

Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Model *Active Learning* Berbasis Aplikasi Quizizz *Mode True Or False* di SMA Swasta Mujahidin Pontianak

Iwan Ramadhan

Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

iwan.ramadhan@untan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil implementasi pembelajaran Sosiologi menggunakan model *Active Learning* berbasis Quizizz mode True or False di kelas 11 IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak. Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk melibatkan siswa secara efektif dan berperan aktif dalam kegiatan belajar. Hasil prariset yaitu kelas 11 IPS 3, guru menghadapi masalah pasifnya siswa dalam pembelajaran Sosiologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sampel penelitian terdiri dari beberapa siswa dan guru Sosiologi. Data diperoleh selanjutnya dianalisis berdasarkan tahapan reduksi, presentasi, gambaran kesimpulan dan verifikasi secara sistematis untuk mengidentifikasi pola atau hubungan siswa dengan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Active Learning* melalui aplikasi Quizizz mode True or False memberikan dampak positif, sejalan dengan pelaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), terutama terkait dengan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sosiologi. RPP memuat runtutan dari pembukaan, kegiatan inti, hingga penutup yang terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu kognitif, sikap, dan keterampilan. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan kemampuan mereka untuk memahami konsep-konsep sosiologi meningkat. Selain itu, interaksi antarsiswa juga terstimulasi melalui penggunaan model pembelajaran ini. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang berharga bagi para pelaku pendidikan, terutama dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan siswa di era digital saat ini. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran serupa dalam konteks pendidikan yang berbeda.

Kata Kunci: *Pembelajaran Sosiologi, Model active learning, Quizizz, Mode true or false*

Pendahuluan

Pembelajaran sosiologi merupakan suatu proses yang kompleks di mana guru dan siswa berinteraksi untuk menggali pemahaman mendalam tentang struktur, fungsi, dan dinamika masyarakat. Dalam era digital ini, pendekatan pembelajaran yang inovatif menjadi semakin penting untuk memotivasi dan melibatkan partisipasi siswa secara langsung dalam proses pembelajaran merupakan fokus utama. Pembelajaran sosiologi adalah proses memahami struktur, fungsi, dan interaksi sosial manusia dalam masyarakat. Bidang ini mempelajari bagaimana individu saling mempengaruhi dan berinteraksi dalam berbagai konteks sosial, seperti keluarga, sekolah, pekerjaan, agama, politik, dan budaya. Metode pembelajaran sosiologi dapat mencakup diskusi kelompok, studi kasus, observasi lapangan, riset kuantitatif dan kualitatif, serta analisis teori-teori yang berhubungan dengan perilaku sosial dan dinamika masyarakat. Dalam pembelajaran sosiologi, topik-topik seperti struktur sosial, perubahan sosial, konflik, stratifikasi sosial, budaya, dan institusi sosial seringkali menjadi fokus utama. Studi sosiologi membantu dalam memahami kompleksitas hubungan sosial dan dampaknya terhadap individu, kelompok, dan masyarakat secara keseluruhan. Siswa yang telah menentukan pilihan

pada mata pelajaran dari rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Alam harus bertanggung jawab atas pilihannya (Pratama et al. 2023). Salah satu model pembelajaran yang menarik perhatian adalah pembelajaran Active Learning, di mana siswa tidak hanya menjadi pasif penerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar. Aktivitas interaktif seperti kuis dapat menjadi elemen kunci dalam membangun pembelajaran yang partisipatif dan menarik.

Active learning atau pembelajaran aktif melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran (Nurdin, Saptaningrum, and Kusmawati 2023), dimana mereka aktif terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka untuk berpikir, menganalisis, dan menciptakan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran. Keterkaitan antara active learning dan pembelajaran sosiologi bisa sangat kuat karena sosiologi sendiri menekankan pemahaman tentang interaksi sosial dan dinamika dalam masyarakat. Pemahaman yang kuat tentang bagaimana active learning dapat memengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah kunci dalam mempersiapkan guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif. Kurangnya pengetahuan guru dalam penggunaan metode pembelajaran juga berpengaruh pada keberhasilan siswa, salah satunya metode konvensional (Ramadhan 2021). Pemahaman guru tentang bagaimana active learning memengaruhi keberhasilan belajar siswa dapat membantu mereka merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik, dan memotivasi siswa untuk mencapai potensi belajar mereka yang penuh. Majid (2014) mengatakan kegiatan proses belajar-mengajar sebagai unsur inti dari aktivitas pembelajaran yang dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan rambu-rambu yang telah di susun dalam perencanaan sebelumnya (Ramadhan et al. 2022). Namun dominasi peran guru dalam proses pembelajaran dapat mengurangi keterlibatan siswa dan juga memiliki dampak negatif lainnya. Ketika guru mendominasi proses pembelajaran.

