



Available online at **HISTORIA**; Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah
Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/historia>



RESEARCH ARTICLE

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER KEJUJURAN DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Euis Nela

Program Magister Pendidikan Sejarah, Sekolah Pascasarjana UPI
euisnela2@gmail.com

To cite this article: Nela, E. (2021). Implementasi teknologi digital untuk meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 35-46. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.25943>.

Naskah diterima : 29 Juni 2020, Naskah direvisi : 7 Desember 2020, Naskah disetujui : 30 Desember 2020

Abstract

This research is motivated by the existence of dishonesty such as corruption, and cheating behavior which results in a decrease in the character of honesty among the community and the lack of motivation to learn from students towards learning history. The purpose of writing, in general, is to gain an understanding of the implementation of digital technology to improve the character of honesty and learning motivation of students in learning history. The method used in this research is descriptive qualitative because the research conducted has research subjects who are part of social symptoms, the field situation is presented without being manipulated, in the form of written words from the perpetrator so that it can be observed and is natural. Based on the results of observations of the three digital technologies used by teachers in history learning, namely QR Code technology and Window Movie Maker and quizizz, the researchers saw that the implementation of the use of QR Code and Window Movie Maker technology can increase students' learning motivation. Meanwhile, the use of quizizz technology in the assessment/test has increased the character values of honesty and motivation of students.

Keywords: Digital technology; honest; motivational; QR Code; Windows Movie Maker; Quizizz.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih adanya ketidakjujuran seperti korupsi, dan perilaku mencontek sehingga mengakibatkan menurunnya karakter kejujuran dikalangan masyarakat serta masih kurangnya motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Tujuan penulisan secara umum yaitu memperoleh pemahaman mengenai implementasi teknologi digital untuk meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu deskriptif kualitatif, karena penelitian yang dilakukan memiliki subjek penelitian yang merupakan bagian dari gejala sosial, situasi lapangan disajikan tanpa dimanipulasi, berupa kata-kata tertulis dari pelaku sehingga dapat diamati dan bersifat natural. Berdasarkan hasil observasi dari ketiga teknologi digital yang digunakan guru dalam pembelajaran sejarah yaitu teknologi QR Code dan Window Movie Maker dan quizizz, maka peneliti melihat bahwa implementasi penggunaan teknologi QR Code dan Window Movie Maker dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan penggunaan teknologi quizizz dalam penilaian/tes telah meningkatkan nilai karakter kejujuran dan motivasi peserta didik.

Kata kunci: Teknologi digital, jujur, motivasi, QR Code, windows Movie Maker, Quizizz.

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini kita masih menyaksikan pemberitaan-pemberitaan diberbagai media, baik cetak maupun digital mengenai masih adanya oknum kepala daerah, anggota DPR, dan lain sebagainya yang terjerat kasus korupsi. Menyaksikan masih adanya kasus korupsi, penyalahgunaan jabatan, suap-menyuap, dan banyak lagi kasus lainnya di Indonesai, membuat banyak kalangan khususnya para guru dan orang tua merasa khawatir dan sangat prihatin, karena hal tersebut telah menunjukkan semakin menurunnya nilai karakter dan kualitas moral bangsa ini.

Nilai karakter dan kualitas moral bangsa, kiranya menjadi tanggung jawab penting bagi dunia pendidikan dewasa ini. Pendidikan menjadi salah satu solusi terbaik dalam peningkatan dan perbaikan hal tersebut. Jika karakter tersebut tidak dibangun sejak masa sekolah, maka kemungkinan dimasa depan nanti peserta didik akan tumbuh menjadi pribadi yang dapat berakibat buruk bagi diri sendiri, keluarga maupun bagi bangsanya. Karakter yang sangat penting dan wajib dimiliki oleh generasi penerus bangsa agar dapat tercipta generasi yang memiliki kualitas terbaik adalah perilaku jujur. Perilaku jujur merupakan dasar dari perilaku terpuji lainnya, dengan meningkatkan perilaku ini diharapkan dimasa depan pemerintahan Indonesia dipegang orang-orang jujur.

Pendidikan dalam hal ini sekolah, merupakan tempat peserta didik menemukan dan membangun karakter kejujuran, yang nantinya diharapkan berkarakter mulia dan berakhlak serta berbudi luhur. Dalam menemukan dan membangun kejujuran tersebut, peran guru sangat penting dan luas, karena guru sering berinteraksi langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Seperti halnya dalam Kurikulum 2013, dengan adanya penambahan penguatan pendidikan karakter, diharapkan akan lebih mengintensifkan penanaman dan penguatan karakter peserta didik dalam mewujudkan manusia Indonesia yang memiliki karakter dan kualitas moral yang baik. Diharapkan pula lulusannya mempunyai kompetensi yang seimbang antara *hard skill* maupun *soft skill*, yang mencakup aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu rumusan kompetensi sikap sosial yaitu menunjukkan perilaku jujur. Perilaku jujur tersebut diharpan dapat mengurangi beberapa penyimpangan yang disebutkan diatas. Karakter kejujuran tercermin dalam pancasila yaitu nilai-nilai Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Kejujuran juga merupakan salah satu karakter bangsa Indonesia.

Guru tidak hanya bertugas melakukan kegiatan mengajar dan mendidik agar peserta didik meningkatkan karakter kejujuran, akan tetapi seorang guru bertanggung jawab pula dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Keberhasilan dalam proses kegiatan mengajar tersebut bergantung pada sejauhmana upaya guru dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik tersebut.

Contoh kecil dalam membangun tradisi kejujuran tersebut yaitu ketika guru melakukan penilaian/ulangan, guru harus mencari cara agar peserta didik dengan sadar dan tanpa paksaan melakukan penilaian/ulangan dengan jujur dan tidak mencontek, baik kepada buku, internet maupun kepada temannya. Sehingga pada akhirnya terwujudlah rumusan tujuan pendidikan nasional. Seperti halnya yang di ungkapkan oleh Mansur. A (2016) bahwa Teknologi digital dalam model pengajaran kejujuran berpengaruh signifikan terhadap internalisasi karakter jujur.

