

**PENGARUH PEGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKSI *QUIZIZZ*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS VIII SMP AL-RIFA'IE GONDANGLEGI**

**Dosen Pembimbing
Saiful Amin M.Pd**

**Oleh:
RAFIKA**



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2021**

**PENGARUH PEGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKSI *QUIZZ*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS VIII SMP AL-RIFA'IE GONDANGLEGI**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Srata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

RAFIKA



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PEGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKSI *QUIZIZZ*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS VIII SMP AL-RIFA'IE GONDANGLEGI**

SKRIPSI

Oleh:

RAFIKA

17130125

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Saiful Amin. M.Pd

NIP. 198709222015031005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A

NIP. 197107012006042001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH PEGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKSI *QUIZZ* TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS VIII SMP AL-RIFA'IE GONDANGLEGI

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Rafika (17130125)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 2 Juni 2021 dan dinyatakan

LULUS

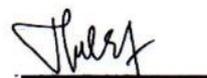
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitian Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
NIP. 198107192008012008



Sekretaris Sidang
Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005



Pembimbing
Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005



Penguji Utama
Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak
NIP. 196903032000031002



Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyan dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala karunia yang telah di limpahkan, sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya. Dengan segala kerendahan hati, ingin saya persembahkan sebuah karya ini kepada:

Kepada kedua orang tua saya Bapak H. Sudi dan Ibu Hj. Hamimah, terimakasih telah merawat, menjaga, membimbing, melindungi, menjadi penyemangat, serta selalu mendoakan serta memberikan dukungan kepada saya secara moril dan materil sejak kecil dan memberikan semangat yang luar biasa sehingga sampai pada titik ini dan semuanya tidak dapat terbayar oleh apapun.

Kepada Adik Nadia, Adik Abdulloh, Adik Aisyah, dan Adik Afia yang selalu menghibur dan memberi semangat, serta seluruh keluarga besar Asam raya terimakasih atas supportnya selama ini.

Untuk guru-guru dan dosen yang selalu mendidik dalam studi ku hingga dapat mewujudkan anganku sebagai awal berpijak dalam menggapai cita-cita.

Teman-teman P.IPS C 2017, terimakasih atas saran dan kritikan selama mengarungi perjuangan selama masa perkuliahan. Mustaqim sebagai teman yang selalu memberikan cobaan dan semangat yang tak bisa didapat dalam kelas perkuliahan.

Terakhir, untuk seluruh pembaca semoga tulisan saya ini senantiasa memberi manfaat dan berguna.

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdir ku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu”

“Tuhan tidak pernah menuntut hambanya untuk sukses, melainkan tuhan menyuruh hambanya untuk selalu berjuang”

“Jangan memikirkan sesuatu yang tidak kamu ketahui, dan tidak perlu memikirkan sesuatu yang sudah kamu ketahui”



Saiful Amin, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Malang, 24 Mei 2021

Lamp : 4 (Empat) eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamu'alikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi hal isi, bahasa, maupun teknis penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Rafika

NIM : 17130125

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz*

Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII

SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi, Kabupaten Malang.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 14 Juni 2021



Rafika

NIM 17130125

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah –Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan para sahabatnya.

Penelitian skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang khususnya di lingkungan fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Pada penelitian skripsi ini penulis menyajikan judul tentang **“Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa’ie Gondanglegi”**.

Oleh karena itu, pada kesempatan penulis sampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini, baik berupa bimbingan maupun dorongan semangat yang bersifat membangun. Ucapan terimakasih dikhususkan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Saiful Amin, M.Pd selaku Dosen Wali yang telah memberi dorongan terkait akademik sehingga bisa meningkatkan hasil belajar, serta selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh kebijaksanaan, ketelatenan, kesabaran, dan telah meluangkan waktunya

untuk memberikan bimbingan, pengetahuan, dan motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.

5. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah penuh keikhlasan membimbing dan mencurahkan ilmunya kepada kami.
6. Pihak SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi, Khususnya Ibu Lilik Umiyanti, M.Pd beserta Ibu Nur Janah, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi.
7. Keluarga besar P.IPS 2017, UKM KOPMA, terimakasih atas kebersamaannya selama kuliah, atas doa, dukungan, dan semangatnya selama ini.
8. Kelas VIII A dan kelas VIII B SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi yang telah bersedia membantu jalannya penelitian.
9. Kedua orang tua penulis Bapak H. Sudi dan Ibu Hj. Hamimah

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini serta bagi penulis kedepannya. Penulis berharap semoga Allah SWT meridhoi setiap usaha kita semua menuju arah lebih baik dan menjadikan penelitian skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca, Aamiin.

Malang,
Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a)	=	â
Vokal (i)	=	ĩ
Vokal (u)	=	ũ

C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	ũ
إي	=	î

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian	11
Tabel 3. 1 Desain Rancangan Penelitian	81
Tabel 3. 2 Jumlah Sampel	84
Tabel 3.3 Skor Skala Likert	87
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	87
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar	88
Tabel 3. 6 Kategori Kemampuan Hasil Belajar	90
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas	93
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	94
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Item Soal	95
Tabel 3. 10 Nilai Tingkat Keandalan	96
Tabel 3. 11 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar	97
Tabel 3. 12 Hasil Uji Reliabilitas Item Soal	98
Tabel 4. 1 Jumlah Siswa SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi	105
Tabel 4. 2 Daftar Pendidik Berdasarkan Status Kepegawain	105
Tabel 4. 3 Perbandingan Rata-rata Persentase Hasil Motivasi Awal	107
Tabel 4. 4 Perbandingan Rata-rata Persentase Hasil Motivasi Akhir	111
Tabel 4. 5 Perbandingan Rata-rata Persentase Hasil Motivasi Awal dan Akhir Kelas Eksperimen	114
Tabel 4. 6 Daftar Nilai <i>Pretest-Posttest</i>	117
Tabel 4. 7 Uji Normalitas	119

Tabel 4. 8 Uji Homogenitas 120

Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan Uji T(*Independent Sample t-test*) 122