Guru dapat menggunakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran mereka sendiri. Strategi seperti diskusi kelompok, proyek berbasis kolaborasi, penggunaan teknologi, simulasi, dan pendekatan pembelajaran berbasis masalah adalah beberapa contoh yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar. Salah satu sekolah swasta di kota Pontianak mengalami masalah dominasi peran guru dalam proses pembelajaran, hal tersebut tercermin dari kurangnya keterlibatan siswa dan aktivitas individual dari siswa. Berdasarkan pengamatan pra riset, metode pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi oleh guru, diikuti oleh sesi tanya jawab tentang pemahaman siswa terhadap materi tersebut, dan dilanjutkan dengan pemberian latihan atau kuis. Saat guru mengajukan pertanyaan, hanya sejumlah kecil siswa yang bersedia menjawab, dan partisipasi ini cenderung didominasi oleh sekelompok siswa tertentu, terutama mereka yang duduk di barisan depan. Siswa yang duduk di bagian belakang terlihat lebih pasif, terlibat dalam percakapan dengan teman sebelahnya, bahkan ada yang terlihat tertidur. Saat mengerjakan latihan atau kuis, siswa cenderung mengikuti contoh pekerjaan teman mereka. Selain itu, siswa kurang memiliki keberanian untuk bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum mereka mengerti. Dengan demikian, memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Proses pendidikan selalu mengalami perkembangan yang akan membawa kemajuan melalui perkembangan teknologi (Nugraha, Asriati, and Ramadhan 2023). Selain itu, manusia menjalani kehidupan tidak bisa meninggalkan proses belajar (Ramadhan et al. 2023). Dengan demikian, proses pembelajaran dan teknologi saling bergandengan dan terintegrasi. Sudah seharusnya pendidikan perlu senantiasa menyesuaikan perkembangannya untuk menyesuaikan diri dengan upaya peningkatan mutu pendidikan (Mardiyanti et al. 2022). Melalui platform interaktif akan memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka dapat menjawab pertanyaan secara langsung dan melihat hasilnya secara instan. Sehingga pada penelitian ini,

pemanfaatan aplikasi Quizizz dengan mode True or False dapat menjadi solusi yang menarik untuk memperkaya pengalaman pembelajaran sosiologi. Quizizz memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dengan pertanyaan-pertanyaan singkat yang dapat dijawab oleh siswa dengan benar atau salah. Model ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, memungkinkan pemahaman konsep sosiologi lebih mendalam melalui respons langsung dan umpan balik cepat. Salah satu strategi pembelajaran ialah memperdayakan berbagai aplikasi pendukung pembelajaran (Ramadhan, I., Prancisca, S., & Imran 2022). Penerapan Model Active Learning berbasis Quizizz mode True or False dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan retensi informasi, dan merangsang pemikiran kritis. Dengan menciptakan tantangan dan kompetisi yang sehat, siswa dapat terlibat lebih aktif, memperkuat koneksi antara teori sosiologi dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum Indonesia terkena dampak Covid-19, model pembelajaran berbasis internet sebenarnya sudah dikenal, hanya saja tidak banyak yang mengaplikasikannya ke dalam proses pembelajaran sehari-hari (Imran, I., Okianna, O., Ramadhan, I., Al Hidayah, R., Ismiyani, N., Prancisca, S., ... & Solidah 2022). Aplikasi Quizizz mudah diakses siswa menggunakan gawai. Kemudahan mengakses berbagai macam informasi dan berkomunikasi dengan orang banyak menjadi faktor pendukung penggunaan pendekatan teknologi dalam pembelajaran (Sari, Warneri, and Ramadhan 2021).

