

**PENERAPAN MEDIA *WAYGROUND* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK KELAS XI SMA  
NEGERI 1 GROGOL**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Program Studi Pendidikan Sejarah



OLEH :

**DEPINKA DIAH ANDINI**

NPM : 2214020017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2026**

Skripsi Oleh :

**DEPINKA DIAH ANDINI**

NPM : 2214020017

Judul :

**PENERAPAN MEDIA *WAYGROUND* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK KELAS XI SMA  
NEGERI 1 GROGOL**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Sejarah

FKIP UNP Kediri

Tanggal : 06 Juli 2026

Dosen Pembimbing I



Dr. Zainal Afandi, M.Pd.  
NIDN. 0005076902

Dosen Pembimbing II



Nara Setya Wiratanta, M.Pd.  
NIDN. 0729059101

Skripsi Oleh :

**DEPINKA DIAH ANDINI**

NPM : 2214020017

Judul :

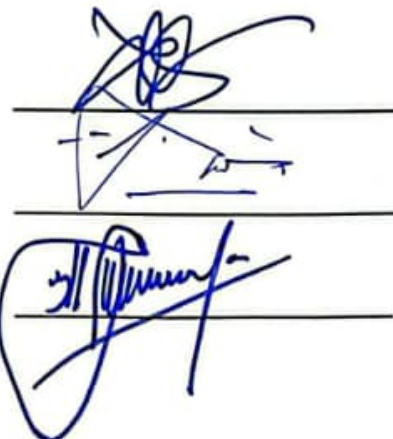
**PENERAPAN MEDIA *WAYGROUND* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK KELAS XI SMA  
NEGERI 1 GROGOL**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang Skripsi  
Program Studi Pendidikan Sejarah  
FKIP UNP Kediri  
Pada tanggal: 14 Juli 2026

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Zainal Afandi, M.Pd.
2. Penguji I : Drs. Heru Budiono, M.Pd.
3. Penguji II : Nara Setya Wiratama, M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**DE Agus Widodo, M.Pd**  
NIDN. 0024086901

## MOTTO

*“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”* (QS. Al-Insyirah: 5-6)

*“Hadapi semuanya langsung di muka, apapun yang terjadi tidak apa, setiap hari ku bersyukur melihatmu berselimut harapan, berbekal cerita.”* (Baskara Putra - Hindia)

Kupersembahkan karya ini untuk:

**Seluruh keluargaku tercinta.**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Depinka Diah Andini  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl lahir : Nganjuk, 20 Desember 2003  
NPM : 2214020017  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/Pendidikan Sejarah

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 06 Juli 2026

Yang Menyatakan



Depinka Diah Andini  
NPM. 2214020017

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Penerapan Media *Wayground* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik kelas XI SMA Negeri 1 Grogol” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus sebagai Dosen Pembimbing I yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, kritik membangun dan arahan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus dosen pembimbing II, atas segala arahan, dukungan, dan masukan berharga yang diberikan kepada peneliti;
4. Seluruh Bapak Ibu Dosen Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan;
5. Bapak Fiqqy Rohmanzah, S.Pd., selaku guru pendamping di SMA Negeri 1 Grogol yang telah memberikan arahan serta kesempatan kepada peneliti;
6. Kedua orang tua, kakak, dan kakak ipar peneliti, yang senantiasa mendoakan, menyemangati, dan mendampingi peneliti setiap tahap perjalanan ini;
7. Teman-teman angkatan 2022 yang telah menjadi teman seperjuangan, memberi semangat, berbagi suka duka, saling mendukung dan menguatkan sejak awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini;
8. Sahabat dekat peneliti - Anindya Bela, Awalia, Rifna, Indana, Aris, Laura, Widya, Adinda, Diana, Yutta serta Oyen yang selalu mendukung dan menemani dalam suka maupun duka;

9. Untuk diriku sendiri, yang tidak pernah menyerah dan yakin kepada diri sendiri. Mari terus tumbuh perlahan tanpa tergesa, karena setiap proses memiliki waktunya sendiri dan yang terpenting adalah tetap berjalan ke depan;
10. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 20 April 2026



**DEPINKA DIAH ANDINI**  
NPM. 2214020017

## ABSTRAK

**Depinka Diah Andini** Penerapan Media Wayground Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Grogol, Skripsi, Skripsi, Pendidikan Sejarah, FKIP UNP Kediri, 2026.