Selain karakter jujur, implementasi teknologi digital diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya kegiatan belajar siswa. Belajar tanpa motivasi sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal. Motivasi siswa dalam belajar sejarah dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi (Budiarta, 2016).

Proses dalam pembelajaran kurikulum 2013 lebih mengutamakan pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik, belajar secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efesiensi dan efektifitas. Guru harus bisa memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri yang kreatif dan inovatif. Akan tetapi, masih banyak guru yang belum meiliki pemahaman yang memadai dan paradigma pembelajaran yang belum sesuai dengan tidakan yang seharusnya, karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru di Indonesia pada umumnya masih berpusat pada guru.

Keberhasilan peningkatan kualitas pendidikan salah satunya ditentukan dengan adanya motivasi belajar peserta didik. Seperti halnya yang diungkapkan dalam penelitian Mintarsih (2020) bahwa pemanfaatan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* dalam pembelajaran berdampak positif pada peningkatan motivasi belajar siswa karena aplikasi tersebut dirasa menyenangkan, menantang, dan interaktif.

Dalam menghadapi tantangan motivasi belajar peserta didik di era revolusi industri 4.0, guru perlu membekali peserta didik dengan karakter dan

kualitas moral yang baik. Selain itu, dalam mengelola pembelajaran guru diharapkan dapat memperhatikan karakteristik peserta didik zaman sekarang yaitu generasi pasca-milenium atau generasi Z. Mereka merupakan makhluk sosial yang berinteraksi di dunia nyata dan dunia maya. Mereka merupakan individu yang kehidupannya tidak bisa lepas dari teknologi digital seperti; *internet, web, smartphone, laptop* dan media digital lainnya. Sebagai generasi yang tidak bisa hidup tanpa keberadaan teknologi, proses pembelajaran harus dapat diintegrasikan kedalam teknologi digital tersebut atau lebih dikenal dengan *e-learning/m-learning*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurdianto (2017), *M-learning* merupakan pembelajaran dengan media yang praktis sehingga pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa terhalang oleh tempat dan waktu. *M-learning* menuntut kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran dan partisipasi aktif dari siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan di sekolah yang ada di Selandia Baru, penggunaan teknologi digital oleh siswa sering kali berpusat pada beberapa jenis kegiatan utama, seperti melatih keterampilan, mencari informasi, dan menghasilkan pekerjaan seperti dokumen atau tayangan slide. Peluang belajar berbasis digital lainnya masih relatif tidak umum. (Bolstad, 2017). Guru sejarah dituntut untuk terus berinovasi, apalagi saat mata pelajaran yang kita ajarkan dianggap mata pelajaran yang kuno dan membosankan. Di era revolusi industri 4.0, guru sejarah sebisa mungkin harus dapat menyesuaikan diri dengan cara dan gaya belajar peserta didik yaitu dapat melaksanakan pembelajaran sejarah dengan pemanfaatan teknologi digital tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan diatas maka solusi yang ditawarkan adalah dengan menggunakan teknologi digital yaitu berupa *QR Code, windows movie maker* dan *quizizz* dalam pembelajaran sejarah yang nantinya diharapkan mampu meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi belajar peserta didik.

Fokus permasalahan yang akan di uraikan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Implementasi Teknologi Digital (*QR Code, Windows Movie Maker* dan *Quizizz*) untuk meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah”. Berdasarkan pada fokus permasalahan tersebut, maka peneliti dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut: (1) Bagaimana implementasi teknologi *QR Code* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah? (2) Bagaimana implementasi aplikasi pengedit video

“*Windows Movie Maker*” dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah? (3) Apakah gamifikasi *Quizizz* dapat meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Setelah menguraikan rumusan masalah di atas maka diperoleh tujuan penulisan secara umum yaitu untuk memperoleh pemahaman mengenai implementasi teknologi digital untuk meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah sebagai berikut: (1) Mendeskripsikan implementasi teknologi *QR Code* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah. (2) Mendeskripsikan implementasi aplikasi pengedit video “*Windows Movie Maker*” dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah. (3) Mengetahui sejauhmana gamifikasi *Quizizz* dapat meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

METODE

Pendekatan/Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, karena penelitian yang dilakukan di MAN Kota Cimahi ini memiliki subjek penelitian yang merupakan bagian dari gejala sosial, situasi lapangan disajikan tanpa dimanipulasi, berupa kata-kata tertulis dari pelaku sehingga dapat diamati dan bersifat natural. Hal ini sesuai dengan penjelasan dari Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2010: hlm. 4) yang menyatakan bahwa “Metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif bertumpu pada latar belakang alamiah secara holistik, memposisikan manusia sebagai alat penelitian yang dilakukan dan disepakati oleh peneliti dan subjek penelitian”. Untuk memahami secara mendalam terhadap penelitian ini, maka peneliti turun ke lapangan guna mengadakan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian.

Subjek Penelitian

Sugiyono (2017) mengatakan bahawa dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi tetapi oleh Spradley dinamakan “*social situation*” atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen yaitu tempat (*place*) pelaku (*actors*) dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Pada penelitian kualitatif peneliti memasuki situasi sosial tertentu yang dapat

berupa lembaga pendidikan tertentu, melakukan observasi dan wawancara kepada orang-orang yang dipandang tahu tentang situasi sosial tersebut. Penentuan sumber data pada orang yang diwawancarai dilakukan secara *purposive*, yaitu dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. (Sugiyono, 2017).

Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini dibutuhkan beberapa informan yang dijadikan subjek penelitian atau sumber informasi guna mendukung rampungnya penelitian. Adapun informan dalam penelitian ini diambil yaitu Kepala Sekolah, Guru sejarah & Siswa MAN Kota Cimahi Kelas XII Tahun Pelajaran 2019/2020.