Langkah-langkah pembelajaran dalam strategi pembelajaran aktif menggunakan aplikasi Quizizz mode true or false bertujuan untuk memulai keterlibatan siswa sejak awal pembelajaran, mendorong pemikiran kritis, serta memberikan motivasi kepada siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, diharapkan peran guru tidak menjadi dominan dalam proses pembelajaran. Mulai dari aplikasi Quizizz, diharapkan selanjutnya guru mengeksplorasi metode pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan teknologi secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sosiologi. Dengan demikian, kita dapat menciptakan generasi yang memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai dinamika sosial diharapkan dapat tercipta melalui penelitian ini dan kemampuan untuk menerapkan konsep sosiologi dalam konteks nyata. Terdapat penelitian relevan dengan penelitian ini, yaitu dengan judul Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz (Utami, Subroto, and Hendratno 2023). Hasil penelitian tersebut menunjukkan keberhasilan meningkatkan keaktifan siswa dan membuat siswa lebih semangat belajar serta memudahkan guru dalam mengevaluasi peserta didik. Pada penelitian ini, selain menyajikan hasil penerapan aplikasi Quiziz juga menjelaskan bagaimana guru merancang modul pembelajaran model *Active Learning* Berbasis Aplikasi Quizizz.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berisikan perencanaan, pelaksanaan hingga hasil pembelajaran sosiologi yang menggunakan soal di aplikasi Quizizz mode *True Or False*. Partisipan atau sumber data primer penelitian diperoleh dari observasi dan wawancara bersama informan yang terdiri dari siswa dan guru Sosiologi kelas 11 IPS 3. Sampel penelitian kelas 11 IPS 3 sebagai fokus penelitian bertujuan memudahkan pengumpulan data yang mendalam. Secara keseluruhan teknik pengumpulan data dilakukan dengan tiga tahap yang terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memahami pelaksanaan pembelajaran secara langsung. Catatan lapangan mencakup interaksi guru-siswa, penggunaan Quizizz sebagai media, dan partisipasi siswa. Wawancara dengan guru sosiologi untuk mendapatkan pandangan lebih mendalam tentang persiapan, pelaksanaan, dan tantangan pembelajaran. Dan dokumentasi dengan mengumpulkan materi ajar, rencana pembelajaran, dan hasil kuis menggunakan Quizizz untuk menilai efektivitas pembelajaran. Data penelitian kualitatif ini dianalisis secara reduksi, presentasi, gambaran kesimpulan dan verifikasi secara sistematis

untuk mengidentifikasi pola atau hubungan siswa dengan guru. Pada penelitian ini juga terdapat evaluasi pembelajaran yang dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran Active Learning dengan aplikasi Quizizz mode True or False dengan memperhatikan partisipasi siswa, pemahaman konsep, dan respons guru terhadap implementasi. Melalui kombinasi metode tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman menyeluruh atau gambaran komprehensif mengenai pelaksanaan pembelajaran sosiologi dengan model Active Learning menggunakan aplikasi Quizizz di Kelas 11 IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak.

Hasil

Persiapan dan Perencanaan

Pada tahapan perencanaan berdasarkan penelitian ini mencakup identifikasi tujuan pembelajaran, memastikan kesesuaian materi dengan kurikulum, dan persiapan materi dengan presentasi. Pemahaman terhadap Critical Pedagogy dianggap penting. Persiapan dan perencanaan menekankan seleksi materi dalam format True or False untuk menguji pemahaman konsep. Rencana pelaksanaan pembelajaran disiapkan dengan kisi-kisi soal sesuai tingkat kesulitan. Desain pertanyaan menantang, memperhatikan model Active Learning agar siswa tetap termotivasi. Pentingnya pengelolaan waktu dan infrastruktur teknologi termasuk infokus untuk memfasilitasi diskusi kelompok dan penilaian kerja kelompok menjadi sorotan. Evaluasi dan umpan balik kepada siswa merupakan aspek penting untuk perbaikan berkelanjutan. Strategi pengelolaan kelas diimplementasikan untuk memastikan partisipasi aktif siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran sosiologi dengan Quizizz mode True or False dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan mendukung pemahaman konsep sosiologi. Guru memiliki peran kunci dalam implementasi pembelajaran yang efisien dan terarah, berkontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap sosiologi.

Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi

Hasil penelitian menyoroti pelaksanaan pembelajaran sosiologi dengan Quizizz mode True or False di kelas XI IPS 3 SMAS Mujahidin Pontianak. Guru memiliki kebebasan untuk memilih alat pengajaran yang sesuai, dan dalam konteks ini, guru AA memilih aplikasi Quizizz mode True or False sebagai alat interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Kelas XI IPS 3, yang terdiri dari 30 siswa, mengalami pelaksanaan pembelajaran yang dinamis dan interaktif. Dalam pertemuan tersebut, guru mengimplementasikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan dengan serangkaian kegiatan pembuka, termasuk salam, doa, dan pengkondisian kelas. Guru memberikan gambaran materi pertemuan, kompetensi capaian, manfaat pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan digunakan. Siswa merespons positif dengan partisipasi aktif mereka selama pembukaan.

