bertahap. Langkah penelitian atau proses pengembangan terdiri dari kajian tentang memperkenalkan produk yang akan dikembangkan, berdasarkan penelitian produk tersebut akan diuji coba di mana lokasi penelitian lapangan akan dilaksanakan. Produk ini digunakan untuk mendesain pembelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan siswa.

Quizizz merupakan media pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multipemain ke dalam ruang kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Naipospos, 2020). Media Quizizz memiliki kelebihan yaitu materi yang disajikan dalam media Quizizz memiliki batasan

waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media Quizizz. Quizizz bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya (Salsabila, 2020). Uniknya pilihan jawaban Quizizz terdapat gambar dan warna yang variatif (Citra, 2020).

Tujuan utama penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kuis digital berbasis website aplikasi quizizz yang merupakan salah satu pendukung sistem pembelajaran online maupun offline agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu bisa menjadikan dan memberikan sumbangan konseptual bagi penelitian selanjutnya, dapat dipergunakan sebagai bahan tambahan dalam proses pembelajaran sejarah khususnya mengenai media pembelajaran supaya tercapai pembelajaran yang efektif dan efisien.

## **B. METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* merupakan metode penelitian digunakan agar menghasilkan sebuah produk tersebut. *Research* sebagai media penelitian secara sistematis (Moleong, 2006).

Dalam penelitian ini ada empat langkah untuk mengembangkan produk sebagai berikut:

1. *Need Assessment* (analisis kebutuhan). Analisis ini dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru di SMA Muhammadiyah 6 Palembang.
2. *Literatur Review* (kajian pustaka). Dengan mencari materi mengenai Benteng Kuto Besak Palembang, yang dijadikan sebagai kuis pembelajaran dalam *quizizz*.
3. *Planning* (pengembangan perencanaan produk) pengembangan produk melakukan perencanaan terhadap pembuatan kuis berbasis website aplikasi *quizizz* menjadi lebih menarik.
4. *Develop preliminary form of produk*, yaitu *quizizz* dimulai dari pengumpulan materi,

penyusunan soal dan proses kegiatan belajar dan penilaian siswa. Pada langkah ini dilakukan review oleh tiga ahli validator yaitu dua dosen pendidikan sejarah di Universitas PGRI Palembang dan satunya guru Sejarah SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Lalu melakukan revisi produk sesuai dengan cara ahli validator.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dapat diperoleh peneliti yaitu menghasilkan sebuah media pembelajaran kuis digital berbasis website aplikasi *quizizz*. Penelitian ini mempunyai sebuah prosedur penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode pengembangan *Research and Development (R&D)*. Pada pengembangan tersebut dapat menghasilkan sebuah produk *quizizz* sebagai media pembelajaran. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian dari tahapan awal sampai dengan tahapan akhir yaitu: *Need Assessment (Analisis Kebutuhan)*, *Literature Review (Kajian Pustaka)*, *Planning (Perencanaan Pengembangan Produk)*, *Develop Preliminary From of Product (Pengembangan Produk Awal)* peneliti hanya membatasi empat tahapan saja karena beberapa tahapan ini dapat menyelesaikan rumusan masalah. Tujuan melakukan validasi agar dapat menghasilkan produk yang efisien dan efektif.

#### 1. **Need Assessment (Analisis Kebutuhan)**

Peneliti mengembangkan media pembelajaran kuis digital berbasis website aplikasi *quizizz*. Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Merupakan salah satu lembaga pendidikan swasta yang ada di Kota Palembang. SMA Muhammadiyah 6 Palembang berada di Jalan Jenderal Sudirman KM. 4,5 No. 2294, RT. 16 RW. 06 Kel. Ario Kemuning, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Sekolah ini mempunyai lingkungan yang sangat nyaman dan bersih karena sekolah ini sangat menjaga kebersihan lingkungan yang efektif.

#### 2. **Literature Review (Kajian Pustaka)**

Cara-cara proses pembuatan media pembelajaran melalui kuis digital yang diperlukan yaitu pengumpulan data dari buku referensi Benteng Kuto Besak, dan jurnal ilmiah tingkat internasional. langkah-langkah penelitian di SMA tersebut yaitu:

- 1) **Observasi Tempat Penelitian:** setelah melakukan observasi, peneliti dapat menghasilkan berdasarkan apa yang sudah ada di sekolah.
- 2) **Wawancara:** dilakukan dengan guru mata pelajaran sejarah agar dapat informasi tentang peserta didik.