Kata kunci: TGT, hasil belajar, media wayground, sejarah

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Sejarah masih belum optimal. Guru masih berperan dominan dalam penyampaian materi sehingga interaksi pembelajaran cenderung berlangsung satu arah. Selain itu, partisipasi peserta didik dalam bertanya, menyampaikan pendapat, maupun berdiskusi belum merata, sehingga aktivitas dan hasil belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan. Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana penerapan media Wayground dalam pembelajaran Sejarah pada peserta didik kelas XI-11 SMA Negeri 1 Grogol? (2) bagaimana peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui penerapan media Wayground? (3) bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media Wayground pada materi Pergerakan Kebangsaan pada Masa Pendudukan Jepang?

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media Wayground serta mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Grogol pada materi Pergerakan Kebangsaan pada Masa Pendudukan Jepang melalui penggunaan media Wayground.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI-11 SMA Negeri 1 Grogol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi modul ajar, lembar observasi aktivitas peserta didik, lembar observasi aktivitas guru, serta soal tes hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Wayground mampu menciptakan pembelajaran Sejarah yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif. Penggunaan media Wayground terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 79,37 pada Siklus I menjadi 86,14 pada Siklus II. Ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 71% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Hasil uji *One Sample T-Test* pada kedua siklus menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed)  $< 0,001$ . Aktivitas belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari 81% pada Siklus I menjadi 87% pada Siklus II dengan kategori sangat aktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Wayground efektif digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah.

## DAFTAR ISI

|                                           |      |
|-------------------------------------------|------|
| <b>HALAMAN SAMPUL</b> .....               | i    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....          | ii   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....           | iii  |
| <b>LEMBAR MOTTO</b> .....                 | iv   |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....  | v    |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....               | vi   |
| <b>ABSTRAK</b> .....                      | viii |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                   | ix   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                 | xi   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                | xii  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....              | xiii |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....            | 1    |
| A. Latar Belakang .....                   | 1    |
| B. Rumusan Masalah .....                  | 6    |
| C. Tujuan Penelitian.....                 | 6    |
| D. Manfaat Penelitian .....               | 7    |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....        | 9    |
| A. Kajian Teori.....                      | 9    |
| 1. Hakikat Media Pembelajaran .....       | 9    |
| 2. Media <i>Wayground</i> .....           | 13   |
| 3. Hasil Belajar.....                     | 16   |
| 4. Pembelajaran Sejarah .....             | 18   |
| B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu..... | 22   |
| C. Kerangka Berpikir.....                 | 24   |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....    | 27   |
| A. Subjek dan Setting Penelitian .....    | 27   |
| B. Prosedur Penelitian.....               | 27   |
| C. Instrumen Pengumpulan Data .....       | 33   |
| D. Teknik Analisis Data .....             | 39   |
| E. Rencana Jadwal Penelitian.....         | 42   |

|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>44</b> |
| A. Hasil Penelitian .....                           | 45        |
| B. Pembahasan.....                                  | 64        |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>               | <b>68</b> |
| A. Simpulan .....                                   | 68        |
| B. Saran.....                                       | 69        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                          | <b>71</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                | <b>75</b> |