Sumber informasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer dan sekunder. Menurut Lofland dan Lofland, sumber data utama (primer) dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan. (Moleong, 2006). Dalam penelitian ini sumber data primer yang dimaksud adalah berupa hasil wawancara mendalam (*dept interview*) dan observasi. Wawancara langsung dilakukan dengan para informan penelitian (Kepala Sekolah, Guru Sejarah & Siswa MAN Kota Cimahi). Sebagai data sekunder adalah dari sumber kepustakaan dan referensi-referensi lain, seperti buku KTSP kurikulum 2013, artikel, jurnal, ataupun dokumentasi yang dimiliki MAN Kota Cimahi yang dianggap relevan dengan topik yang diteliti dan dapat menunjang sepenuhnya penelitian ini.

Adapun alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah manusia (peneliti), hal ini didasari oleh pernyataan Suyanto dan Karnaji (2013) bahwa “Peneliti dalam penelitian kualitatif berperan sebagai *observer as participant*”. Selain itu, penelitian ini menggunakan catatan lapangan yang memuat aspek suasana kelas saat pembelajaran berlangsung dan juga pengelolaan kelas.

Teknik Pengumpulan data

Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participan observation*) wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi.

1. Observasi

Peneliti melakukan obeservasi langsung terhadap aktivitas pembelajaran sejarah Kelas XII di MAN Kota Cimahi. Guru menerapkan metode diskusi dalam proses pembelajaran. Instruksi kegiatan diskusi tersebut dimodifikasi keadalam

kecanggihan teknologi digital berupa *QC Code*, guru menempelkan *QC Code* tersebut di beberapa tempat yang ada di lingkungan sekolah, lalu peserta didik dalam kelompok mencari dan men-scan *QC Code* tersebut dan menjalankan instruksi yang ada di dalamnya. Didalam instruksi tersebut, peserta didik di instruksikan untuk mengkaji materi dan menjadikannya sebuah lirik lagu yang nanti akan dinyayikan oleh kelompok. Setelah proses rekaman lirik lagu tersebut, peserta didik melakukan proses syuting untuk kepentingan video clip lagu tersebut, dan mengeditnya menggunakan *Windows movie maker*. Langkah terakhir, peserta didik mengupload video tersebut ke *youtube* serta mempresentasikannya, peserta didik dari kelompok lain mengomentari dan memberi pertanyaan atau pendapat tambahan mengenai materi yang disajikan tersebut. Selanjutnya untuk mengukur sejauhmana kemampuan peserta didik dalam memahami materi tersebut, guru memberikan latihan soal yang sudah diintegrasikan dengan teknologi gamifikasi *web tool qizizz*.

2) Wawancara

Wawancara ditujukan kepada subjek penelitian yakni Kepala Sekolah, guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas XII di MAN Kota Cimahi.

3) Dokumentasi

Dokumentasi diambil dari sumber kepustakaan dan referensi-referensi lain, seperti buku KTSP kurikulum 2013, artikel, jurnal, ataupun dokumentasi yang dimiliki MAN Kota Cimahi yang dianggap relevan dengan topik yang diteliti dan dapat menunjang sepenuhnya penelitian ini.

TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi Digital

Menurut Muhasim (2017) menyatakan bahwa teknologi digital merupakan teknologi dengan menggunakan sistem operasi komputerisasi. Teknologi digital juga dikatakan sebagai teknologi nirkabel, yang memanfaatkan signal sebagai sarana penghubung kepada medianya sebagai penyampai pesan. Teknologi digital merupakan jembatan dalam mengirimkan data baik visual atau tulisan melalui gelombang sinyal, namun pada akhirnya hasil yang diterima oleh penerima adalah analog, karena hasilnya dapat kita terima oleh panca indera kita.

Teknologi digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, teknologi juga menanamkan ruang kelas dengan alat pembelajaran digital, seperti

komputer dan perangkat genggam seperti *smartphone*; memperluas penawaran kursus, pengalaman, dan materi pembelajaran; mendukung pembelajaran 24 jam sehari, 7 hari seminggu; membangun keterampilan abad ke-21; meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa; dan mempercepat pembelajaran. Teknologi juga memiliki kekuatan untuk mengubah pengajaran dengan mengantarkan model baru *connected teaching*. Model ini menghubungkan guru dengan siswanya dan ke konten, sumber daya, dan sistem profesional untuk membantu mereka meningkatkan pengajaran mereka sendiri dan mempersonalisasi pembelajaran. (*U.S. Department of Education*)

Perekembangan teknologi digital mendorong percepatan penyebaran informasi, sehingga membuat lingkungan disegala aspek kehidupan ikut berubah, begitu pun yang terjadi terhadap duni pendidikan. Karena hal tersebut membawa dampak yang baik bagi para guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dunia Pendidikan telah mendapat pengaruh dari pesatnya perkembangan teknologi digital. Para guru didorong untuk memanfaatkan teknologi digital kedalam kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru dan/atau peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda. (Beetham & Sharpe dalam Hidayat & Khotimah, 2019).

Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, kualitas proses belajar, dan hasil belajar, namun perlu memperhatikan berbagai aspek kemampuan sumber daya manusia maupun keamanan dan kesehatan guru dan peserta didik. (Hidayat. & Khotimah, 2019). Teknologi digital yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah teknologi *QR Code*, *Windows Movie Maker* & *Quizizz*.

Kurikulum 2013 memiliki beberapa strategi pembelajaran yang diyakini mampu membina kompetensi siswa diantaranya adalah pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL), pembelajaran berbasis kooperatif, Pembelajaran Pakem, Pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis inkuiri/penyelidikan, pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT), dan pembelajaran berbasis *e-learning*. Dalam implementasinya pendekatan model pembelajaran

ini harus diwadahi oleh pembelajaran kooperatif, sehingga kemampuan kolaborasi dan komunikasi siswa akan efektif selama proses pembelajaran, seperti contohnya metode pembelajaran diskusi.

Diskusi Kelompok Menggunakan Teknologi QR Code

Diskusi adalah aktivitas siswa secara berkelompok, saling bertukar informasi dan pendapat tentang sebuah topik atau permasalahan, dimana setiap peserta didik ingin mencari jawaban/penyelesaian problem dengan segala cara dan kemungkinan yang ada (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1994).