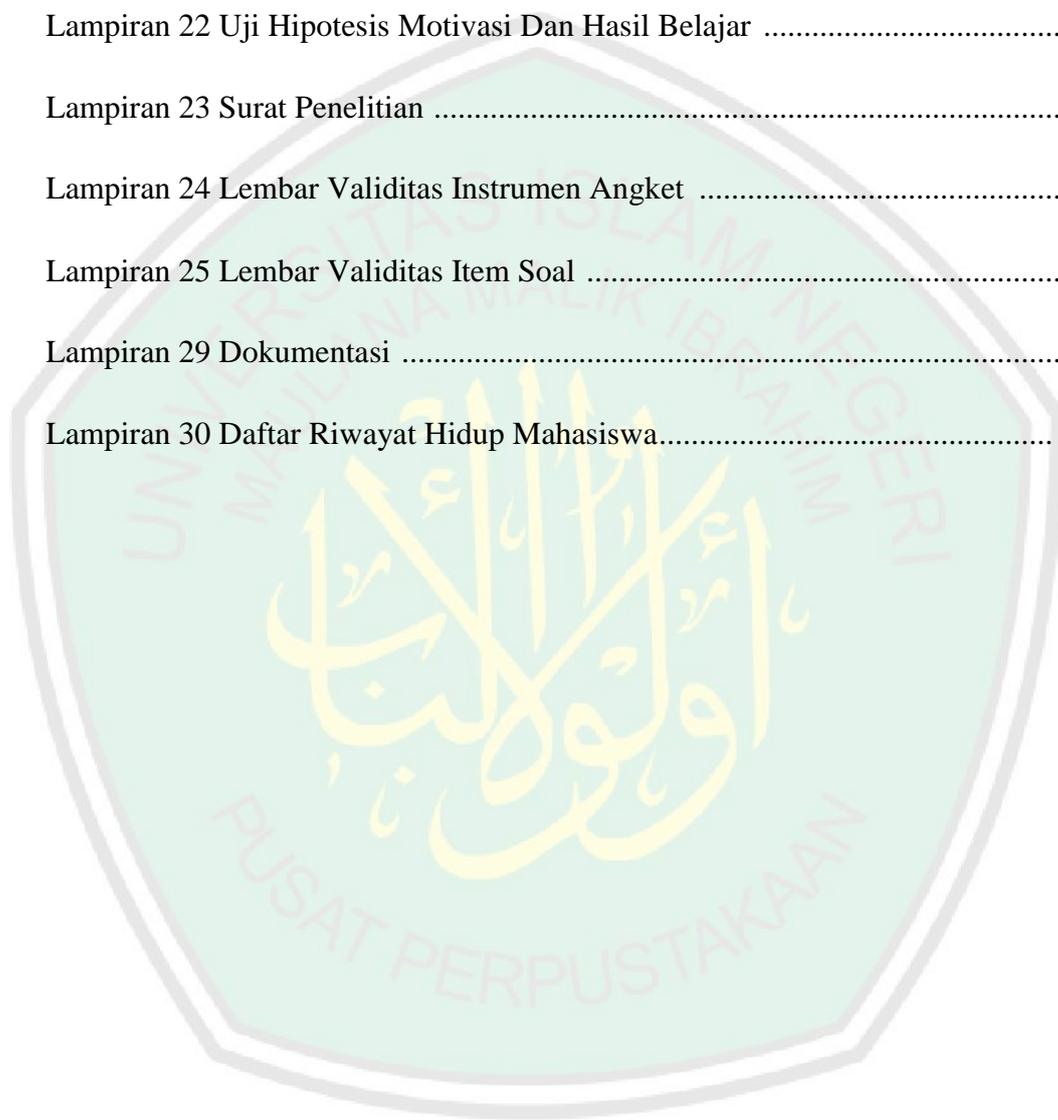
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	78
Gambar 4.1 Perbandingan Rata-Rata Persentase Motivasi Awal	108
Gambar 4.2 Perbandingan Rata-Rata Persentase Motivasi Akhir	110
Gambar 4.3 Perbandingan Rata-Rata Persentase Motivasi Awal dan Akhir Kelas Eksperimen	114
Gambar 5.1 Pemilihan Penggunaan Akun <i>Quizizz</i>	133
Gambar 5.2 Beranda Siswa Pada Akun <i>Quizizz</i>	134
Gambar 5.3 Kolom Kode Soal Pretest-Posttest	134
Gambar 5.4 Tampilan Soal	135
Gambar 5.5 Penghargaan Acak.....	135
Gambar 5.6 Meme Berkarakter Pada <i>Quizizz</i>	136
Gambar 5.7 Sistem Peringkat.....	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Siswa	145
Lampiran 2 Daftar Skor Perolehan Skor Motivasi Belajar Awal	147
Lampiran 3 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	149
Lampiran 4 RPP Kelas Eksperimen dan Kontrol	151
Lampiran 5 Power Point	157
Lampiran 6 Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	163
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	164
Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest-Posttest</i>	165
Lampiran 9 Angket Motivasi Belajar	167
Lampiran 10 Soal <i>Pretest Posttest</i>	169
Lampiran 11 Daftar Skor Perolehan Skor Motivasi Belajar Akhir Kelas Eksperimen	174
Lampiran 12 Daftar Skor Perolehan Skor Motivasi Belajar Akhir Kelas Kontrol	175
Lampiran 13 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	176
Lampiran 14 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	177
Lampiran 15 Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	178
Lampiran 16 Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	179
Lampiran 17 Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	180
Lampiran 18 Uji Validitas Butir Soal	181

Lampiran 19 Uji Reliabilitas Item Angket Motivasi Belajar	182
Lampiran 20 Uji Reliabilitas Butir Soal	183
Lampiran 21 Uji Normalitas Dan Homogenitas	185
Lampiran 22 Uji Hipotesis Motivasi Dan Hasil Belajar	186
Lampiran 23 Surat Penelitian	188
Lampiran 24 Lembar Validitas Instrumen Angket	189
Lampiran 25 Lembar Validitas Item Soal	191
Lampiran 29 Dokumentasi	196
Lampiran 30 Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa.....	197