Gambar 1  
SMA Muhammadiyah 6 Palembang

#### 3. **Planning (Perencanaan Pengembangan Produk)**

Sebelum penulisan materi penulis terlebih dahulu untuk mengumpulkan materi-materi yang akan dijadikan kuis dalam aplikasi *quizizz*. Materi dapat diperoleh dari berbagai sumber pembelajaran seperti studi pustaka, buku referensi sejarah, jurnal ilmiah tingkat internasional.

#### 4. **Develop Preliminary From of Product (Pengembangan Produk Awal)**

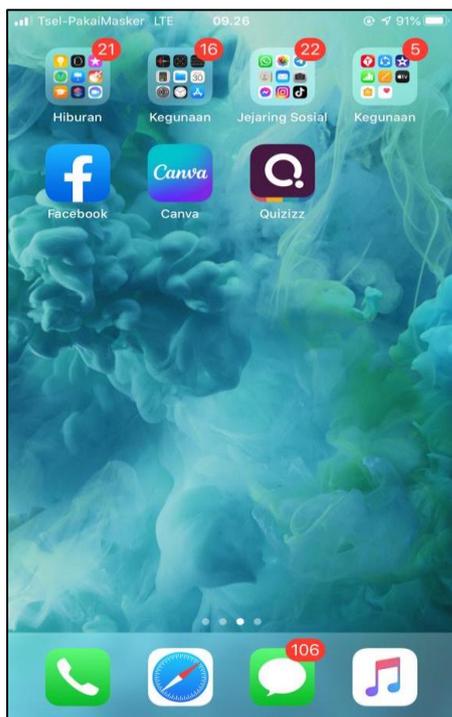
Ada tahap keempat ini mengembangkan produk awal pembuatan kuis pembelajaran digital berbasis Website. Dalam tahap ini ada hal yang harus dipenuhi dalam merancang media sebagai berikut:

## Membuat Materi Benteng Kuto Besak Palembang

Membuat materi berbentuk teks dalam kuis berbasis website, materi ini dikumpulkan terlebih dahulu sebelum dijadikan sebagai kuis digital yang dikembangkan dalam website aplikasi quizizz. Materi didapatkan dari berbagai sumber yang akan dijadikan media kuis pembelajaran pada materi Benteng Kuto Besak Palembang. Membuat materi ini mempunyai tujuan utama yaitu agar siswa lebih mudah memahami media yang diterapkan dengan website aplikasi quizizz ini.

## Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Quizizz

Aplikasi ini mempunyai dua cara penggunaan yang pertama bisa melalui Website yang dapat dijalankan di Android tanpa mendownload aplikasi, yang kedua aplikasi quizizz ini bisa di download di Android. Media ini sudah sesuai dengan penyusunannya agar dapat digunakan dengan baik oleh guru maupun siswa SMA. Media berbentuk Website aplikasi ini bisa login tanpa mendownload Aplikasi di *Handphone*. Media pembelajaran kuis digital berbasis website aplikasi ini sangat mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

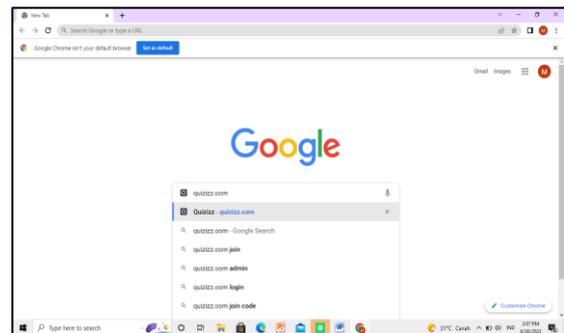


**Gambar 2**  
Contoh Aplikasi Quizizz

Hasil dari penelitian ini selanjutnya melakukan pembahasan yang terkait dengan penelitian berikut ini. Terlebih dahulu produk dibuat agar tersusun dengan cara sebagai berikut:

- 1) Langkah awal penggunaan website aplikasi quizizz

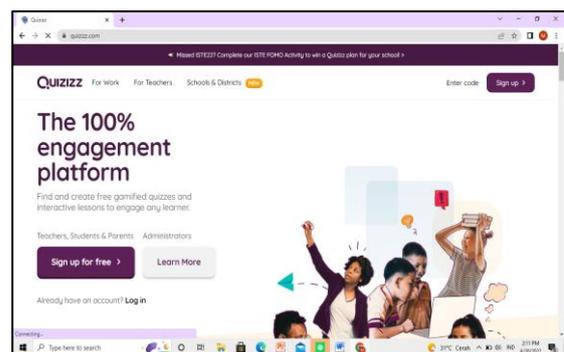
Langkah awal untuk login dalam website ini, peneliti menggunakan google yang ada pada *Handphone* atau laptop/komputer. Selanjutnya ketik untuk mencari website quizizz melalui google seperti berikut ini:



**Gambar 3**  
Pencarian Website Quizizz

- 2) Langkah kedua penggunaan website aplikasi quizizz

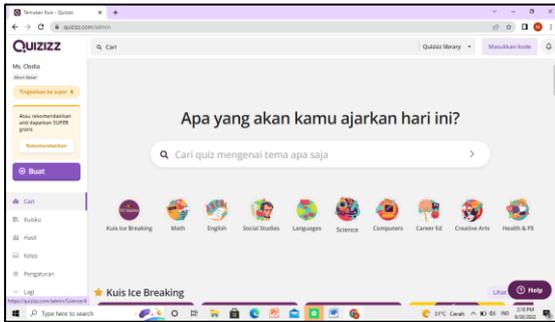
Langkah kedua peneliti harus login atau klik sign up menggunakan akun google dalam website aplikasi quizizz seperti contoh berikut ini:



**Gambar 4**  
Login Website Quizizz

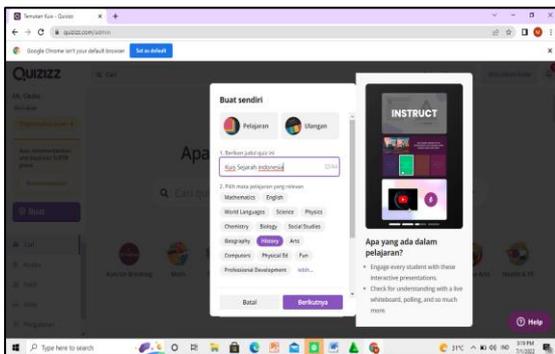
- 3) Langkah ketiga penggunaan website aplikasi quizizz

Langkah ketiga peneliti harus membuat kuis terlebih dahulu dengan cara klik pada tulisan "buat" berikut ini:



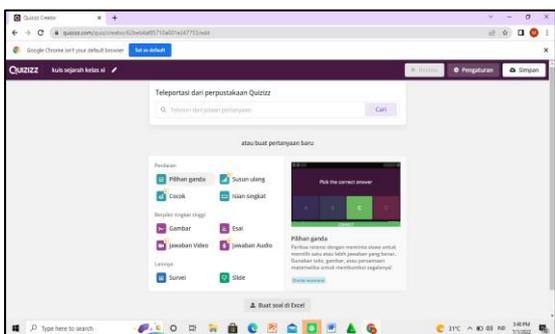
**Gambar 5**  
**Cara Pembuatan Kuis**

- 4) Langkah keempat penggunaan website aplikasi quizizz  
Pada langkah ini peneliti menyiapkan judul mata pelajaran dan topik materi yang akan ditampilkan pada kuis sesuai dengan yang telah kita tentukan sebelumnya lalu klik seperti di bawah ini:



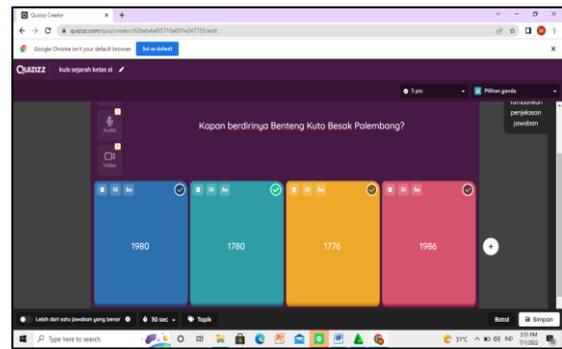
**Gambar 6**  
**Topik Pembahasan Kuis**

- 5) Langkah kelima penggunaan website aplikasi quizizz  
Selanjutnya pada tahap kelima ini memilih soal yang akan dibuat dalam bentuk pilihan ganda maupun essai seperti contoh di bawah ini:



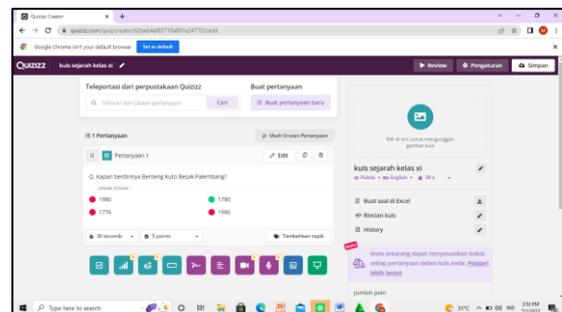
**Gambar 7**  
**Pilihan Bentuk Soal**

- 6) Langkah keenam penggunaan website aplikasi Quizizz  
Peneliti menyiapkan materi yang akan dibahas pada kuis tersebut lalu mengatur ukuran *font* dan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa setelah soal dibuat lalu klik save pada sebelah kanan bawah seperti berikut:



**Gambar 8**  
**Kesesuaian Materi dan Bahasa**

- 7) Langkah ketujuh penggunaan website aplikasi quizizz  
Langkah selanjutnya setelah penulisan kuis sudah sesuai dengan materi maka dapat mengatur kecepatan waktu pada kuis seperti di bawah ini:

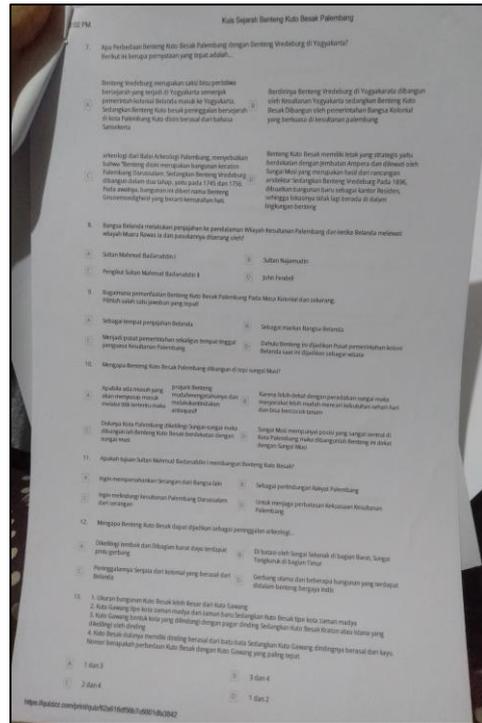


**Gambar 9**  
**Hasil Akhir Pembuatan Kuis**

Lalu tahap selanjutnya yang dipersiapkan yaitu pengumpulan bahan untuk pembuatan kuis digital berbasis *quizizz*. Bahan yang dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan penulis dalam pembuatan kuis digital.

5. Main Product Revision atau Revisi Produk Awal

- Adapun saran dan masukan dari validator ahli Media yaitu Dosen Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Palembang Bapak Aan Suriadi, S.Pd., M.Pd. memberikan saran bagi peneliti untuk memperbaiki produk yang akan dikembangkan sebelum diuji coba lapangan. Saran yang diberikan oleh ahli media merupakan bagaimana solusinya jika siswa tidak memiliki *Handphone Android*. Dan Tanggapan dari ahli media mengenai kuis digital berbasis website aplikasi *quizizz* ini baik dan produk siap digunakan model pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih kreatif dan inovatif lagi agar menarik minat siswa dalam pembelajaran sejarah.
- Adanya saran dan masukan dari Dosen Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Palembang Bapak Dr. Muhamad Idris, M.Pd. memberikan saran mengenai soal pada kuis tersebut agar diperbaiki sebelum di uji coba pada siswa.



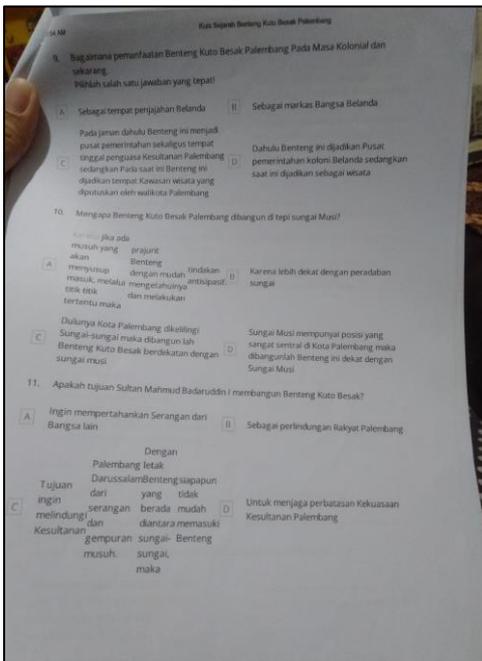
Gambar 11 Materi Setelah Direvisi

Setelah direvisi materi pada kuis lebih mudah untuk dipahami dan dikerjakan bagi siswa SMA.