Pada kegiatan inti, guru melakukan proses pembelajaran berdasarkan RPP, menanyakan pemahaman siswa, dan memasuki proses pembelajaran mode True or False. Guru membentuk kelompok untuk mendorong siswa berdiskusi dan bertukar pikiran, menciptakan atmosfer pembelajaran yang dinamis. Setiap kelompok mendapatkan papan jawaban dan spidol untuk menjawab pertanyaan dengan menulis "T" (TRUE) atau "F" (FALSE) berdasarkan materi yang ditampilkan di infocus. Sistem pengoreksian dilakukan secara berpasangan, di mana satu kelompok mengoreksi jawaban kelompok lain, mencatat jumlah benar dan salah. Proses pengoreksian disertai dengan diskusi dan pembahasan bersama guru. Kesimpulan dan masukan diberikan untuk setiap jawaban, meningkatkan pemahaman siswa. Guru melakukan kegiatan penutup dengan refleksi perasaan siswa, menanyakan pemahaman materi, dan membuka sesi tanya jawab. Setiap siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, menjelaskan inti dari relasi

antar kelompok dan terciptanya keharmonisan sosial di kehidupan publik. Pembelajaran diakhiri dengan berdoa dan salam penutup, mencerminkan keprofesionalan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan waktu dan kebutuhan peserta didik, sejalan dengan penelitian oleh Ramadhan (2023a). Hasil penelitian ini mencerminkan bahwa pembelajaran sosiologi dengan Quizizz mode True or False berhasil menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif, dinamis, dan melibatkan aktifitas siswa secara menyeluruh.

Hasil Pembelajaran Sosiologi

Implementasi pembelajaran sosiologi dengan model Active Learning berbasis aplikasi Quizizz mode True or False di kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak membawa dampak positif yang mencolok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan metode pembelajaran menciptakan keterlibatan siswa yang lebih aktif dan efektif dalam memahami konsep-konsep sosiologi. Pencapaian hasil belajar siswa dalam dimensi kognitif, sikap, dan keterampilan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran mencatatkan antusiasme yang tinggi dalam menjawab pertanyaan dan berkontribusi dalam diskusi kelas. Dari hasil evaluasi terhadap kemampuan pemahaman materi sosiologi, terlihat adanya peningkatan yang memuaskan. Siswa tidak hanya menjawab kuis interaktif dengan benar, tetapi juga menunjukkan pemahaman mendalam melalui respons kritis terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Atmosfer pembelajaran yang dinamis turut memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa selama proses belajar. Suasana interaktif memungkinkan siswa menjadi lebih santai, aktif dalam diskusi, bertanya, dan berbagi pandangan. Keadaan ini menciptakan lingkungan pembelajaran inklusif dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Evaluasi terhadap hasil pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan model Active Learning dengan Quizizz mode True or False berhasil mencapai tujuan meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa di kelas. Dalam ranah kognitif, siswa menunjukkan pencapaian nilai yang memuaskan. Hasil evaluasi empat kelompok, dengan masing-masing terdiri dari 7-8 anggota, menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh berada di atas standar. Peningkatan pemahaman terlihat dari respon siswa yang tidak hanya menjawab dengan benar tetapi juga mampu mengaitkan teori-teori sosiologi dengan situasi dunia nyata.

Pada ranah sikap atau afektif, siswa menunjukkan perilaku sangat baik. Keaktifan siswa dalam berdoa sesuai dengan keyakinan agama mereka, tanggung jawab atas kehadiran, dan perlakuan sosial yang baik terhadap teman sekelasnya menjadi indikator positif dalam penilaian ranah afektif. Dalam ranah psikomotorik atau keterampilan, guru telah menyiapkan indikator yang mencakup diskusi dan kreativitas menjawab soal Quizizz. Meskipun terdapat beberapa siswa yang kurang aktif, namun mayoritas kelompok berhasil mencapai hasil yang baik dengan berdiskusi dan bekerja sama menjawab pertanyaan dengan baik. Secara keseluruhan, penerapan model Active Learning dengan Quizizz mode True or False berhasil mencapai tujuan pembelajaran sosiologi di SMA Swasta Mujahidin Pontianak. Siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep-konsep sosiologi tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kritis. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam konteks pembelajaran sosiologi.

Pembahasan

Persiapan dan Perencanaan

Perencanaan pembelajaran Sosiologi dengan menggunakan Quizizz mode True or False melibatkan beberapa tahapan krusial. **Pertama**, identifikasi tujuan pembelajaran untuk

memastikan bahwa materi yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum dan mencakup konsep-konsep kunci sosiologi. Materi yang akan digunakan, dipersiapkan terlebih dahulu dan membuat PPT agar memudahkan guru menjelaskan. **Kedua**, seleksi materi pembelajaran yang dapat disajikan dalam format pertanyaan True or False, sehingga siswa dapat menguji pemahaman konsep dengan cepat. Pemahaman yang perlu diperkuat untuk diterapkan mencakup pemahaman CP secara keseluruhan sebagai langkah awal dalam perencanaan pembelajaran dan penilaian yang terdiri dari dasar pemikiran, tujuan dan karakteristik terhadap pencapaian setiap tahapan pada mata pelajaran tertentu (Ramadhan 2023b).