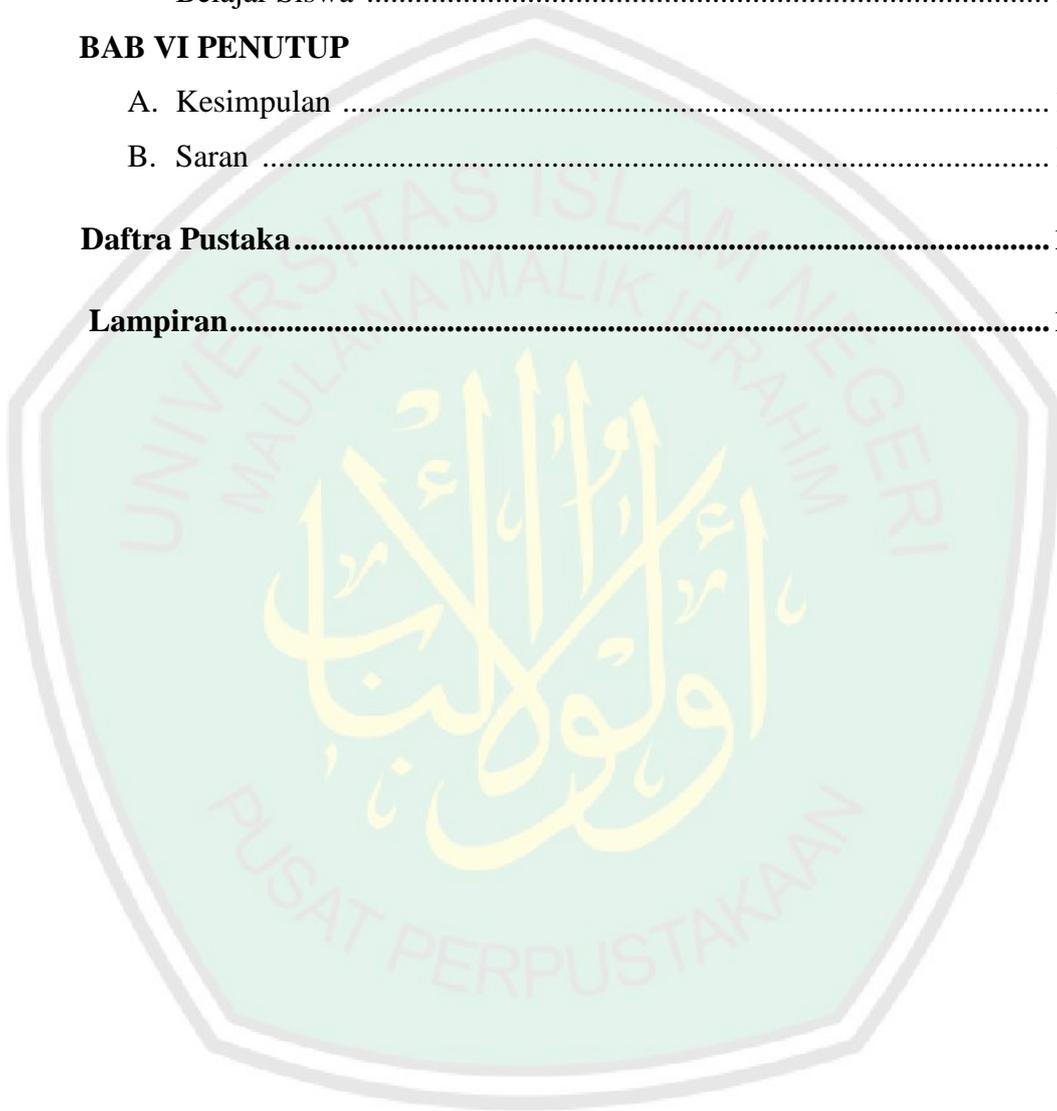


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
NOTA DINAS	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI	xvii
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Hipotesis Penelitian	9
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
G. Originalitas Penelitian	11
H. Definisi Operasional.....	16

I. Sistematika Pembahasan	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Landasan Teori	19
1. Media Pembelajaran	19
2. <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i>	29
3. Motivasi Belajar	39
4. Hasil Belajar	67
5. Ilmu Pengetahuan Sosial	71
6. Pengaruh Penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i> terhadap Motivasi Belajar	74
7. Pengaruh Penggunaa Media <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i> terhadap Hasil Belajar	76
B. Kerangka Berpikir	78
BAB III METODE PENELITIAN.....	79
A. Lokasi Penelitian	79
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	79
C. Variabel Penelitian	82
D. Populasi dan Sampel	82
E. Data dan Sumber Data	84
F. Instrument Penelitian	85
G. Teknik Pengumpulan Data	91
H. Uji Validitas dan Reliabilitas	92
I. Analisis Data.....	98
J. Uji Prasyarat Analisis	99
K. Pengujian Hipotesis	100
L. Prosedur Penelitian	102
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	104
A. Paparan Data Motivasi Belajar	104
B. Paparan Data Hasil Belajar	115
C. Analisis Data	116
D. Temuan Penelitian.....	121

BAB V PEMBAHASAN`	122
A. Pengaruh Penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa	122
B. Pengaruh Penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	127
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	137
B. Saran	137
Daftra Pustaka	138
Lampiran	144



ABSTRAK

Rafika. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Al-Rifa'le Gondanglegi, Kabupaten Malang.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Saiful Amin, M.Pd.

Kata Kunci: *Media Game Edukasi Quizizz, Motivasi, Hasil Belajar*

Media *game* edukasi *quizizz* merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan. IPS adalah studi integratif tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitasnya. Maka dikaitkan dengan pembelajaran IPS media ini diharapkan mampu untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa; dan 2) mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan model eksperimen. Teknik pengumpulan untuk motivasi belajar adalah angket/*questioner*, dan pengumpulan data hasil belajar adalah hasil *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data dilakukan menggunakan *SPSS 19.0 for windows* dengan uji t (*Independent Sample T-test*)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa. Persentase motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Diketahui bahwa Presentase motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 80,54% dan kelas kontrol 73,13% dengan skor rata-rata. (2) Diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 83,92 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 72,50.

ABSTRACT

Rafika. 2021. The Influence Quizizz Education Game Media of Student's Motivation and Learning Outcomes in Social Studies Learning at Al-Rifa'ie Gondanglegi Middle School, Malang. Thesis, Departement of Social Science Education, Faculty of Education and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang.

Advisor: Saiful Amin, M.Pd

Kata Kunci: Quizizz Media Games Educational, Learning Motivation, Learning Outcomes.

The media of educational-basis game, *quizizz*, is an application of educational-basis game that brings multi-game activities and creates an entertaining interactive exercise. Social science is an integrative study of human life with various dimensions of space, time, and its activities. By relating it with Social science, learning media is expected to be able to achieve the goals of learning process.

This study aims to: 1) determine the effect of the use of media of educational-basis game, *quizizz*, in learning activities of Social science on the students' learning motivation; and 2) determine the effect of the use of media of educational-basis game, *quizizz*, in learning activities of Social science on the students' learning outcomes.

This study is a quantitative research using an experimental model. The technique of data collection in learning motivation was a questionnaire and the technique in learning outcomes was the pretest and posttest results. The technique of data analysis was performed using SPSS 19.0 for windows with the t test.

The findings of this study indicate that: 1) there is an effect of the use of media of educational-basis game, *quizizz*, in learning activities of Social science on students' learning motivation. The percentage of learning motivation in the experimental class is higher than the control class. It is discovered that the percentage of the students' learning motivation in the experimental class is 80.54% and the control class is 73.13%. (2) It is discovered that the average value of the experimental class is 83.92 and the mean value of the control class is 72.50.

ملخص البحث

رافيكاً. 2021. تأثير استخدام الوسيلة الألعاب التعليمية قويزيز على تشجيع ونتيجة التعلم التلاميذ في دراسة العلوم الاجتماعية من المدرسة الرفاعي المتوسطة الإسلامية غوندانج لاغي مالانج. البحث الجامعي، قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف: سيف الأمن الماجستير

الكلمات الأساسية: وسيلة، الألعاب التعليمية، تشجيع، نتيجة التعلم

الوسيلة الألعاب التعليمية قويزيز هي تطبيق التعليم على ضوء اللعبة الذي فيها عملية متعدد من الألعاب ويجعل الممارسة التفاعلية والممتعة. العلوم الاجتماعية هي الدراسة التكاملية التي تتعلق على معيشة الناس ومتعدد من قياس المكان والزمان وجميع أنشطته. ترحى الباحثة، استطاع هذه الوسيلة ليحقق الأهداف في دراسة العلوم الاجتماعية.