Setelah melakukan beberapa tahap pengembangan dan uji coba maka media *quizizz* ini sudah layak dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh peserta didik. Berikut hasil uji coba yang sudah dilakukan yaitu:

- Data dari tiga validator yaitu pada aspek format tampilan 0,77% masuk dalam kategori baik digunakan. Aspek isi materi 0,17% masuk dalam kategori baik digunakan. Aspek media konten 0,74% masuk dalam kategori baik digunakan.
- Dari hasil uji coba sebanyak 20 siswa yang diperoleh nilai keseluruhan skor siswa yaitu berjumlah 76,06% masuk dalam kategori baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Penelitian dan pengembangan ini mempunyai dua tujuan. Tujuan awal yaitu pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran kuis digital dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* pada materi Benteng Kuto Besak Palembang. Dan tujuan



Gambar 10 Materi Sebelum Revisi

Sebelum direvisi materi kuis terlalu panjang dan susah dipahami oleh siswa SMA, oleh karena itu validator memberikan saran untuk memperbaiki materi sebelum diuji coba.

selanjutnya agar mengetahui respon siswa dan guru terhadap pembelajaran kuis digital ini disusun sesuai Silabus, RPP dan Kompetensi Inti/Kompetensi Dasar. *Quizizz* ini bisa digunakan suara, latihan soal, kunci jawaban serta gambar.

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu dan memberikan solusi kepada siswa yang kurang memahami materi karena siswa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Materi ini dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar/ kompetensi inti agar media pembelajaran kuis digital dapat dilaksanakan dengan baik. Materi dibuat sesuai silabus Kurikulum 2013 dan dikembangkan dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti.

Materi pembelajaran tentang sejarah Benteng Kuto Besak Palembang materi ini masuk dalam KD 3.2 Menganalisis strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa, (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) sampai dengan abad ke 20. Dan 3.6 Menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Sesuai dengan Kurikulum 2013 kelas XI.

Dari hasil data yang telah dianalisis dapat disimpulkan bahwa media kuis digital berbasis *quizizz* layak digunakan sebagai sumber pembelajaran di kelas.

### **Media Quizizz**

*Quizizz* merupakan media pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multipemain ke dalam ruang kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Naipospos, 2020). *Media Quizizz* memiliki kelebihan yaitu materi yang disajikan dalam *media Quizizz* memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada *media Quizizz*. *Quizizz* bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya. Uniknya pilihan jawaban *Quizizz* terdapat gambar dan warna yang variatif (Citra, 2020).

### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mengenai Judul Pengembangan Kuis Digital Pada Materi Benteng Kuto Besak Palembang Berbasis Website Aplikasi *Quizizz* dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian Pengembangan Kuis Digital Berbasis Website Aplikasi *Quizizz* sangat dapat dilihat hasil pengembangannya pada siswa SMA Muhammadiyah 6 Palembang, yakni dibuktikan dengan perhitungan dari angket yang di mana hasil angket dilihat seberapa banyak nilai pada angket yang diberikan oleh siswa kepada media pembelajaran ini.
2. Dari hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa siswa kelas yang dijadikan kelas uji/eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran ini apakah berkembang bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas karena siswa cenderung bosan dan tidak aktif saat berkomunikasi pada pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru mengenai materi yang dijelaskan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amin. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Weblog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro". *Prodi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro*, 25.
- Chairunisa, E. (2017). "Model Evaluasi Pada Pembelajaran Sejarah Lokal di SMA". *Seminar Nasional Sejarah III* , 61.
- Citra, C. (2020). "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya". *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 3,4.

- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Naipospos, N. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online di Masa Pandemi Covid 19. *Skripsi*, 29,30.
- Nindiati, D. (2021, Desember 2). "Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* Berbasis Video Vlog Dalam Proses Pembelajaran Sejarah". *Kalpataru*, hal. 83.
- Nindiati, R. (2020). "Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Qur'aniah 1 Palembang". *Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 11,12.
- Salsabila, U. (2020). "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA". *Ilmiah Ilmu Terapan*, 8.
- Sugiyono. (2017). Metodologi Penelitian Pengembangan. *Metodologi Penelitian*, 475.
- Sulasman. (2014). *Metodologi Penelitian Sejarah*. Jakarta: Pustaka Setia.

## KETENTUAN PENULISAN ARTIKEL JURNAL KALPATARU

1. Naskah berbahasa Indonesia yang disempurnakan bertemakan kesejarah yang meliputi hasil penelitian sejarah, pengajaran sejarah dan penelitian kebudayaan.
2. Naskah harus asli dan belum pernah dimuat dalam media lain. Naskah dapat berupa hasil penelitian/artikel kajian konseptual yang ditulis oleh perorangan dan atau kelompok.
3. Naskah ditulis dengan cara-cara yang sesuai dengan ketentuan penulisan artikel ilmiah menggunakan bahasa Indonesia yang baku, berupa ketikan, beserta soft file dalam CD-RW atau dengan mengirimkan email pada redaksi jurnal Kalpataru dengan alamat [jurnalkalpatarusejarah@gmail.com](mailto:jurnalkalpatarusejarah@gmail.com), spasi tunggal, jenis huruf arial narrow ukuran 12, dengan panjang naskah antara 8-15 halaman pada kertas A4.
4. Artikel hasil penelitian memuat:
  - JUDUL** : **XXX (HURUF KAPITAL)**
  - Nama Penulis** : **(disertai jabatan, institusi, dan email)**
  - Abstrak** : (Bahasa Indonesia yang memuat 100-200 kata diikuti kata kunci, dengan jenis huruf arial narrow dan ukuran huruf 11 serta dicetak miring).
  - A. PENDAHULUAN** : (memuat latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas, masalah penelitian, dan tujuan penelitian).
  - B. METODE PENELITIAN**
  - C. HASIL DAN PEMBAHASAN**
  - D. SIMPULAN** : (berisi simpulan).
  - DAFTAR PUSTAKA** : (berisi pustaka yang dirujuk dalam uraian naskah).
5. Artikel Kajian Konseptual memuat:
  - JUDUL** : **XXX (HURUF KAPITAL)**
  - Nama Penulis** : **(disertai jabatan, institusi, dan email)**
  - Abstrak** : (Bahasa Indonesia yang memuat 100-200 kata diikuti kata kunci, dengan jenis huruf arial narrow dan ukuran huruf 11 serta dicetak miring).
  - PENDAHULUAN** : (memuat latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas, masalah penelitian, dan tujuan penelitian).
  - Sub Judul** : Sesuai dengan kebutuhan (tanpa numbering).
  - Simpulan** : (berisi simpulan dan saran).
  - DAFTAR PUSTAKA**
6. Referensi sumber dalam teks artikel ditulis dengan menggunakan side note, contoh (Jalaludin, 1991:79); sementara penulisan daftar pustaka disusun dengan ketentuan. Nama pengarang. Tahun terbit. Judul (dicetak miring). Kota terbit: Nama Penerbit. Contoh: Koentjaraningrat. 2010. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan. Mencantumkan minimal 10 sumber pustaka dan daftar pustaka hanya memuat pustaka/sumber yang dirujuk dalam uraian dan disusun menurut abjad tanpa nomor urut.
7. Naskah yang dimuat akan disunting kembali oleh redaksi tanpa mengubah isinya.
8. Naskah yang ditolak (tidak bisa dimuat) akan dikirim kembali ke penulis dengan pemberitahuan tertulis dari redaksi atau melalui email.
9. Penulis yang naskahnya dimuat akan mendapat 1 (satu) majalah nomor yang bersangkutan.
10. Kontak person: Muhamad Idris (081271498618); Eva Dina Chairunisa (082281267851); Jeki Sepriady (085269261780).
11. Website: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa>



# Kalpataru

**JURNAL SEJARAH DAN  
PEMBELAJARAN SEJARAH**

Program Studi Pendidikan Sejarah  
Jurusan Pendidikan IPS  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia  
Palembang

**P-ISSN 2460-6383  
E-ISSN 2621-7058**