Perencanaan pembelajaran sosiologi model *Active Learning* berbasis aplikasi *Quizizz* mode *True Or False* pada kelas XI IPS 3 SMAS Mujahidin Pontianak dilakukan oleh guru sosiologi dengan mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan digunakan untuk 1 kali pertemuan dan menyusun kisi-kisi soal yang mencakup berbagai tingkatan kesulitan, sesuai dengan tingkat pemahaman yang diinginkan. Desain pertanyaan harus menantang namun dapat dijangkau oleh seluruh siswa di kelas. Guru perlu memperhatikan model pembelajaran yang diminati agar tidak monoton dan membuat siswa termotivasi dalam belajar mandiri (Ramadhan 2023d). Hal yang perlu diperhatikan dalam merancang asesmen yaitu ketika penilaian berupa kerja kelompok dikarenakan akan dibuat beberapa kelompok dari satu kelas. Setelah itu, perencanaan waktu pembelajaran harus memperhitungkan durasi permainan mode true or false yang menggunakan papan jawaban. Penting juga untuk memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai di kelas, seperti infokus yang akan digunakan untuk menampilkan soal di depan agar siswa yang berkelompok dapat berdiskusi terkait soal yang ditampilkan. Selain itu, rencana evaluasi yang mencakup cara untuk memberikan umpan balik kepada siswa perlu dipertimbangkan agar pembelajaran dapat terus ditingkatkan. Terakhir, perencanaan tersebut harus memasukkan strategi pengelolaan kelas untuk memastikan partisipasi aktif seluruh siswa. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran sosiologi menggunakan *Quizizz* mode True or False dapat menjadi pengalaman yang efektif, interaktif, dan mendukung pemahaman konsep-konsep Sosiologi secara menyeluruh. Tujuan pembuatan rencana pembelajaran oleh guru yaitu untuk mengimplementasikan pembelajaran yang efektif, efisien serta terarah (Ramadhan, I., Wiyono, H., Adlika, N. M., Firmansyah, H., & Purnama 2022).

Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi

Pelaksanaan pembelajaran sosiologi dengan menggunakan *Quizizz* mode True or False melibatkan serangkaian langkah untuk memastikan efektivitas dan keterlibatan siswa. Guru merupakan individu yang menjadi pusat perhatian dan fasilitator pada jalannya kegiatan pembelajaran kepada para siswanya (Purnama, S., Adlika, N. M., Wiyono, H., Ramadhan, I., Firmansyah, H., & Budiman 2022). Pentingnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran kami pahami, oleh karena itu, AA selaku guru memilih aplikasi *Quizizz* dengan mode True or False sebagai alat interaktif. Selama pelaksanaan pembelajaran, siswa diajak untuk terlibat langsung melalui kuis interaktif yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi sosiologi. Proses pelaksanaan ini diharapkan dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih dinamis, mendorong keterlibatan siswa, dan pada akhirnya, merangsang keberhasilan belajar mereka. Kebebasan diberikan kepada guru untuk memilih berbagai alat pengajaran, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa (Ramadhan 2023c).

Siswa kelas XI IPS 3 berjumlah 30 orang yang dimana kebetulan pada hari itu semua siswa hadir dan ikut belajar bersama terkait materi relasi antar kelompok dan terciptanya keharmonisan sosial di kehidupan publik. Kegiatan pembelajaran pertemuan ini menggunakan runtutan RPP yang sudah dibuat dengan serangkaian kegiatan pembuka yang berisikan salam, doa, absen, pengkondisian kelas atau menanyakan kabar siswa, membahas materi pertemuan sebelumnya,