## **DAFTAR TABEL**

|                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 3.1</b> Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Peserta Didik .....     | 35 |
| <b>Tabel 3.2</b> Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Guru Mengajar .....     | 36 |
| <b>Tabel 3.3</b> Kategori Observasi Aktivitas Peserta Didik .....                | 40 |
| <b>Tabel 3.4</b> Tahap 1 Rencana Jadwal Penelitian.....                          | 42 |
| <b>Tabel 3.5</b> Tahap 2 Rencana Jadwal Penelitian.....                          | 43 |
| <b>Tabel 4.1</b> Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I .....          | 48 |
| <b>Tabel 4.2</b> Kategori Observasi Aktivitas Peserta Didik .....                | 49 |
| <b>Tabel 4.3</b> Hasil Analisis Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus 1 ..... | 50 |
| <b>Tabel 4.4</b> Hasil Tes Belajar Siklus I.....                                 | 50 |
| <b>Tabel 4.5</b> Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II .....         | 57 |
| <b>Tabel 4.6</b> Kategori Observasi Aktivitas Peserta Didik .....                | 58 |
| <b>Tabel 4.7</b> Hasil Analisis Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....  | 58 |
| <b>Tabel 4.8</b> Hasil Tes Belajar Siklus II .....                               | 59 |
| <b>Tabel 4.9</b> Perbandingan Hasil Penelitian pada Siklus I dan Siklus II.....  | 64 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 2.1</b> Bagan Kerangka Berpikir .....                      | 25 |
| <b>Gambar 4.1</b> Hasil Analisis Statistik Rata-Rata Siklus I.....   | 51 |
| <b>Gambar 4.2</b> Hasil Uji Normalitas Siklus 1 .....                | 52 |
| <b>Gambar 4.3</b> Hasil Uji One Sample T-Test Siklus I.....          | 53 |
| <b>Gambar 4.4</b> Hasil Analisis Statistik Rata-Rata Siklus II ..... | 60 |
| <b>Gambar 4.5</b> Hasil Uji Normalitas Siklus II .....               | 61 |
| <b>Gambar 4.6</b> Hasil Uji One Sample T-Test Siklus II.....         | 61 |
| <b>Gambar 4.7</b> Grafik Observasi Aktivitas Peserta Didik.....      | 65 |
| <b>Gambar 4.8</b> Grafik Rata-Rata Nilai Belajar Peserta Didik.....  | 65 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                              |     |
|------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Lampiran 1.</b> Berita Acara Bimbingan .....                              | 76  |
| <b>Lampiran 2.</b> Surat Permohonan Izin Penelitian .....                    | 78  |
| <b>Lampiran 3.</b> Surat Balasan Perizinan Penelitian .....                  | 79  |
| <b>Lampiran 4.</b> Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian .....            | 80  |
| <b>Lampiran 5.</b> Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....                      | 81  |
| <b>Lampiran 6.</b> Surat Permohonan Validator Media .....                    | 85  |
| <b>Lampiran 7.</b> Hasil Validasi Media oleh Ahli Media .....                | 86  |
| <b>Lampiran 8.</b> Surat Permohonan Validator Materi .....                   | 88  |
| <b>Lampiran 9.</b> Modul Ajar dan Validasi .....                             | 89  |
| <b>Lampiran 10.</b> Validasi Tes Hasil Belajar Peserta Didik .....           | 113 |
| <b>Lampiran 11.</b> Validasi Soal LKPD .....                                 | 121 |
| <b>Lampiran 12.</b> Validasi Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik ..... | 124 |
| <b>Lampiran 13.</b> Validasi Observasi Aktivitas Mengajar Guru.....          | 127 |
| <b>Lampiran 14.</b> Validasi Pedoman Wawancara Guru Mata Pelajaran .....     | 134 |
| <b>Lampiran 15.</b> Lembar Kerja Peserta Didik .....                         | 145 |
| <b>Lampiran 16.</b> Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik .....           | 147 |
| <b>Lampiran 17.</b> Hasil Cek Plagiasi .....                                 | 149 |
| <b>Lampiran 18.</b> Surat Keterangan Bebas Plagiasi .....                    | 150 |
| <b>Lampiran 19.</b> Berita Acara Ujian Skripsi .....                         | 151 |
| <b>Lampiran 20.</b> Surat Pernyataan Penerimaan Artikel (LoA) .....          | 152 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembentukan karakter individu serta sarana untuk mengembangkan potensi, kompetensi, dan kualitas sumber daya manusia agar mampu menghadapi berbagai tuntutan perkembangan zaman. Melalui penyelenggaraan pendidikan, Indonesia berupaya menyiapkan generasi yang beriman, berilmu, menjunjung nilai-nilai etika, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan demikian, pendidikan tidak semata-mata menekankan kecerdasan intelektual, namun juga fokus pada pengembangan karakter, kreatif, dan berkepribadian kebangsaan yang kuat.