الأهداف من هذا البحث منها: (1) لمعرفة تأثير استخدام الوسيلة الألعاب قويزيز في الأنشطة التعليمية لدراسة العلوم الاجتماعية على تشجيع التعلم التلاميذ. (2) لمعرفة تأثير استخدام وسيلة الألعاب التعليمية "قويزيز" لدراسة العلوم الاجتماعية على نتيجة التعلم التلاميذ.

منهج البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث التجريبي. طريقة جمع البيانات لتشجيع التعلم بطريقة الاستبانة، وطريقة جمع البيانات لنتيجة التعلم من نتيجة الاختبار القبلي والبعدي. طريقة تحليل البيانات باستخدام SPSS 19.0 ل windows بطريقة اختبار- t (اختبار t- عينة مستقل)

دلنت نتائج البحث أن: (1) هناك تأثير استخدام الوسيلة الألعاب التعليمية قويزيز في أنشطة التعليم العلوم الاجتماعية على تشجيع التعلم التلاميذ. النسبة المئوية من تشجيع التعلم لفصل تجريبي أعلى من فصل ضابط. عرف أن النسبة المئوية من تشجيع التعلم لفصل تجريبي بنسبة 80، 54% بدرجة متوسط 84، 57 ولفصل ضابط 73، 13% بدرجة متوسط 76، 79. (2) عرف أن درجة متوسط من نتيجة التعلم لفصل تجريبي بنسبة 83، 92 ودرجة متوسط لفصل ضابط 72، 50 لذلك هناك اختلاف 11، 42%. ومن مقترحات البحث، جعل الوسيلة الألعاب التعليمية قويزيز باعتبار التنوع للمدرس في استخدام الوسيلة التعليمية. استطاع هذه الوسيلة تنمية للباحث الأخرى باهتمام المرافق والبنية التحتية التي توفرها المدرسة.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memberikan dampak baik bagi hasil belajar. Membuat suasana kelas menyenangkan serta menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga materi pembelajaran mudah tersampaikan dan dipahami oleh siswa dan hasil belajar siswa pun akan semakin meningkat.¹ Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.²

Motivasi belajar tentunya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi kepada siswa, tetapi guru dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar. Upaya memberikan evaluasi belajar mengajar yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar tersebut tiada lain adalah nilai.

SMP Al-Rifa'ie merupakan sebuah sekolah di bawah naungan pondok pesantren. Siswa Al-Rifa'ie memiliki berbagai macam kegiatan sekolah maupun kegiatan pondok. Dengan kegiatan yang dilakukan oleh siswa

¹ Ristawati Ristawati, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Sinjai" (diploma, FIS, 2017), <http://eprints.unm.ac.id/4319/>.

²Halimatus Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020," n.d., 8.

begitu padat tentunya akan mempengaruhi terhadap kondisi siswa. Dalam proses pembelajaran guru harus mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu bentuk upaya guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai, kreatif, efektif, menarik, serta media yang berbasis TIK mampu membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Fakta lain di lapangan saat ini menunjukkan bahwa guru yang masih menerapkan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah serta penggunaan media pembelajaran seperti, LKS/LKPD, *powerpoint*, video, buku paket, dan perpustakaan. Hal ini terkesan pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher oriented*) yang menganggap guru sebagai satu-satunya sumber informasi, dan peserta didik hanya sebagai penerima informasi³. Terlihat bahwa masih ada beberapa siswa kurang bersemangat dan kurang terlibat pada saat pembelajaran IPS berlangsung. Dengan pembelajaran IPS yang demikian, kurang memberikan makna bagi pengalaman belajar siswa dan belum mencakup pemahaman dan menerima pelajaran serta menghasilkan kondisi kelas yang pasif dan membosankan.⁴

Pemdiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi disebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS, yaitu : 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, dan lingkungan; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inquiri*, pemecahan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) memiliki kemampuan komunikasi, bekerjasama, dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional, dan global. Pembelajaran IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan

³Solikhah.

⁴ Ashori Ibrahim, *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi Guru Pembelajar*, (Yogyakarta: 2018), hlm. 149

permasalahan yang dihadapi, sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.⁵

Rancangan pembelajaran IPS, hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermafaat bagi siswa, disamping memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana di era revolusi 4.0 ini, bahwa proses pembelajaran harus berorientasi kepada kepentingan belajar siswa (*student centered*). Guru dalam hal ini hendaknya dapat berperan lebih aktif dalam mengelola kelas dan mampu memberi motivasi pada siswa agar mau belajar dan dapat menguasai bahan ajar serta berhasil dalam belajar. Pada era ini kegiatan pembelajaran haruslah berubah yang pada mulanya konvensional menjadi lebih inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi belajar yang lebih baik lagi. Didalam kaitan itu, hasil laporan Ernest L. Boyer, Presiden yayasan *Carnige Foundation For The Advancement of Teaching*, menyampaikan hasil penelitiannya bahwa ada tiga area isu krusial dari profesi guru yang perlu dimiliki dan ditingkatkan yaitu : 1) pengetahuan cara mengelola kelas, 2) pengetahuan dalam bidang mata pelajaran atau bahan ajar, 3) pembelajaran tentang latar belakang sosiologikal siswa.⁶

Berdasarkan uraian di atas dipahami bahwa guru memiliki tugas yang lebih berat. Guru harus mampu memberi motivasi terhadap cara belajar sehingga siswa mampu menguasai bahan ajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Guru harus mampu menarik perhatian siswa dan dapat menjadi motivasi bagi para siswanya, apapun pelajaran yang diberikannya.

Upaya untuk menarik perhatian siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukan alat bantu pembelajaran yakni diantaranya media belajar yang tepat dan efektif yang dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik, menyenangkan serta mendorong keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Guru sadar tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran

⁵ Ahmad Susanto, Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar, (Jakarta: Prenademia Group), hlm. 31

⁶Ibid; hlm. 309

sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik terutama bahan pelajaran yang rumit dan kompleks. Dengan pemanfaatan media, akan ada balikan dari guru dan siswa untuk berinteraksi, dimana dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi anatar guru dan siswa dan siswa dengan siswa lainnya.⁷

Pemilihan dan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan siswa serta sesuai dengan perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi. Media yang dibuat oleh guru, dapat berupa media elektronik, media cetak, bagan, peta/globe, penampilan, permainan (*games*), cerita, LKS/LKPD, miniatur-miniatur dan masih banyak lagi jenis-jenis yang dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.⁸ Pengembangan media pembelajaran menggunakan laptop, computer, atau *smartphone*, salah satunya adalah pemanfaatan *game* edukatif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan *Game* edukatif dalam pembelajaran masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan sebagai media belajar masih sangat kurang.⁹

Game education salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan dapat menimbulkan interaksi antar siswa. Media *game* memiliki karakteristik yang dapat menciptakan motivasi belajar siswa, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingin tahuan. *Games* atau permainan merupakan segala kontes yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antar pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada dan telah

⁷ Moch Chabib Dwi Kurniawan and M. Misbachul Huda, "Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD" *Jurnal Pena Karakter (Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter)* 3, no. 1 (2020): 37–41.