memberitahukan kompetensi capaian pada pertemuan ini, manfaat pembelajaran, model serta teknik penilaian yang akan digunakan. Terlihat sekali pada saat pelaksanaannya, siswa memberikan respon positif dengan menjawab pertanyaan guru sesuai arahan dan tujuan capaian. Pada kegiatan inti, guru melangsungkan proses pembelajaran berdasarkan RPP yang telah dibuat yaitu: guru melakukan kegiatan menanyakan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sebelumnya. Selanjutnya memasuki proses pembelajaran mode *true or false*, pada langkah pertama guru akan membuat kelompok agar siswa bisa berdiskusi dan bertukar pikiran dengan teman sekelompoknya yang diharapkan dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam menyatakan pendapat. Selanjutnya setiap kelompok mendapatkan papan jawaban dan spidol yang digunakan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan menulis huruf "T" (TRUE) dan "F" (FALSE) berdasarkan soal yang akan di tampilkan di infocus. Setiap kelompok diberi sehelai kertas yang kemudian digunakan untuk mencatat jumlah benar dan salah dari kelompok lawan. Sebelumnya guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa cara mengerjakan tugas adalah dengan bekerja sama dan setiap soal akan ditampilkan di proyektor dengan dipandu guru. Dilanjutkan dengan cara pengoreksian nya dengan sistem kelompok dimana kelompok 1 akan mengoreksi jawaban kelompok 2 dengan menghitung jumlah jawaban benar dan salah dan ditulis di kertas yang telah diberikan, begitu sebaliknya. Hal ini juga dilakukan ke kelompok seterusnya seperti berpasangan pasangan kelompok. Jika proses ini selesai, siswa bersama guru membahas jawaban mana yang benar dan mana yang salah serta alasan kenapa jawaban itu benar. Terakhir yaitu guru memberi masukan untuk setiap jawaban dan kesimpulan akhir. Kegiatan penutup yang berisikan refleksi perasaan siswa dengan menanyakan apakah materi hari ini sudah dimengerti atau belum, dan membuka sesi tanya jawab terkait materi yang belum dipahami. Jika dirasa siswa sudah memahami maka siswa juga yang menyimpulkan materi yang sudah dipelajari bersama dari kegiatan pendahuluan hingga penutup. Satu persatu dari siswa menjelaskan kesimpulan inti dari materi relasi antar kelompok dan terciptanya keharmonisan sosial di kehidupan publik. Setelah kesimpulan sudah mencapai tujuan dan harapan pemahaman, maka berakhirlah pembelajaran dengan berdoa kembali dan mengucapkan salam penutup. Guru yang profesional dan kompeten harus mampu menerapkan model dan metode pembelajaran berdasarkan tuntutan waktu dan kebutuhan peserta didik (Ramadhan 2023a).

Hasil Pembelajaran Sosiologi

Hasil dari proses pembelajaran yang telah diimplementasikan tentu akan menghasilkan dampak, baik itu bersifat positif maupun negatif. Pada hasil akan pembelajaran sosiologi model *Active Learning* berbasis aplikasi *Quizizz* mode *True Or False* kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak ternyata lebih terlihat hasil yang positif aktif antar siswa bila dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Pencapaian hasil belajar merujuk pada tercapainya tujuan pembelajaran yang mencakup dimensi kognitif, sikap, dan keterampilan, yang tercermin dalam kebiasaan berpikir dan bertindak siswa dalam kelas. Dengan menerapkan model *Active Learning* berbasis *Quizizz* mode *True or False* dalam pembelajaran sosiologi di Kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak, guru berhasil mencapai hasil yang memuaskan pada kelompok siswa yang terdiri dari 30 orang. Partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran menjadi sebuah catatan penting, di mana tingkat keterlibatan yang tinggi terlihat dari antusiasme mereka dalam menjawab pertanyaan dan berkontribusi dalam diskusi kelas. Dari hasil evaluasi yang dilakukan terhadap kemampuan pemahaman materi sosiologi, terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Siswa tidak hanya menjawab kuis interaktif dengan benar, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang mendalam melalui respons kritis terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Hal ini mencerminkan bahwa penerapan model pembelajaran ini berhasil merangsang pola pikir analitis siswa, sehingga mereka mampu mengaitkan teori-teori sosiologi dengan situasi dunia nyata.

Selain itu, atmosfer pembelajaran yang dinamis juga memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa selama proses belajar. Dalam suasana yang interaktif, siswa menjadi lebih santai untuk aktif dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, dan berbagi pandangan mereka. Keadaan ini membentuk lingkungan pembelajaran yang inklusif dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui evaluasi yang komprehensif terhadap hasil pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Active Learning dengan Quizizz mode True or False berhasil mencapai tujuan meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa di Kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak. Terkait 3 penilaian yang di paparkan dalam RPP yaitu ranah kognitif, sikap dan keterampilan akan dijelaskan berikut. Pada ranah ini terlihat siswa yang berjumlah 30 orang cukup memberikan hasil yang memuaskan. Dari evaluasi empat kelompok yang terdiri dari 7-8 anggota dalam setiap kelompok, terlihat bahwa nilai yang diperoleh berada di atas standar nilai. Kelompok 1 memperoleh nilai 90, kelompok 2 memperoleh nilai 85, kelompok 3 memperoleh nilai 85, dan kelompok 4 memperoleh nilai 80 dari hasil diskusi siswa secara kolektif. Perhitungan hasil nilai ini berdasarkan dari jumlah soal yang berjumlah 20 dengan ditampilkan di infokus yang memiliki nilai 5 poin per-soal apabila benar. Selanjutnya yaitu terkait ranah sikap atau afektif dengan menilai siswa atau mengkarakteristikan berdasarkan observasi pada saat pembelajaran berlangsung atau pada saat berdiskusi. Indikator yang menjadi acuan guru untuk menilai ranah afektif ini ialah kehadiran siswa yang menunjukkan siswa kelas 11 IPS 3 mendapatkan hasil yang sangat baik karena semua siswa hadir saat pelajaran sosiologi. Hal ini memperlihatkan tanggung jawab siswa atas dirinya. Selain itu juga dinilai pada saat berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran. Guru mengamati apakah siswa melaksanakan doa sesuai dengan keyakinan agama mereka, dan hasilnya menunjukkan bahwa 30 siswa melaksanakan dan menghormati agama yang dianutnya dengan sangat baik. Selanjutnya, penilaian dilakukan terhadap aspek nilai sosial siswa terhadap teman sekelasnya. Dari 30 siswa yang diamati, semuanya menunjukkan perilaku sangat baik dengan cara memperlakukan teman sekelas tanpa diskriminasi saat bekerja dalam kelompok tugas. Mereka juga aktif dalam berpartisipasi, bertanya, dan memberikan jawaban. Seluruh siswa menunjukkan sikap sosial yang baik dengan berkontribusi dalam diskusi kelas.