Salah satu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan diskusi kelompok adalah menggunakan *QR Code*. *QR Code*/Kode QR dikembangkan oleh Denso Wave (sebuah divisi dari *Denso Corporation* pada saat itu) dan dirilis pada tahun 1994. *QR Code* yaitu sejenis simbologi dua dimensi dengan tujuan utama menjadi simbol yang mudah ditafsirkan oleh peralatan pemindai. *QR Code* berisi informasi dalam arah vertikal dan horizontal, memiliki volume informasi yang jauh lebih besar daripada kode batang. Pengguna ponsel dapat dengan mudah mengambil kode QR (URL) (Soon, 2008).

QR Code sendiri merupakan singkatan dari quick response atau respon cepat. *QR Code* atau dalam Bahasa Indonesia Kode QR memungkinkan siswa dengan mudah melihat halaman *Web* daripada mengetik alamat web yang panjang (URL). Selain itu, menggunakan kode QR juga memungkinkan guru untuk melakukan survei selama di kelas. Data yang dikirim oleh siswa disimpan di server *Web*, siswa dan guru dapat melihatnya secara instan di layar ponsel maupun di layar komputer. Kode QR juga dapat dijadikan cara untuk berdiskusi di kelas, mereka memperkenalkan Penilaian Kelas Formatif menggunakan ponsel dan kode QR ke satu kelas (Susono & Shimomura, 2008).

QR Code berfungsi sebagai penyimpan data dan mempermudah akses. Membuat *QR Code* ini gratis dan sangat mudah serta sangat membantu kita untuk membuat variasi pembelajaran sehingga tidak menimbulkan kebosanan dalam proses kegiatan belajar mengajar. *QR Code* membuat topik diskusi menjadi rahasia sehingga peserta didik merasa penasaran. Dengan rasa penasaran ini diharapkan akan memberi motivasi belajar yang lebih baik agar peserta didik lebih terpacu untuk mencari tahu atas kepenasarannya itu. Menggunakan *QR Code* dan ponsel memungkinkan guru untuk melakukan instruksi dalam kegiatan diskusi

kelompok atau kegiatan survei peserta didik untuk saran peningkatan selama kelas.

Mayoritas peserta didik di sekolah MAN Kota Cimahi kelas XII memiliki ponsel sendiri. Mereka dapat menggunakannya sebagai alat komunikasi. Penggunaan utama ponsel saat pembelajaran sejarah adalah 1) untuk berkomunikasi dengan teman sekelas di forum WA (*whatsapp*) dan TG (*telegram*); 2) untuk memeriksa kehadiran; 3) untuk membuat tugas baik diskusi kelompok maupun individu; dan 4) untuk mengevaluasi pembelajaran (*post test/ulangan*). Beberapa telepon seluler (HP) terintegrasi kamera yang dapat juga digunakan sebagai pemindai kode QR. Paradigma dan tren pedagogis modern diperkuat oleh penggunaan TIK. Hal ini menciptakan pendekatan dan teknik baru untuk melibatkan keaktifan siswa dalam belajar. Selain penggunaan QR Code dalam metode diskusi semakin menjadi tren, kemudian muncul lagi salah satu tren menjadi solusi untuk situasi saat ini adalah video dan *gamification*/Gamifikasi.

Aplikasi Pengedit Video “Windows Movie Maker” Dalam Metode Pembelajaran *Learning by Singing*

Bernyanyi merupakan salah satu strategi dalam menyampaikan pesan dan kesan. Belajar menggunakan metode bernyanyi tentu tidak asing lagi. Beberapa guru telah memanfaatkan metode ini, karena pada dasarnya anak-anak dalam berbagai umur senang mendengarkan, menyanyikan dan belajar dengan nyanyian/lagu karena dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga akan tumbuh motivasi dalam diri peserta didik. Bernyanyi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dengan menumbuhkan dan meningkatkan motivasi karena hal tersebut akan cepat meresap kedalam memori peserta didik.

Media yang dipilih untuk mengembangkan pelajaran dengan metode *learning by singing* ini yaitu media audio visual/video. Video kaya akan informasi dan tuntas karena secara langsung sampai ke hadapan peserta didik. Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran sejarah. (Agustien, Umamah & Sumarno, 2018).

Video ini nantinya di edit oleh aplikasi/*software Windows Movie Maker*. Tampilan aplikasi ini sudah cukup menarik dan efisien dalam pengembangan

media pembelajaran berbasis video. Pemanfaatan aplikasi/*software* ini dapat menarik peserta didik dalam pembelajaran sejarah dengan mengkombinasikan video, gambar, teks, dan suara sehingga terbentuknya sebuah media pembelajaran yang menarik (Hafizh & Yefferson, 2019).

Gamifikasi Web Tool Quizizz

Sebagai seorang guru kita dituntut untuk terus berinovasi. Bahkan inovasi tersebut harus hadir saat guru melakukan penilaian harian. Salah satu inovasi penilaian adalah membuat penilaian/soal kuis dengan menggunakan gamifikasi *quizizz*. Dengan sentuhan inovasi dalam pembelajaran sejarah ini akan membuat guru merasa semakin tertantang dan semangat untuk menjadi pengajar yang lebih baik atau bahasa kerennya ingin menjadi “Guru Zaman Now”, karena tidak bisa di pungkiri bahwa peserta didik kita saat ini adalah manusia pasca-milenial yang segala aktivitasnya berkaitan dengan teknologi.

Gamification stands out as one of the effective e-learning approaches in motivating learners to actively participate in learning activities that they find uninteresting (Spathopoulou, 2019). Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau *video game* dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran (Jusuf, 2016).

Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). Secara sederhana, gamifikasi adalah penggunaan, pendekatan dan elemen sebagai pemikiran permainan yang berbeda konteks dari permainan itu. Ada beberapa alat perangkat lunak untuk gamification, seperti *Kahoot.it*, *Quizizz*, *FlipQuiz*, *Duolingo*, *Ribbon Hero*, *ClassDojo*, dan banyak lagi. Gamifikasi itu cocok untuk melihat secara otomatis kemajuan dan hasil siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, gamifikasi *quizizz* dipilih dalam pembahasan peneliti, karena menjadi salah satu alat yang digunakan dalam kegiatan penilaian hasil belajar sejarah Indonesia di MAN Kota Cimahi.