⁸ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenademia Group), hlm. 311

⁹ Agung Setiawan, Sri Wigati, and Dwi Sulistyarningsih, "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas x Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020," *EDUSAINTEK* 3 (2019).

ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan.¹⁰ *Game* sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat suasana menaraik dan menyenangkan. Henry mengemukakan pendapatnya tentang dampak positif penggunaan *game* dalam kegiatan pembelajaran yang salah satunya adalah media *game* dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan menghibur serta *game* memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.¹¹

Banyak media yang bisa diterapkan oleh guru, salah satu media berbasis *game* yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS adalah media *game* edukasi *quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis *game* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.¹² *Quizizz* salah satu media *game* edukasi yang memberikan kemanfaatan dalam meningkatkan motivasi belajar yang kemungkinan nantinya hasil belajar akan semakin baik, serta terasahnya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran.¹³ *Game quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka untuk belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat. Pemanfaatan *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Media *game edukasi quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran, media ini bisa digunakan sebagai media belajar dirumah (PR), dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar diluar kelas yaitu dikelas maya yang bisa menjadi wadah belajar sambil bermain. Pembelajaran yang kreatif,

¹⁰Cahyani Amildah Citra, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz..." 8 (2020): 12.

¹¹Setiawan, Wigati, and Sulistyaningsih, "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas x Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020."

¹²Citra, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz...."

¹³Mohammad Ali, *Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional*, (Jakarta : PT. Grasindo), hlm. 334

inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik.¹⁴

Cahyani Amildah Citra, dan Brillian rosy menyimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMP Ketintang Surabaya pada kelas kontrol selisih nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* adalah 29,8 sedangkan pada kelas eksperimen selisih nilai rata-rata adalah 35,2. Sehingga penggunaan *quizizz* dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁵

Rahmania Rahman, dkk mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* untuk pemberian kuis kepada mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Negeri Manado memiliki dampak yang positif serta signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar melalui hasil uji korelasi sebesar 56, 25%. Hasil tersebut menggambarkan bahwa tingkat motivasi belajar mahasiswa IPS tergolong tinggi.¹⁶

Agung Setiawan, dkk menyimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan hasil belajar siswa yang dilihat dari rata-rata nilai *post-test*, pada siklus I rata-rata sebesar 95 atau 94% dan siklus II rata-rata nilai hasil belajar sebesar 96. Dari kesimpulan tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan *quizizz* memberikan dampak yang positif yang dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar.¹⁷

Peneliti tertarik mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media *Game* edukasi *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa’le Gondanglegi”, karena didasarkan pada kurangnya motivasi

¹⁴Yulia Isratul Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu.” 2, no. 25 (2019): 6.

¹⁵Citra, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz...”

¹⁶Rahmania Rahman, Erric Kondoy, and Awaluddin Hasrin, “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa,” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4, no. 3 (2020).

¹⁷Setiawan, Wigati, and Sulistyaningsih, “Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas x Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020.”

siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS yang dilihat dengan adanya beberapa siswa yang mengantuk, kurang fokus, serta beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Untuk itu penelitian memiliki tujuan agar dapat menumbuhkan minat belajar, memotivasi, serta memberikan pemahaman kepada siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *game* edukasi *quizizz*. Pada penelitian ini akan diberi perbandingan antara siswa yang menggunakan media *game quizizz* dengan siswa yang menggunakan media LKS/LKPD serta melihat bagaimana perbedaan tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *game* edukasi *quizizz*. Untuk itu peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Game* edukasi *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa’ie Gondanglegi”.



B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas,maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media game edukasi *quizizz* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media game edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi *quizizz* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi.

D. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran dalam bidang ilmu pengetahuan sosial di bidang pendidikan.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan serta referensi dalam mempertimbangkan penelitian yang relevan di masa mendatang.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Hasil dari penilitan ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi baik bagi peneliti maupun guru IPS mengenai pemanfaatan

media game quizizz dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi bagi siswa di SMP Al-Rifa'ie tentang kegunaan serta manfaat penggunaan media game edukasi quizizz.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan serta sebagai persyaratan penulis untuk mendapatkan gelar sarjana.

E. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti akan menguraikan hipotesis mengenai Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi. Menurut Wina Sanjaya, Hipotesis dapat dibedakan antara hipotesis nol dan hipotesis kerja atau alternatif. Hipotesis kerja adalah hipotesis yang menunjukkan adanya keterkaitan baik dalam bentuk pengaruh, hubungan atau perbedaan antar dua variabel atau lebih. Hipotesis nol adalah hipotesis yang menunjukkan tidak adanya keterkaitan baik dalam bentuk pengaruh, hubungan ataupun perbedaan antar dua variabel atau lebih.¹⁸

Dalam penelitian ini Hipotesis menggunakan dua hipotesis yaitu Hipotesis nol yang menunjukkan tidak adanya pengaruh anantara variabel X dengan variabel Y, dan Hipotesis alternatif atau kerja yang menunjukkan terdapat pengaruh anantara variabel X dan Y. Secara lebih rinci hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

- H₀₁: Tidak ada pengaruh positif signifikan motivasi belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi yang menggunakan media *game* edukasi *quizizz* lebih baik dari pada menggunakan LKS/LKPD.
- H₀₂ : Tidak ada pengaruh positif signifikan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi yang menggunakan media *game* edukasi *quizizz* lebih baik dari pada menggunakan LKS/LKPD.

¹⁸ Ghullam Hamdu and Lisa Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 12, no. 1 (2011): 90–96.

H_{a1} : Ada pengaruh positif signifikan motivasi belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi yang menggunakan media *game* edukasi *quizizz* lebih baik dari pada menggunakan LKS/LKPD

H_{a2} : Ada pengaruh positif signifikan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi yang menggunakan media *game* edukasi *quizizz* lebih baik dari pada menggunakan LKS/LKPD

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

- a. Penelitian ini menggunakan *game* edukasi *quizizz* untuk mengukur tingkat motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi.
- b. Subjek penelitian meliputi siswa di dua kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi Kabupaten Malang yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media konvensional yang diterapkan oleh guru yakni LKS/LKPD.

2. Batasan Penelitian

- a. Penelitian ini terbatas pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi.
- b. Motivasi belajar ini diukur dengan penyebaran angket (*questioner*) yang disebarakan kepada siswa sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran,
- c. Hasil belajar diukur melalui nilai siswa yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttes*.