Sistem pendidikan Indonesia dihadapkan pada sejumlah kesulitan baru seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat di era revolusi industri 4.0 yang mendekati revolusi industri 5.0. Guru dan lembaga pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan metode serta media pembelajaran dengan kebutuhan generasi digital masa kini yang hidup dalam lingkungan digital dan sering memanfaatkan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Mutaqin et al. (2025:1488), bahwa pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan dinamika zaman dengan meninggalkan pendekatan konvensional dan menerapkan strategi belajar yang kreatif, partisipatif, serta sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi modern. Senada dengan hal itu, Astuti et al., (2019:470) menyatakan bahwa pendidikan berperan sebagai fondasi utama dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0 dan perlu diarahkan menuju sistem yang lebih adaptif seiring percepatan perkembangan ilmu dan pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, pendidik perlu berperan sebagai fasilitator yang mampu mengoptimalkan

teknologi untuk menumbuhkan iklim pembelajaran yang mendorong partisipasi, kerjasama, pemahaman yang bermakna sekaligus memastikan pembelajaran tetap berorientasi pada penguatan karakter dan kecakapan abad ke-21.

Pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas pada hakikatnya diharapkan mampu menjadi sarana pembentukan karakter, kesadaran nasional, dan pemahaman kritis terhadap perjalanan bangsa. Menurut Amalia (2024:12621), kurikulum sejarah untuk tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dirancang untuk menumbuhkan pemahaman yang mendalam terhadap berbagai peristiwa bersejarah, baik yang berskala nasional maupun global. Kurikulum ini tidak semata-mata menitikberatkan pada penguasaan fakta-fakta sejarah, tetapi sekaligus membimbing peserta didik dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan analitis saat menganalisis capaian setiap peristiwa sejarah agar mereka mampu memahami makna serta relevansinya dalam kehidupan masa kini.

Dalam praktik pembelajaran abad ke-21, kegiatan pembelajaran seyogianya berjalan secara aktif, kolaboratif, dan berfokus pada kebutuhan serta keterlibatan peserta didik (*student-centered learning*). Pendekatan ini menuntut agar peserta didik terlibat secara langsung selama kegiatan pembelajaran dan berinteraksi dengan pendidik sebagai fasilitator ketika menghadapi kendala, sehingga partisipasi yang terbangun berpotensi memperkuat daya nalar kritis dan kreativitas peserta didik secara optimal (Antika, 2014:254). Kegiatan belajar sejarah di sekolah menengah hingga kini cenderung didominasi oleh peran guru atau bersifat *teacher-centered*. Kondisi ini menyebabkan interaksi belajar cenderung satu arah dan kurang memberikan ruang bagi peserta didik sehingga dapat menumbuhkan kecakapan berpikir kritis serta kreativitasnya dengan optimal. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan tertulis sebagai strategi utama dalam pembelajaran sejarah. Pola pembelajaran yang berfokus pada penyampaian materi ini membuat peserta didik hanya menjadi penerima informasi dan belum terlibat secara optimal dalam proses berpikir kritis serta reflektif terhadap makna peristiwa sejarah.