Belajar adalah proses internal, yang bisa jadi direfleksikan dalam perilaku dan mungkin juga tidak (*Learning as an internal process that may or maynot be reflected in behavior*). Contohnya adalah ketika peserta

didik melihat perilaku keidakjujuran dari gurunya, saat mereka kecil mungkin tidak langsung menirukannya, tetapi dapat ditunda saat ia remaja sehingga pada akhirnya akan ikut berperilaku tidak jujur (Rochmawati, 2018).

Salah satu yang dapat diperbaiki oleh seorang guru dalam meningkatkan karakter kejujuran pada saat kegiatan belajar mengajar adalah dengan melakukan inovasi penilaian yang membuat guru tidak dapat memanipulasi nilai dan peserta didik pun tidak berani untuk mencontek kepada temanya atau pun melihat buku.

Sebagaimana dijelaskan dalam PP. Nomor 19 tahun 2005 bahwa penilaian hasil belajar terdiri atas ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, dan ulangan kenaikan kelas. Penilaian tersebut dapat menggunakan berbagai teknik penilaian sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai. Tekniknya penilaian dibagi menjadi dua, yaitu tes dan non tes, sedangkan pelaksanaan dengan teknik tes yaitu tes tertulis dan tes lisan. Salah satu inovasi teknik penilaian dengan menekankan nilai karakter kejujuran yaitu menggunakan gamifikasi *quizizz*.

Quizizz adalah salah satu game digital yang merupakan aktivitas kelas multiplayer yang menyenangkan. *Quizizz* adalah alat penilaian *online* sebagai kegiatan kelas multiplayer yang menyenangkan yang memungkinkan semua siswa untuk berlatih bersama dengan komputer mereka, Smartphone dan I Pad yang memiliki aplikasi iOS, aplikasi Android, dan aplikasi *Chrome* untuk siswa (Mei, 2018). *Quizizz* merupakan gamifikasi yang dibuat untuk bermain *quiz* bersama teman atau sendiri. Menurut hasil penelitian Priyanti dan Santosa (2019), *Quizizz* juga mempengaruhi pemahaman membaca siswa.

Penggunaan *smartphone* dengan aplikasi "*quizizz*" sebagai media pembelajaran dipertimbangkan cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran (Wibawa, Astuti & Pangestu, 2019). Efektivitas *smartphone* berbasis aplikasi "*quizizz*" tercapai dalam kegiatan pembelajaran. *Quizizz* merupakan *web tool* yang digunakan untuk membuat game kuis interaktif yang bisa dijadikan pembelajaran. *Quizizz* menjadi salah satu alternatif pilihan terbaik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia di aplikasi *Android* dan *App Store* juga dapat digunakan sebagai situs *web* melalui *browser* di komputer.

Quizizz adalah aplikasi kuis interaktif yang lebih efektif dalam meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar karena itu menggantikan cara kuis lama yang

melibatkan kertas dan pena tetapi dalam bentuk pertanyaan yang dibuat dengan *online* oleh guru/dosen, proses evaluasi belajar siswa menggunakan *aplikasi quizizz* di ponsel mereka. Siswa lebih tertarik, lebih fokus dan serius dalam mengimplementasikannya. Umpan balik dari siswa adalah agar lebih banyak aplikasi ini digunakan untuk mata pelajaran lain karena lebih interaktif dan fokus (Wibawa, Astuti & Pangestu, 2019).

Permainan interaktif *quizizz* ini adalah *web tool* yang paling mudah dibuat dan dimainkan dibandingkan dengan *web tool* serupa seperti *kahoot.it!*, selain lebih menarik dan menegangkan bagi peserta didik, *quizizz* juga memiliki jumlah penulisan karakter huruf yang lebih banyak dibandingkan *web tool* serupa, sehingga memudahkan pendidik untuk menulis soal dan jawaban khususnya bagi mata pelajaran yang menggunakan penulisan karakter huruf yang banyak seperti mata pelajaran Sejarah Indonesia (sosial dan humaniora), mata pelajaran agama dan bahasa yaitu soal cerita dan lain-lain. Selain jumlah karakter huruf yang lebih banyak, *quizizz* juga memiliki batas waktu yang lebih lama bagi peserta didik untuk berpikir mengerjakan sebuah soal, sehingga jika *quizizz* ini di pakai untuk mengerjakan soal matematika atau soal hitung-menghitung yang lain, akan membuat peserta didik lebih fokus terhadap penyelesaian jawaban yang dikehendaki alias tidak terburu-buru dikejar waktu. *Quizizz* juga sudah mengalami penambahan fitur yaitu selain soal berbentuk pilihan ganda juga ada soal pilihan banyak, soal esai dan soal benar salah.

Quizizz juga memiliki menu *live game*, *homework* dan *test* yang tidak ada pada *web tool* permainan serupa, sehingga memudahkan guru untuk mengukur kemampuan peserta didik yang mungkin tidak bisa hadir di sekolah karena berbagai alasan. Hasil dari jawaban siswa di *quizizz* ini sudah dilengkapi dengan analisis butir soal, sehingga memudahkan guru untuk melakukan perbaikan-perbaikan. *Quizizz* sebagai *platform* digital untuk membantu penguasaan siswa dalam mengisi soal yang menyenangkan yang memungkinkan semua siswa untuk berlatih keterampilan bersama dengan menggunakan ponsel mereka seperti tablet, *Ipad*, atau bahkan *Smartphone*.