G. Originalitas Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menjabarkan mengenai perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti sebelumnya untuk melihat tingkat keabsahan dalam penelitian ini. Adapun bidang kajian yang diteliti adalah “ Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa’ie Gondanglegi”. Hal ini bertujuan untuk menghindari adanya pengulangan terhadap kajian yang sama, maka persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan yang terdahulu dapat dilihat dari ulasan berikut ini:

Pertama, Halimatus Solikah dari Universitas Negeri Surabaya tahun 2019 dengan judul skripsi “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII.¹⁹ Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo. (2) Mengetahui pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol. Adapun hasil yang diperoleh yaitu terdapat pengaruh positif penggunaan media interaktif *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif.

Data penelitian yang diperoleh oleh Halimatus Solikah yakni dengan menggunakan teknis tes, angket, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi teks persuasif. Hasil tersebut ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau 3,461

¹⁹Solikah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020.”

>2,01. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi akhir kelas eksperimen dan kontrol. Penggunaan mediainteraktif *quizizz* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif. Hasil tersebut di tunjukkan dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $4,04 > 2,01$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai tes akhir kelas eksperimen dan kontrol.

Kedua, Ulfah Fauziyah.²⁰ Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasy eksperimen*. Adapun tujuan penelitian ini yaitu : (1) Untuk mengetahui pengaruh media *quizizz* dalam pembelajaran PKN terhadap motivasi belajar peserta di Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya. Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik SMA Negeri 1 Majalaya. Motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* lebih baik dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media konvensional.

Ketiga, Moch Habib Dwi Kurniawan and M. Misbachul Huda dari Universitas STKIP Alhikmah Surabaya dalam Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter tahun 2020 dengan judul jurnal “Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Sebagai Latihan Soal terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD”.²¹ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *quizizz* sebagai platform latihan soal terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN Kepanjen II Jombang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk *quasi experimental*.

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Kepanjen II Jombang dan sampel yang digunakan adalah kelas VA dan VB. Data yang

²⁰Ulfah Fauziyyah, “ Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN (Quasy Experiment Di SMA Negeri 1 Majalaya Kab. Bandung)” (PhD Thesis, FKIP UNPAS, 2019).

²¹Moch Chabib Dwi Kurniawan and M. Misbachul Huda, “Pengaruh Penggunaan Quizizz sebagai Latihan Soal terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD,” *Jurnal Pena Karakter (Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter)* 3, no. 1 (2020): 37–41.

digunakan dalam penelitian ini berupa hasil belajar siswa yang diperoleh dengan teknik tes. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji t.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data penelitian, maka ditarik kesimpulan secara umum yakni penggunaan *quizizz* sebagai platform latihan soal dapat meningkatkan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Hasil tersebut ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau P (0.006) lebih kecil dari (0.005). Hasil ini menunjukkan H_a diterima yang bermakna penggunaan *quizizz* sebagai platform latihan soal berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Keempat, Rita Novidayanti, dari Universitas Brawijaya dalam Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer dengan judul penelitian “Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint dan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMA Negeri 12 Malang”. Adapaun tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh diterapkannya model ceramah berbantuan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar kognitif, (2) Untuk mengetahui pengaruh diterapkannya model ceramah berbantuan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar psikomotorik, (3) Ada atau tidak pengaruh kualitas diimplementasikannya model ceramah berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasy experiment* dengan menerapkan *pretes postes group design*. Subjek penelitian yang digunakan yaitu siswa kelas XI-Multimedia di SMKN 12 Malang.

Instrumen pada penelitian yang dilakukan oleh Rita Novidayanti, dkk berupa soal uraian, dan RPP untuk mengatur jalannya penelitian. Analisis data yang digunakan berupa analisis terhadap normalitas, dan homogenitas data, dan uji beda (statistik *nonparametric* teknikn *Mann Whitney U-test*). Kesimpulan dari penelitian ini bahwa metode ceramah berbantuan *quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, hal ini

ditunjukkan dengan banyak siswa yang ingin mengerjakan soal kembali meskipun waktu pembelajaran telah usai. Sebaliknya, dalam ranah psikomotirik model ceramah berbantuan *quizizz* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat disebabkan karena terdapat factor internal (dalam diri) dan factor eksternal.²²

Kelima, Dzaki Fadhlurrohman, dkk dari Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon dalam Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2020 dengan judul “Praktikalitas Media Interaktif *Quizizz* Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil validasi tingkat praktikalitas (keterpakain) dari penggunaan *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran Matematika. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik pengujian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Subjek dalam penelitian ini 9 orang siswa yang mengikuti proses pembelajaran Matematika materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dengan menggunakan media *quizizz* kelas X Di SMAN 1 Dukupuntang.

Data penelitian yang dilakukan oleh Dzaki Fadhlurrohman, dkk diperoleh melalui lembar angket praktikalitas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas dari media *quizizz* yang dikembangkan berada pada kriteria sangat valid yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata akhir 13,5 dan presentase 90%, praktikalitas media pembelajaran interaktif *quizizz* berdasarkan penilaian siswa berada pada taraf sangat praktis yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata 87,5 dengan presentase sebesar 82,9%.²³

Berikut ini merupakan penyajian originalitas penelitian dalam bentuk tabel :

²²Rita Novi Dayanti, Admaja Dwi Herlambang, and Satrio Hadi Wijoyo, “Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMK Negeri 12 Malang,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* E-ISSN 2548 (n.d.): 964X.

²³Dzaki Fadhlurrohman, Nur Fitriyanti, and Fuad Nasir, “Praktikalitas Media Interaktif Quizizz Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa” 1, no. 1 (2020): 10.

Tabel 1.1
Originalitas Penelitian

No	Nama penelitian, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Halimatus Solikah, (2019). ²⁴	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan <i>quizizz</i> sebagai Variabel Independen 2. Motivasi Belajar sebagai Variabel dependen 3. Hasil Belajar sebagai Variabel dependen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek kajian di SMPN 5 Sidoarjo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Game Edukasi <i>Quizizz</i> sebagai variabel independen 2. Motivasi belajar sebagai variabel dependen 3. Hasil Belajar sebagai salah satu Variabel dependen 4. Jenis penelitian kuantitatif <i>quasy eksperimen</i> 5. Objek kajiannya adalah siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie
2.	Ulfah Fauziyyah, (2019). ²⁵	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan <i>quizizz</i> sebagai Variabel Independen 2. Motivasi Belajar sebagai Variabel dependen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil Belajar sebagai salah satu Variabel dependen 2. Objek kajian di SMA Negeri 1 Majalaya Kab. Bandung 	
3.	Moch Habib Dwi Kurniawan and M. Misbachul Huda, (2020). ²⁶	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan <i>quizizz</i> sebagai variabel independent. 2. Hasil belajar sebagai variabel dependen. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek kajian di SDN Kepanjen 2, Jombang 	
4.	Rita Novi Dayanti, dkk, (2020). ²⁷	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan <i>quizizz</i> sebagai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek kajian di SMA 	

²⁴ Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020."