Melalui observasi yang dilakukan oleh Susilo & Sofiarini (2020:80) pada tanggal 11–13 Februari 2020 di kelas X.A IPS SMA Negeri 5 Lubuklinggau, pembelajaran sejarah masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional

Guru mata pelajaran sejarah masih belum menerapkan media pembelajaran yang inovatif selama kegiatan pembelajaran, sementara proses penyampaian materi lebih banyak mengandalkan sumber belajar konvensional berupa buku teks dan perangkat tugas peserta didik. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi satu arah dan minim peluang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama proses belajar. Praktik pengajaran sejarah yang cenderung menitikberatkan pada hafalan fakta menyebabkan peserta didik kurang mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis-historis. Pembelajaran sejarah seharusnya diarahkan untuk mengasah keterampilan analisis, interpretasi, dan penilaian terhadap sumber sejarah dengan dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan zamannya.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital interaktif pada mata pelajaran sejarah pada era digital saat ini masih tergolong terbatas. Pada jenjang sekolah menengah atas, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital interaktif yang disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran guru masih belum banyak diterapkan dalam proses pembelajaran (Afwan et al., 2020: 99). Keterbatasan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi menjadi salah satu hambatan utama dalam pengembangan inovasi pembelajaran sejarah di sekolah. Keterbatasan sarana, pelatihan, serta kebiasaan menggunakan media konvensional turut memperkuat kondisi tersebut.

Hasil pengamatan di SMAN 1 Grogol menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di kelas XI-11 telah berjalan dengan lancar. Namun, interaksi pembelajaran masih perlu dikembangkan agar keikutsertaan peserta didik dapat lebih optimal. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru masih memegang peran utama dalam penyampaian materi sehingga komunikasi pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dan pembelajaran belum seluruhnya berpusat pada peserta didik. Partisipasi aktif peserta didik dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat masih terbatas pada sebagian kecil peserta didik, terutama pada topik Pergerakan Kebangsaan pada Masa Pendudukan Jepang. Materi tersebut mengandung banyak fakta, mulai dari strategi perjuangan rakyat, kebijakan pemerintah pendudukan Jepang, hingga peran tokoh-tokoh nasional, yang memerlukan kemampuan analisis, penalaran,

dan pemahaman historis. Pola pembelajaran yang dominan ceramah membuat peserta didik kesulitan menghubungkan peristiwa, memahami sebab-akibat, dan mengembangkan pemikiran kritis terhadap sejarah bangsa.

Media digital interaktif seperti *Wayground* menjadi relevan karena mampu menyajikan pembelajaran sejarah secara menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Melalui berbagai fitur interaktif, peserta didik didorong untuk berpartisipasi secara langsung, melakukan analisis, serta menafsirkan peristiwa sejarah secara mandiri, yang pada akhirnya membantu mereka memahami dinamika sejarah dengan lebih bermakna. Pentingnya penggunaan media interaktif ini juga diperkuat oleh temuan Khairunnisa et al., (2024:128) yang mengungkapkan bahwa penggunaan platform Quizizz pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berimplikasi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik. Media digital interaktif memungkinkan guru memantau hasil belajar peserta didik secara langsung. Setiap aktivitas yang dijalankan di platform seperti *Wayground* dapat menunjukkan kesalahan peserta didik dan memberikan data untuk evaluasi serta umpan balik segera. Ulya & Arifi (2021:93) menyebutkan bahwa salah satu faktor yang mendukung pemanfaatan game edukasi Quizizz adalah ketertarikan peserta didik yang cukup tinggi terhadap teknologi dan aktivitas berbasis gim. Hal tersebut membuat mereka lebih bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, tampilan serta cara penggunaan Quizizz yang sederhana memudahkan peserta didik memahami petunjuk yang diberikan guru tanpa kesulitan. Keunggulan ini sangat penting pada materi sejarah yang bersifat faktual dan membutuhkan pemahaman mendalam, seperti pergerakan perlawanan rakyat dan strategi tokoh nasional pada masa pendudukan Jepang.