PEMBAHASAN

Prosedur Implementasi Teknologi Digital dalam Pelajaran Sejarah Indonesia di MAN Kota Cimahi Pembuatan QR Code

Dalam kegiatan diskusi akan muncul ide-ide, pertukaran pendapat serta pengujian pendapat dalam

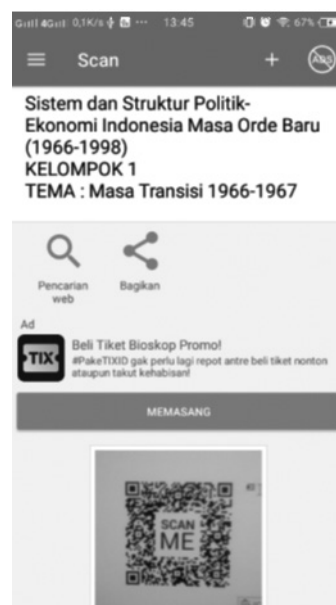
kerangka percakapan ilmiah yang dilakukan oleh beberapa orang yang tergabung dalam suatu kelompok untuk mencari kebenaran. Kegiatan diskusi yang biasanya dilakukan dalam pembelajaran, hanya berupa kegiatan yang biasa saja. Contoh: guru memberikan topik diskusi kepada tiap-tiap kelompok dengan cara menyampaikan langsung dan peserta didik menerima topik tersebut. Tetapi, setelah penulis mengelola diskusi kelompok yaitu melalui QR Code atau Kode QR, pembelajaran terasa sangat menyenangkan, karena peserta didik melakukannya dengan gembira dan menyenangkan. Kegiatan tersebut digabungkan dengan metode belajar sambil bernyayi, membuat peserta didik semakin bersemangat dan termotivasi karena bernyayi merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan disukai oleh kebanyakan anak bahkan remaja. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan QR Code untuk pembelajaran sejarah.

Langkah-langkah untuk Guru

Pertama, pilih QR Code Generator yang cocok untuk siswa. Link yang digunakan adalah <https://id.qr-code-generator.com/>. Kedua, masukan topik diskusi kedalam kode QR Teks. Ketiga, klik "buat Kode QR". Keempat, berikan logo atau warna agar terlihat lebih menarik. Kelima, klik unduh. Keenam, QR Code yang kita buat sudah jadi. Ketujuh, setelah setiap QR Code yang di buat untuk tiap topik diskusi sudah jadi, lalu cetak dan tempelkan dibeberapa tempat di area lingkungan madrasah dan meminta setiap kelompok untuk men-scan QR Code tersebut

Langkah-langkah untuk peserta didik

Pertama, peserta didik menginstal aplikasi QR CODE SCANNER di Google play (di Hp Siswa). Kedua, peserta didik men-scan qr code seperti berikut ini:



Ketiga, masing-masing kelompok akan mendapat topik diskusi yang berbeda sesuai QR Code yang sudah di scan. Keempat, setelah semua kelompok mendapatkan hasil scan QR Code, maka kegiatan diskusi untuk pembelajaran *Learning By Singing* dimulai.

Langkah-langkah *Learning By Singing*

Media yang dipilih untuk mengembangkan pelajaran dengan metode *learning by singing* ini yaitu media audio visual/video. Berikut adalah langkah metode *learning by singing* yang terintegrasi dengan penggunaan QR Code dalam kegiatan diskusi kelompok:

Pertemuan ke 1: Pertama, setiap kelompok mencari dan men-scan QR Code, yang didalamnya sudah ada materi dan tema yang guru masukan kedalam Qr Code tersebut. Kedua, setiap kelompok membaca dan membahas materi yang berbeda yaitu: Kelompok 1 Masa Transisi 1966-1967, Kelompok 2 Stabilisasi Politik Pemerintahan Orde Baru, Kelompok 3 Rehabilitasi Ekonomi Orde Baru, Kelompok 4 Kebijakan Pembangunan Orde Baru, Kelompok 5 Integrasi Timor-Timur, Kelompok 6 Dampak Kebijakan Politik dan Ekonomi Masa Orde Baru. Ketiga, menuliskan inti materi yang telah dibaca dan dibahas dalam kelompok. Keempat, inti materi tersebut di jadikan sebuah lirik lagu

Pertemuan ke 2: Pertama, mencari lagu yang cocok untuk dinyanyikan dengan lirik tersebut. Kedua, berlatih menyanyikan lagu tersebut. Ketiga, Mencoba menyanyikan di depan guru dan teman di kelas.

Pertemuan ke 3: Pertama, pada pertemuan ini adalah proses rekaman dan proses menyampaikan hasil rekaman. Kedua,

peserta didik merekam melalui beberapa aplikasi perekam lagu seperti *smule*, *wesing*, dll. Atau merekam dengan menggunakan perekam bawaan *phonsel*. *Ketiga*, hasil rekaman di perdengarkan kepada guru dan siswa yang lain di dalam kelas. **Pertemuan ke 4:** Siswa dalam kelompok melakukan *shooting* untuk *video clip* lagu yang sudah di rekam, kegiatan ini dilakukan di lingkungan madrasah. **Pertemuan ke 5:** Proses meng-edit *video clip* menggunakan aplikasi *video editing* seperti *Windows Movie Maker*, *KineMaster*, *FilmoraGo*, *Videoshow*, dll **Pertemuan ke 6:** Menampilkan hasil karya *video clip* dalam proses pembelajaran sejarah dengan bernyanyi di depan guru dan teman-teman sekelas. Setiap kelompok memberikan komentar dan masukan dan pertanyaan kepada kelompok yang menampilkan *video*.

Implementasi Teknologi Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi dari kedua teknologi digital yang digunakan guru dalam pembelajaran sejarah yaitu teknologi *QR Code* dan *Window Movie Maker*, maka peneliti melihat bahwa implementasi teknologi digital dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tehnologi digital bermanfaat terhadap perubahan perilaku manusia dalam hal ini perilaku peserta didik, dalam mencari, mengumpulkan, mendokumentasikan, mengolah dan mentransfer kembali ilmu sesuai kebutuhan. Mengolah metode dan bahan ajar dalam proses pembelajaran dengan teknologi digital dapat memberi motivasi serta menjadikannya lebih menarik, sebab hal tersebut dirasa tidak monoton dan terpaku hanya pada apa yang tersedia di buku teks atau sejenisnya, akan tetapi jika dapat diolah dengan sentuhan teknologi dan seni berupa penggabungan gambar, audio, *video* dan animasi, hal tersebut dapat mempengaruhi perubahan perilaku belajar berkembang lebih baik.