²⁵ Fauziyyah, "Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKN (Quasy Experiment Di SMA Negeri 1 Majalaya Kab. Bandung)."

²⁶ Kurniawan and Huda, "Pengaruh Penggunaan Quizizz sebagai Latihan Soal terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD."

²⁷ Dayanti, Herlambang, and Wijoyo, "Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMK Negeri 12 Malang."

		variabel independent. 2. Hasil belajar sebagai variabel	Negeri 12 Malang.	
5.	Dzaki Fadlurrohman, dkk, (2020). ²⁸	1. <i>quizizz</i> sebagai variable independent	1. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebagai variable dependent 2. Kajian penelitian di laksanakan di SMAN I Dukupuntang.	

H. Definisi Operasional

Hipotesis dan variabel yang digunakan dalam penelitian ini perlu di uji untuk mencegah adanya penafsiran yang berbeda-beda dalam memaknai variabel yang dianalisis, maka definisi operasional secara ringkas istilah-ustilah kunci dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Media Game Edukasi *Quizizz*

Media game edukasi *quizizz* merupakan salah satu aplikasi game online yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Game *quizizz* dilengkapi dengan berbagai macam tema, gambar, maupun musik yang dapat menciptakan suasana belajar lebih menarik. Game *quizizz* yang dilengkapi dengan waktu dalam pengerjaan latihan soal serta *ranking*(peringkat) yang dapat membuat siswa bersaing dan termotivasi untuk belajar lebih giat sehingga hasil belajar dapat meningkat.

²⁸ Fadhlurrohman, Fitriyanti, and Nasir, "Praktikalitas Media Interaktif Quizizz pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa."

2. Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu tindakan secara sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk menggerakkan, mendorong, ataupun mengarahkan orang lain untuk melakukan suatu hal sehingga dapat mencapai hasil atau tujuan yang dikehendakinya. Pada hakikatnya motivasi belajar adalah suatu usaha secara sadar yang dilakukan oleh individu baik didasari pada faktor internal maupun eksternal untuk mengikuti kegiatan pembelajaran baik sehingga dapat memperoleh prestasi sebaik mungkin. Indikator penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa adalah: (1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) Adanya dorongan dan keinginan untuk belajar, (3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam belajar, (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Adapun indikator hasil belajar yaitu Kognitif, afektif, dan psikomotor.

I. Sistematika Pembahasan

Agar mempermudah dalam menyampaikan serta menafsirkan isi dari penelitian ini, maka sistematika pembahasan penelitian sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang yang menjadi sebab ataupun alasan dilakukannya sebuah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka, yang berisi beberapa teori yang mendukung dalam penelitian ini yakni Media game edukasi *Quizizz*, dan Motivasi belajar.

BAB III : Metode Penelitian, yang meliputi lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas, analisis data, prosedur penelitian, dan pustaka sementara.

BAB IV : Hasil Penelitian, berisi mengenai deskripsi data hasil penelitian. Penelitian dilakukan dengan menggunakan landasan teori yang sesuai dengan

BAB V : Pembahasan Hasil Penelitian, dalam bagian ini peneliti akan membahas hasil temuan untuk menjawab rumusan masalah serta tujuan penelitian.

BAB VI : Penutup, meliputi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk Jama' dari “*medium*” yang secara harfiah memiliki arti “*Perantara*” yang bermakna sebagai sebuah perantara dari sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).²⁹ Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa media adalah suatu alat ataupun penyalur pesan kepada penerima. Media berasal dari kata “*Medius*” yang artinya tengah, atau yang dapat disebut dengan perantara ataupun pengantar. Menurut Bovee yang dikutip oleh Rusman “Media” adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penerima. Kata “*Media*” dalam bahasa Arab yakni *Wasaail* atau *Wasilah* yang memiliki makna perantaran dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.³⁰ Dalam lingkup kegiatan pembelajaran. Media disebut sebagai alat ataupun bahan yang dapat digunakan guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, dan instruktur, contoh media tersebut dapat dijadikan atau diperimbangkan sebagai media pembelajaran apabila disesuaikan atau diarahkan pada pesan – pesan ataupun tujuan pembelajaran.

Media adalah penyalur pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut *National Education Association* (NEA) yang dikutip oleh Asnawir media pembelajaran adalah alat yang dapat dimanipulasikan, dilihat,

²⁹ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*”, (Bandung: Alfabeta , 2012), hlm 159

³⁰ Ibid, hlm. 140

dibicarakan, didengar, serta dapat dibaca dengan disertai penggunaan instrumen pembelajaran dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat memberikan pengaruh terhadap efektivitas pembelajaran.³¹ Media pembelajaran sendiri juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Guru menggunakan film ataupun video yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas sehingga guru tidak perlu lagi menjelaskan dengan panjang lebar dengan materi yang akan dibahas, cukup menjelaskan secara garis besar poin-poin dari setiap materi. Menurut Scramm yang dikutip oleh Rusman media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.³² Media merupakan alat yang harus ada apabila ingin mempermudah aktivitas atau pekerjaan yang akan kita lakukan. Setiap seseorang pasti ingin mengerjakan pekerjaannya dengan cepat dan baik. Media adalah salah satu wahana penyalur untuk mempermudah seseorang untuk mendapatkan informasi atau pesan yang dapat mempermudah seseorang dalam melakukan pekerjaannya.³³

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsangkan pikiran serta memberikan informasi, menimbulkan perasaan ingin tahu kepada siswa sehingga dapat menunjang terjadinya kegiatan belajar mengajar dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik akan memungkinkan siswa tertarik dan semangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi akan meningkatkan efektivitas.

Keberagaman setiap media yang masing-masing memiliki ciri-ciri, kelebihan, ataupun kekurangan dalam penggunaannya, sehingga perlulah kecermatan seseorang dalam memilih ataupun menggunakan sebuah media

³¹ Asnawir, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), hlm.11

³² Ibid; hlm. 159

³³ Ibid; hlm 159

agar dapat digunakan dengan tepat.³⁴ Dalam pemilihan media pembelajaran perlulah diperhatikan kriteria-kriteria media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sebagaimana hal-hal berikut:

- a. Media yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. Ketepatangunaan media pembelajaran.
- c. Ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak.
- d. Ketersediaan media yang akan digunakan.
- e. Kesiapan atau kondisi siswa yang dapat menggunakan media pembelajaran.
- f. Media diharapkan mampu untuk menyalurkan materi kepada siswa dengan tepat guna.