Motivasi peserta didik juga meningkat melalui pemanfaatan media digital interaktif. Menurut Tussyani & Azmi, (2022: 109) dalam jurnal Yupa: Historical Studies Journal yang berjudul Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMKN 17 Samarinda menyatakan bahwa selama pelaksanaan ulangan harian mata pelajaran sejarah menggunakan aplikasi Quizizz, sebagian besar peserta didik kelas X di SMKN 17 Samarinda

menunjukkan minat belajar yang tinggi. Penggunaan aplikasi tersebut membuat mereka lebih antusias dan terlibat dalam mengikuti proses evaluasi. Media digital berbasis permainan dan interaktivitas mampu menarik perhatian peserta didik, mempertahankan fokus belajar, dan membuat mereka lebih tertarik untuk mengeksplorasi materi sejarah yang dianggap sulit. Menurut Dwiastuti et al., (2024: 12547), penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran sejarah di SMK 2 Pancasila Jember terbukti berhasil meningkatkan minat belajar serta prestasi akademik peserta didik. Pada kelas eksperimen, peserta didik mengerjakan *post-test* berjumlah 20 soal serta angket motivasi dengan 25 pernyataan. Rata-rata nilai yang diperoleh mencapai 87,1 untuk motivasi dan 89 untuk *post-test*, hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan Quizizz dapat mendorong minat belajar sekaligus pemahaman peserta didik dalam belajar sejarah.

*Wayground* menawarkan berbagai aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk mendukung peningkatan belajar peserta didik. Melalui aktivitas interaktif yang bersifat eksploratif dan analitis, peserta didik dilibatkan secara aktif untuk menelusuri perkembangan organisasi pergerakan kebangsaan, menganalisis dampak kebijakan pada masa pendudukan Jepang, serta menguji pemahaman mereka melalui kuis digital yang disajikan secara menarik dan menyenangkan. Aktivitas ini sekaligus membantu mereka memperdalam pemahaman materi dan melatih keterampilan berpikir kritis, menilai sumber, serta menarik kesimpulan secara historis. Hal ini juga senada dengan pendapat Arif et al., (2021: 206), bahwa peserta didik mulai memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus memberi kesempatan bagi mereka untuk berpartisipasi aktif dan melatih kemampuan berpikir kritis ketika menjawab pertanyaan yang disiapkan guru melalui kuis berbasis web. Kehadiran media *Wayground* dapat mengurangi kebosanan peserta didik terhadap materi yang dianggap sulit atau monoton, sehingga meningkatkan motivasi belajar, keaktifan dalam kelas, dan hasil belajar secara keseluruhan.

Pemanfaatan *Wayground* dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Grogol memberikan peluang besar untuk memberikan ruang kepada peserta didik agar dapat memahami materi secara menyeluruh dan terperinci, mengembangkan

keterampilan berpikir historis, serta mengalami peningkatan hasil belajar pada materi Pergerakan Kebangsaan pada Masa Pendudukan Jepang. Media ini mendukung guru dalam menghadirkan pembelajaran yang partisipatif dan interaktif, sehingga tujuan pendidikan sejarah untuk membentuk kemampuan analisis, pemahaman kritis, dan kesadaran historis peserta didik dapat tercapai secara optimal.

Dengan latar belakang tersebut, peneliti mengambil judul: **Penerapan Media *Wayground* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Grogol**. Pelaksanaan penelitian bertujuan untuk menilai sejauh mana media *Wayground* dapat mendukung peningkatan motivasi, keaktifan peserta didik, serta hasil belajar. Dengan memanfaatkan media tersebut, proses belajar mengajar sejarah diharapkan dapat berlangsung lebih interaktif, menarik, dan dapat membangun pemahaman historis yang mendalam.