Dan ranah penilaian yang terakhir yaitu psikomotorik atau keterampilan berkaitan dengan tindakan siswa. Pada ranah ini, guru sudah mempersiapkan indikator yang akan dinilai pada saat pembelajaran berlangsung. Penilaian yang paling utama menjadi indikator ialah berdiskusi ketika berkelompok dengan melihat keaktifan menjawab soal *Quizizz* yang ditampilkan dengan menjawab pertanyaan dengan benar. Terlihat dari ketiga kelompok terdapat beberapa siswa yang kurang aktif berdiskusi, dimana hasilnya sebagai berikut; kelompok 1 yang berjumlah 7 orang membuahkan hasil yang sangat baik karena seluruh dari anggota kelompok berdiskusi dan bekerja sama menjawab pertanyaan. Kelompok 2 yang berjumlah 7 orang membuahkan hasil yang baik karena hanya 5 dari 7 siswa saja yang terlihat antusias dan berdiskusi dengan baik sedangkan 2 orang lainnya asyik berbicara dan sibuk hal sendiri, namun demikian yang lebih aktif lebih banyak dibandingkan yang tidak aktif. Kelompok 3 yang berjumlah 8 orang membuahkan hasil yang baik karena 6 dari 8 siswa saja yang terlihat antusias dan berdiskusi dengan baik sedangkan 2 orang lainnya sibuk sendiri dan bahkan mengerjakan tugas mata pelajaran yang lain, namun demikian yang lebih aktif lebih banyak dibandingkan yang tidak aktif. Kelompok 4 yang berjumlah 8 orang membuahkan hasil yang sangat baik karena seluruh dari anggota kelompok berdiskusi dan bekerja sama menjawab pertanyaan.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis yang signifikan bagi praktisi pendidikan dan pengembangan kurikulum. Pertama, praktisi pendidikan dapat memanfaatkan model Active Learning berbasis aplikasi Quizizz mode True or False sebagai salah satu strategi inovatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sosiologi. Dengan memperhatikan hasil

positif dari penelitian ini, guru dapat lebih termotivasi untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Kedua, praktisi pendidikan perlu memperhatikan pentingnya pengembangan keterampilan digital dan literasi teknologi bagi siswa. Dengan memahami dan menguasai teknologi, siswa akan lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin digital. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pelatihan dan dukungan yang cukup kepada siswa dalam mengembangkan keterampilan teknologi agar mereka dapat memanfaatkannya secara efektif dalam proses pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan dorongan bagi praktisi pengembangan kurikulum untuk terus memperbarui dan menyempurnakan kurikulum pendidikan. Integrasi teknologi dalam kurikulum menjadi hal yang penting untuk memastikan bahwa pendidikan dapat tetap relevan dan responsif terhadap perkembangan zaman. Pengembangan kurikulum yang inklusif dan inovatif akan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar dan mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Dengan demikian, praktisi pendidikan dan pengembangan kurikulum perlu bekerja sama dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sosiologi dan mengembangkan kurikulum yang responsif, praktisi pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan.

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran Active Learning berbasis Quizizz mode True or False pada mata pelajaran sosiologi di Kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak memberikan hasil yang sangat memuaskan. Siswa aktif terlibat dalam menjawab pertanyaan True or False dan mendiskusikan jawaban bersama. Guru memberikan waktu yang cukup untuk setiap pertanyaan agar siswa dapat memproses informasi dengan baik. Selanjutnya, kami mengadakan sesi diskusi kelompok dan sesi tanya jawab untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi pemahaman dan memecahkan kesulitan yang mungkin muncul. Dari hasil pembelajaran, terlihat peningkatan signifikan dalam pemahaman materi sosiologi. Siswa tidak hanya menjawab kuis dengan benar, tetapi mereka juga mampu menerapkan konsep-konsep tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari. Respons kritis siswa terhadap materi juga terlihat melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan selama sesi diskusi. Adapun keaktifan siswa selama proses pembelajaran terlihat dari partisipasi mereka dalam diskusi kelompok dan tanya jawab. Suasana kelas yang interaktif membantu siswa merasa nyaman untuk berkomunikasi dan berbagi ide. Ini menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memotivasi siswa untuk terus meningkatkan kualitas pemahaman mereka. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Active Learning dengan Quizizz mode True or False pada materi Relasi Antar Kelompok Dan Terciptanya Keharmonisan Sosial Di Kehidupan Publik secara rinci dan cermat berhasil memberikan dampak positif pada pemahaman dan keaktifan siswa di Kelas XI IPS 3 SMA Swasta Mujahidin Pontianak.