Test With Quizizz Gamification:

Saat melakukan ulangan/tes, para peserta didik selain di tuntut untuk dapat menjawab soal dengan benar juga diwajibkan untuk meningkatkan nilai karakter kejujuran. Kejujuran sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari, sebab kejujuran dapat menciptakan ketentraman dan kedamaian dalam kehidupan di sekolah maupun di masyarakat. Kejujuran haruslah dibangun sejak dini, agar kejujuran itu menjadi karakter dan meresap dalam hati sanubari. Saat mengutamakan kejujuran, manusia dapat melakukan niat baik dengan tulus. Untuk membangun kejujuran sejak dini, guru sebagai pendidik

mempunyai kewajiban untuk menanamkannya pada peserta didik sebagai usaha menjadikan mereka manusia Indonesia yang dapat diterima dimana saja. Salah satu teknik pengujian/tes dengan menekankan nilai karakter kejujuran yaitu menggunakan gamifikasi *quizizz*.

Bentuk soal di *Quizizz* terdiri dari pilihan ganda, jawaban pendek, pilihan jawaban, dan jawaban benar atau salah. Soal yang diberikan kepada peserta didik telah diacak, peserta didik satu dengan yang lainnya tidak ada kesempatan mencontek. Dalam kurikulum 2013 menekankan nilai karakter, diantaranya adalah karekter kejujuran. Kejujuran ini dapat kita lihat salah satunya saat peserta didik melakukan ulangan atau tes. Bentuk tes dengan gamifikasi *quizizz* diharapkan mampu menumbuhkan dan meningkatkan kejujuran peserta didik. Berikut adalah langkah-langkah membuat kuis interaktif *quizizz*:

Tahap 1 Membuat Akun: *Pertama*, silahkan buka link <https://quizizz.com> untuk membuat akun gratis. *Kedua*, klik *sign up* untuk registrasi (yang belum punya akun) klik *log in* (yang sudah punya akun). Tips: menggunakan email "@gmail.com" akan lebih mudah dan cepat untuk masuk. *Ketiga*, setelah masuk maka pilihlah gambar di bawah ini, karena saya pendidik maka kita klik "an educator". *Keempat*, memilih negara "Indonesia, kode pos dan nama sekolah". *Kelima*, anda sudah siap dan sudah punya akun, silahkan klik "continue" untuk membuat kuis.

Tahap 2 Membuat Kuis/pertanyaan:

Setelah kita memiliki akun *quizizz* maka langkah selanjutnya adalah membuat kuis/pertanyaan. Langkah-langkah membuat kuis di akun *quizizz* yaitu: *Pertama*, untuk membuat kuis, silahkan klik "create" atau langsung klik "Creat a New Quis". *Kedua*, berikan nama untuk kuis ini dan pilih subjek yang relevan contoh Judul: "Masa Orde Baru (1966-1998)" *Subjek: History*. *Ketiga*, klik "Creat a new question. *Keempat*, tuliskan soal dan jawabannya. *Kelima*, pilih jenis soal dan pilih/buat jawaban yang benar dengan mengklik tanda centang sehingga menjadi warna hijau. *Keenam*, pilih durasi waktu pengerjaan setiap soalnya, soal pertama sudah selesai, untuk menambah soal silahkan klik tanda + (tambah) atau "creat a new question. Jika soal sudah selesai di buat, silahkan klik finish. *Ketujuh*, soal selesai dan saatnya memberikan soal ini kepada peserta didik. Pilih bentuk quis yang akan di berika seperti "live game", "Homework" dan "solo practice". Sebelum memulai

game, pastikan mode gamenya sudah dipilih seperti: *Team, Clasic, Test*. Jangan lupa juga untuk merubah setingannya. Kedelapan, klik *Assign Game* lalu muncul *game code, game code* tersebut berikan kepada peserta didik, selanjutnya minta peserta didik untuk membuka *smartphone/HP android* mereka dan masuk ke link <https://quizizz.com/join/> lalu ketikkan angka/kode gamenya. Tunggu sampai nama-nama peserta didik tercantum di layar (minimal 1 orang), setelah itu klik "START" atau bisa menunggu peserta didik masuk semua. Setelah kuis selesai, kita akan bisa langsung menerima laporan dan mengunduhnya nilainya berupa angka atau hasil analisis soal dan jawaban dalam bentuk ms.excel atau pdf. Kita juga bisa unduh lain kali di menu reports.

Implementasi Teknologi Digital untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran Peserta Didik

Salah satu karakter dan akhlak yang baik adalah kejujuran. Kejujuran ini saat ini sangat langka dan sangat mahal harganya. Sikap tidak jujur siswa merupakan awal dari praktik mencontek. melakukan hal-hal yang tidak terpuji seperti mencuri juga berawal dari ketidakjujuran terhadap dirinya sendiri dan orang lain. Bahkan korupsi juga berawal dari ketidakjujuran pelakunya.

Karena itulah, guru harus proaktif terhadap peningkatan karakter kejujuran tersebut. Guru harus segera mengingatkan dan memperbaiki jika ada perilaku peserta didik yang tidak jujur di kelas, seperti dengan inovasi penilaian menggunakan *quizizz*. Dari hasil observasi di kelas ketika sedang diadakan penilaian harian menggunakan *quizizz* dan wawancara bersama guru dan peserta didik diperoleh kesimpulan bahwa, pada awalnya peserta didik mengakui kesulitan untuk bertanya kepada temanya atau pun melihat buku (mencontek) saat penilaian harian menggunakan *quizizz*. Akan tetapi hal tersebut tidak berlangsung lama karena saat dilakukan lagi penilaian menggunakan *quizizz* untuk kedua kalinya peserta didik menyukai penilaian menggunakan *quizizz* tersebut, mereka mengakui sangat bersemangat dan berusaha keras untuk dapat menjawab pertanyaan tanpa mencontek. Disinilah peneliti meyakini bahwa penilaian menggunakan *quizizz* dapat meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara tentang implementasi QR Code dalam kegiatan diskusi kelompok, diperoleh kesimpulan bahwa teknologi QR Code memberikan manfaat yang positif dalam