## **B. Rumusan Masalah**

Merujuk pada identifikasi masalah, peneliti menetapkan pertanyaan penelitian yang dirumuskan di bawah ini:

1. Bagaimanakah penerapan media *Wayground* dalam pembelajaran sejarah pada peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol?
2. Bagaimanakah aktivitas belajar peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol menggunakan media *Wayground* pada pembelajaran sejarah?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol menggunakan media *Wayground* pada materi Pergerakan Kebangsaan pada Masa Pendudukan Jepang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini diarahkan untuk mengkaji serta menggambarkan tingkat efektivitas pemanfaatan media pembelajaran *Wayground* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, mengacu pada pertanyaan penelitian yang telah dianalisis. Penelitian ini secara khusus dijabarkan dalam uraian berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media *Wayground* dalam pembelajaran sejarah peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol;

2. Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik menggunakan media *Wayground* dalam pembelajaran sejarah;
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol pada materi Pergerakan Kebangsaan pada Masa Pendudukan Jepang menggunakan media *Wayground*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Kajian mengenai pemanfaatan media *Wayground* dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah disusun untuk memberikan nilai tambah bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun praktik pembelajaran di sekolah. Secara rinci, manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini dapat diuraikan ke dalam beberapa aspek berikut:

1. Manfaat Teoretis
  - a. Berperan dalam memperkaya pengembangan teori mengenai pembelajaran sejarah berbasis media digital interaktif;
  - b. Menjadi referensi ilmiah bagi penelitian sejenis yang membahas penerapan media inovatif, khususnya *Wayground*, dalam meningkatkan hasil belajar sejarah;
  - c. Memperkaya kajian dalam bidang pendidikan sejarah dan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
2. Manfaat Praktis

Bagi Guru:

- a. Sebagai sarana pembelajaran alternatif yang inovatif dan interaktif untuk memperkuat motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar peserta didik;
- b. Mendorong guru untuk terus berinovasi dalam pembelajaran dan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital;

Bagi peserta didik:

- a. Mendukung peningkatan antusiasme belajar, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam belajar sejarah melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual;

- b. Mendorong terwujudnya pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk berpartisipasi aktif, berpikir kreatif, dan membangun kemandirian dalam proses belajar melalui interaksi dengan media digital *Wayground*;

Bagi Sekolah:

- a. Sebagai model pembelajaran inovatif yang dapat diimplementasikan pada mata pelajaran lain di lingkungan sekolah;
- b. Mendorong peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran serta capaian belajar peserta didik secara umum melalui pemanfaatan teknologi pendidikan.

Bagi Peneliti Selanjutnya:

Berperan sebagai landasan teoritis dan praktis bagi studi-studi selanjutnya terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran baik dalam mata pelajaran sejarah maupun bidang studi lainnya. Selain memperkaya kajian akademik, penelitian ini juga memberikan gambaran mengenai pemanfaatan media digital sebagai salah satu upaya mendukung pengembangan praktik pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pendidikan pada era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmadin, B. Z. (2022). Urgensi Historical Thinking Skills Bagi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 96–114. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mjpai>
- Aditiyawarman, A. M., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, 7(1).
- Afandi, Z. (n.d.). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kontekstual dan Efikasi Diri Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Kota Kediri. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 127–136.
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah di Era Digital. *Proceding: Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 97–108.
- Akbar, Muh. R., Mulyadi, & Shandi, S. A. (2021). *Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa*. 11(2).
- Amalia, N. (2024). Penerapan Kurikulum Pendidikan Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Karimah Tuhid*, 3(11), 12620–12632.
- Andira, T., Santoso, B., & Yusup, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik Pada Materi Mangun Datar Segiempat. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 88–98. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.16579>
- Antika, R. R. (2014). Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning (Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk). *BioKultur*, 3(1), 251–263.
- Arif, J. R., Faiz, A., & Septiani, L. (2021). Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 201–210. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1804>
- Astuti, Waluya, S. B., & Asikin, M. (2019). *Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0*.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Dwiastuti, E., Hamdani, I. I. M., & Wijaya, M. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Sejarah