References

- Imran, I., Okianna, O., Ramadhan, I., Al Hidayah, R., Ismiyani, N., Prancisca, S., ... & Solidah, S. N. 2022. "Penerapan Literasi Berbasis IT Dalam Pembelajaran Melalui Media E-Book Di SMPN 7 Sungai Raya." *Jurnal Kewarganegaraan* 6(2): 5018–20.
- Mardiyanti, Lisa Ranti et al. 2022. "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Model Blended Learning Berbasis Media Google Classroom." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5(1): 1349–58.
- Nugraha, Taufan Jaya, Nuraini Asriati, and Iwan Ramadhan. 2023. "Efektivitas Penilaian Hasil

- Belajar Berbasis Kahoot! Dalam Pembelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 2 Pontianak.” *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 6(2): 319–31.
- Nurdin, Ahmad Ali, Aprillia Eka Saptaningrum, and Heny Kusmawati. 2023. “Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah.” *Journal of Student Research (JSR)* 1(1).
- Pratama, Surya et al. 2023. “Merdeka Curriculum: Learning Systems and Challenges at Islamic Schools in Pontianak City.” In *3rd Borneo International Conference on Islamic Higher Education (BICIHE) 2023*, , 90–96.
- Purnama, S., Adlika, N. M., Wiyono, H., Ramadhan, I., Firmansyah, H., & Budiman, J. 2022. “Analisis Pemahaman Penelitian Tindakan Kelas Pada Guru-Guru IPS.” *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 32(2): 263–79.
- Ramadhan, I., Prancisca, S., & Imran, I. 2022. “Strategi Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 10 Pontianak.” *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 5(1): 76–88.
- Ramadhan, I., Wiyono, H., Adlika, N. M., Firmansyah, H., & Purnama, S. 2022. “Strategi Mempersiapkan Dan Melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka Secara Terbatas Selama Masa Pandemi Covid-19 Di SMA.” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4(4): 5213–27.
- Ramadhan, Iwan. 2021. “Penggunaan Metode Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas XI IPS 1.” *Ilmu Pendidikan* 4(3): 358.
- Ramadhan, Iwan. 2022. “Proses Perubahan Pembelajaran Siswa Dari Daring Ke Luring Pada Saat Pandemi Covid-19 Di Madrasah Tsanawiyah.” *EDUKATIF: JJurnal Ilmu Pendidikan* 4(2): 1783–92.
- Ramadhan, Iwan. 2023a. “DINAMIKA IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH PADA ASPEK PERANGKAT DAN PROSES PEMBELAJARAN.” *Academy of Education Journal* 14(2): 622–34.
- Ramadhan, Iwan. 2023b. “INDEPENDENT CURRICULUM: IMPLEMENTATION OF SOCIAL SCIENCE AND ARTS AND CULTURE LEARNING THROUGH P5 AT SMA NEGERI 10 PONTIANAK.” *Jurnal Scientia* 12(02): 1859–66.
- Ramadhan, Iwan. 2023c. “INDEPENDENT CURRICULUM ASSESSMENT AT MA NEGERI 2 PONTIANAK.” *Jurnal Scientia* 12(04): 767–75.
- Ramadhan, Iwan. 2023d. “Kurikulum Merdeka: Proses Adaptasi Dan Pembelajaran Sosiologi Di Sekolah Menengah Atas.” *Journal of Education Research* 4(4): 1846–53.
- Ramadhan, Iwan. 2023. “PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM MEMBANGUN SEMANGAT BELAJAR ANAK SEBAGAI GENERASI PENERUS BANGSA DI YAYASAN.” *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4(2): 972–81.
- Sari, Pitri, Warneri Warneri, and Iwan Ramadhan. 2021. “DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE PADA PERILAKU SISWA KELAS XIDALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI MA AL-IKHLAS KUALA MANDOR B.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 10(9).
- Utami, Mamik Dwi, Waspodo Tjipto Subroto, and Hendratno Hendratno. 2023. “Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Quiziz Dalam Pembelajaran IPS Kelas V.” *Journal of Education Research* 4(4): 2420–25.