implementasinya di pembelajaran sejarah Indonesia. Penggunaan teknologi QR Code relatif mudah diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar sejarah, QR Code juga dapat memberikan pemahaman yang mendalam dan dapat memengaruhi peserta didik untuk termotivasi dalam belajar sejarah. Penggunaan metode *learning by singing* menjadi *video klip* menggunakan aplikasi pengedit *video windows video maker*, membuat peserta didik semakin bersemangat dan termotivasi belajar sejarah. Peserta didik melakukannya dengan gembira dan senang karena pembelajaran terasa sangat menyenangkan. Sejauh ini penggunaan gamifikasi *quizizz* dalam penilaian/ulangan/tes pelajaran sejarah Indonesia di MAN Kota Cimahi telah meningkatkan nilai karakter kejujuran dan motivasi belajar siswa karena aplikasi tersebut dirasa menyenangkan, menantang, dan interaktif. Pada awalnya ulangan/tes dengan *quizizz* ini membuat peserta didik terpaksa untuk tidak bisa mencontek (terpaksa untuk jujur). Tetapi karena hal tersebut, justru membuat mereka semakin menyadari bahwa kejujuran sangat penting dalam upaya untuk menciptakan ketentraman dalam kehidupan di sekolah maupun di masyarakat. Oleh sebab itu perilaku jujur haruslah dibangun sejak dini agar kejujuran itu selalu tertanam dalam hati dan perilaku sehari-hari.

Kemajuan teknologi memang harus disikapi secara bijak. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran (*e-learning*) dengan menggunakan media *phonsel/android* dan *internet* adalah sebuah keniscayaan di era *digital*, maka dari itu, tugas gurulah untuk mengarahkan, mengawasi serta membimbing pemanfaatannya sehingga bisa menunjang prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah. N., & Sumarno. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di bondowoso dengan model addie mata pelajaran sejarah kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19-23. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Basuki, Y & Hidayati, Y. (2019). *Kahoot! or quizizz: the students' perspectives*. Diakses dari: https://www.researchgate.net/publication/334358438_Kahoot_or_Quizizz_the_Students'_Perspectives
- Bolstad, Rachel (2017). *Digital technologies for learning: Findings from the NZCER national survey of primary and intermediate schools 2016*. New Zealand: New Zealand Council for Educational Research. Diakses dari: <http://www.nzcer.org.nz/system/files/Digital%20technologies%20report.pdf>

- Budiarta, I.V. (2016). Pengembangan multimedia interaktif model addie untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah Siswa kelas x-1 semester genap di Sman 1 sukasada buleleng bali. *Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(2). Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPS/article/view/3620>
- FlimoraGo. [Online]. Diakses dari <https://filmorago.id.uptodown.com/android>
- Hafizh, A. & Yefterson, R.B. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan *windows movie maker* dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Halaqah*, 1(3), 224-245. doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3361710>.
- Hidayat, N. Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran*, 2(1), 10 -15.
- History of QR Code*. [Online]. Diakses dari <https://www.qrcode.com/en/history/>.
- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran*. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe>.
- Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as game based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194-198.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muhasim. (2017). Pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. *Palapa; Jurnal Studi KeIslaman dan Ilmu Pendidikan*, 5, 53-77. Diakses dari: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/palapa/article/view/46>.
- Nurdianto, S. A. (2017). M-Learning: Solusi pembelajaran sejarah di era digital. Dalam Yerri, W, Bimo. B.B & Hendra. K (*Penyunting*). *Prosiding Nasional: Sejarah Indonesia Cerdas dan Humanis Di Era Digital (hlm 5-13)*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press. Diakses dari: https://www.usd.ac.id/lipsus.php?noid=635&tbl=usd_lipsus_text&id_menu=579&jenis=text
- Nurdyansyah & Widodo, A. (2015). *Inovasi teknologi pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamial Learning Center.
- Priyanti, N.W.I. Santosa, M.H. dan Dewi, K.S. (2019). Effect of quizizz towards the eleventh-grade english students' reading comprehension in mobile learning context. *Language and Education Journal Undiksha*, 2(2), 71-80.
- Spathopoulou, F. (2019). Culture as a determinant in students' acceptance of gamified learning. *International Journal of Education, Culture and Society*, 4(5), 76-80. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/336126234_Culture_as_a_Determinant_in_Students'_Acceptance_of_Gamified_Learning
- Soon, T.J. (2008). *There are several types of 2D codes in use by the industry, one of which is QR Code. This article provides an overview of QR Code, the standardisation activities on this technology and its applications in the various sectors*. Diakses dari: https://foxdesignsstudio.com/uploads/pdf/Three_QR_Code.pdf
- Suyanto, B., Karnaji., dkk. (2013). *Metode penelitian sosial: berbagai alternatif pendekatan*. Jakarta: KENCANA.
- Susono, H. & Shimomura, T. (2006). Using mobile phones and qr codes for formative class assessment. *Formatext: Current Developments in Technology-Assisted Education*. Diakses dari: https://www.researchgate.net/publication/228907222_Using_mobile_phones_and_QR_codes_for_formative_class_assessment
- Undang-Undang SISDIKNAS*. 2003. Jakarta: Sinar Grafika.
- U.S. Department of Education. *Use of Technology in Teaching and Learning*. [Online]. Diakses dari <https://www.ed.gov/oii-news/use-technology-teaching-and-learning>
- Wibawa, R.P., Astuti, R.I., & Pangestu, B.A. (2019). Smartphone-Based application "quizizz" as a learning media. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244-253. doi: 10.15294/dp.v14i2.23359. Diakses dari: <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/dp>

Euis Nela

Implementasi Teknologi Digital untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran dan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah

Zhao, Fang. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1).

Diakses dari <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1203198.pdf> dan <http://ijhe.sciedupress.com>.