- Kelas X SMK 2 Pancasila. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 8(2), 12540–12548. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.4274>
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 5(5), 1086–1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Huda, K., & Djono. (2025). Mengintegrasikan Teori Pembelajaran Bermakna dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sejarah di Era Digital. *Jurnal Artefak*, 12(1), 137–146. <https://doi.org/10.25157/ja.v12i1.18462>
- Khairunnisa, F., Mulyani, S. P., & Kamal, F. (2024). Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo. *JMPAI: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(4), 53–63. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i4.366>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder III. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Maisarah, Mesra, R., Agustina, P., Narayanti, P. S., Mayasari, Suyuti, Saptadi, N. T. S., Wibowo, M. A., Tandirerung, V. A., Imbar, M., Ananingsih, V. K., & Salem, A. V. E. T. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Maliasih, Hartono, & P, N. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Miskawi, Anwar, K., Arrasuly, Y., & Purwanta, H. (2025). Pengembangan Keterampilan Berpikir Historis Melalui Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 7(1). <http://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/index>
- Mutaqin, J., Nurzakiah, Amirudin, I., Rizky, R., Fauziah, S., & Amirudin, J. (2025). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan dan Solusi. *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 2(1), 1487–1496. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>

- Naffi'an, I., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 8(6), 987–992.
- Nara Setya Wiratama, Zainal Afandi, Heru Budiono, Agus Budianto, Sigit Widiatmoko, Yatmin Yatmin, Gusti Garnis Sasmita, & Afid Maulana Putra. (2025). Digitalisasi Metode Penelitian Sejarah bagi Guru MGMP Sejarah SMA dan SMK Kabupaten Nganjuk. *JPMNT: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT NIAN TANA*, 3(1), 113–123. <https://doi.org/10.59603/jpmnt.v3i1.686>
- Nisa', S. F., Sayono, J., & Utami, W. I. P. (2019). Pembelajaran Sejarah Indonesia Di Sman 1 Malang Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Historis. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(2).
- Nurfadilah, S., Fakhruddin, M., & Ibrahim, N. (2022). *Media Quizizz dan pengaruhnya terhadap hasil belajar sejarah di SMAN 10 Jakarta*. 2(3).
- Pratama, D. A., Suprijono, A., & Ekawati, D. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis QRCode Pada Kelas X-11 SMA Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Tinta*, 5(2). <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v6i02.3477>
- Purba, A. N., & Sihombing, T. V. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Visual Tiga Dimensi (3D) Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 332–343. <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., Gusmirawati, & Gusmirawati. (2023). *Media Pembelajaran* (Sriwardona & Yani Rahma, Eds.). CV. Afasa Pustaka. <https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI: Idaaratul 'Ulum*, 4(2), 162–175.
- Susilo, A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79–93. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik>
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. [www.bening-mediapublishing.com](http://www.bening-mediapublishing.com)

- Tusyani, I., & Azmi, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, 6(2), 101–110. <http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/yupa>
- Ulimaz, A. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Keanekaragaman Hayati Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri. *KONSTRUKTIVISME*, 7(1).
- Ulya, A., & Arifi, A. (2021). Media Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 6(1), 81–94. <https://doi.org/10.1234/.v0i0.424>
- Wahyudi, D., Idris, J., & Abidin, Z. (2023). Tren dan Isu Penelitian Uji-T dan Chi Kuadrat dalam Bidang Pendidikan. *Journal of Mathematics Education*, 4(2), 182–196.
- Wijayanti, R. D., Fajriyah, I., Aziz, M. F. A., & Widodo, J. P. (2024). Inquiry Learning pada Materi Sejarah untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI. *Pendidikan Dan Humaniora*, 8(2), 12754–12760. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.4126>
- Wulandari, R., Sarkadi, & Kurniawati. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Integratif Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(2).
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>