Berdasarkan penggunaan media diharapkan mampu membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Menurut Hubbard yang dikutip oleh Rusman terdapat sembilan kriteria dalam menilai keefektifan sebuah media diantaranya :

1. Biaya.
2. Ketersediaan fasilitas seperti listrik.
3. Kecocokan media dengan ukuran atau kondisi ruang kelas.
4. Keringkasan dalam penggunaan media pembelajaran.
5. Kemampuan untuk diubah.
6. Waktu dan tenaga penyiapan yang tidak memerlukan waktu yang cukup lama.
7. Pengaruh yang ditimbulkan. Media pembelajaran yang efektif memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran, seperti meningkatnya motivasi belajar siswa, bahkan mudahnya siswa dalam memahami isi materi pembelajaran.
8. Kerumitan. Penggunaan media yang begitu rumit dan mempersulit siswa belumlah dikatakan efektif, karena tingkat kerumitan haruslah disesuaikan dengan kondisi ataupun kesiapan siswa dalam menggunakan sebuah media.

³⁴Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 15

9. Kegunaan media pembelajaran yang dapat membantu pecapaian dalam proses pembelajaran.

b. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Hamdani berpendapat bahwa media dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu :

1. Media Visual

Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan indra pengelihatan. Jenis media ini sudah sangat sering dimanfaatkan oleh para guru dalam menyampaikan isi materi kepada siswa. Contohnya seperti gambar atau foto tubuh manusia yang digunakan untuk menyampaikan materi tentang organ tubuh dalam diri manusia.

2. Media Audio

Media Audio adalah media yang dalam penggunaannya hanya dapat di dengar yang berisi pesan atau materi yang bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa dalam memahami serta mempelajari bahan ajar.

3. Media Audiovisual

Media audiovisual gabungan dari audio dan visual yang berarti media ini dapat didengar serta dapat dilihat atau diamati. Audio Visual dapat menjadi bahan ajar bagi siswa yang baik, optimal, dan lengkap. Dalam hal ini pula, media ini dalam waktu tertentu bisa menjadi pengganti guru. Dan guru berperan sebagai fasilitator belajar. Contohnya penayangan video atau film yang berkaitan dengan materi, televisi intruksional, dan program slide suara.

Sanjaya berpendapat bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, yaitu;

a. Dilihat dari sifatnya, Media dibagi menjadi beberapa kelompok :

- 1) Media Auditif, yang artinya media yang hanya dapat didengar saja, seperti contohnya radio.

- 2) Media Visual, media yang dapat dilihat saja, contohnya seperti film slide, foto, lukisan, transpirasi, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
 - 3) Media Audiovisual, yaitu media yang tidak hanya mengandung suara akan tetapi juga terdapat unsure gambar atau dapat dilihat dengan indra pengelihatan. Contohnya seperti, rekaman video, film, slide suara, dan sebagainya.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkaunnya, media dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni;
- 1) Media yang memiliki daya informasi yang luas dan serentak seperti televisi dan radio.
 - 2) Media yang memiliki liput yang terbatas oleh ruang, waktu, seperti film, video, film slide, dan sebagainya.
- c. Dilihat dari teknik atau cara pemakaiannya, media dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu :
- 1) Media yang penggunaannya di proyeksikan, seperti film, film slide, transparansi, dan lain sebagainya.
 - 2) Media yang penggunaannya tidak di proyeksikan, seperti foto, gambar, lukisan, radio, dan lain sebagainya

Berdasarkan uraian di atas , dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak ragam media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan hal ini guru harus memperhatikan serta menganalisis media yang akan digunakan agar dalam penggunaannya mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan guru juga harus memilih media yang dapat menarik perhatian siswa.

Perkembangan media pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi Seels dan *Richey* yang dikutip oleh Wandah Wibanto membagi media pembelajaran dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu:

a. Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.

Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi-pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, Contohnya buku teks, modul, majalah, hand-out, dan lainlain.

b. Media hasil teknologi audio-visual

Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual. Contohnya proyektor film, video, televisi.

c. Media hasil teknologi berbasis computer

Media hasil berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis micro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-asistendintrucion* (pengajaran dengan bantuan komputer). Contohnya seperti penggunaan media *quizizz* dalam proses pembelajaran.³⁵

c. Fungsi – fungsi Media

Media sangatlah memiliki fungsi yang sangat strategis dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat guna akan mempermudah murid untuk memahami pesan atau materi yang diberikan oleh guru. Dapat dilihat banyak sekali siswa yang kurang bahkan tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru yang disebabkan karena kurangnya atau belum optimalnya guru dalam menerapkan media dalam kegiatan pembelajaran. Ada beberapa fungsi dari kegunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, yakni ;

- a) Sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini media dapat digunakan untuk mempermudah, mempercepat penyampain pesan ataupun materi kepada siswa, sehingga inti ataupun pokok – pokok materi dapat tersampaikan secara keseluruhan kepada siswa yang dapat menunjang tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.

³⁵ Wandah wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember:Cerdas Ulet Kreatif, 2017) hlm. 25

Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri yang sesuai dengan bakat dan kemampuan baik visual, auditorial, dan kinestetik. Dampak lain pada siswa yakni dapat memberikan stimulus, dapat memberikan sebuah pengalaman belajar serta pemahaman objek dalam materi yang disampaikan saat kegiatan pembelajaran.

- b) Sebagai suatu komponen dari sub sistem pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu sistem yang pastinya didalam sistem pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran yang salah satu sub komponennya adalah media pembelajaran. Dengan media sebagai salah satu sub komponen pembelajaran maka media dapat menentukan keberhasilannya suatu tujuan pembelajaran.
- c) Sebagai pengarah dalam kegiatan pembelajaran. Selain fungsi yang telah disebutkan di atas media pembelajaran juga berfungsi sebagai pengarah pesan atau materi apa yang nantinya yang akan diberikan atau disampaikan kepada siswa, atau kompetensi apa saja yang harus dipahami dan dimiliki oleh siswa. Kegiatan pembelajaran yang belum ataupun tidak dapat mencapai sebuah hasil prestasi belajar yang baik kepada siswa dikarenakan tidak memiliki atau kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran.
- d) Sebagai permainan atau menumbuhkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Media dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa, karena media pembelajaran dapat mengakomodasikan semua kemampuan atau kecapakan siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa yang kurang memahami penjelasan materi dengan mendengar, melihat, atau siswa yang kurang berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menarik kemauan siswa untuk belajar, dan adanya interaksi langsung antar siswa dengan sumber belajar.
- e) Mengurangi terjadinya *verbalisme*. Seringkali siswa mengalami *verbalisme* dimana siswa hanya dapat membayangkan objek materi yang dijelaskan oleh guru, tidak ada wujud dan ilustrasi nyata

sehingga siswa hanya bisa mengatakan dan tidak mengetahui bagaimana wujudnya, ciri-cirinya objek tersebut. Penggunaan media pembelajaran ini memiliki fungsi yang efektif yakni dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru kepada Siswa.

- f) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran memberikan manfaat bagi prestasi hasil belajar siswa dan kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam penggunaan media pembelajaran hendalah mengetahui mekanisme – mekanisme dari media pembelajaran tersebut.
- g) Mengatasi ketebatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. Dalam pembelajaran tentulah sering mengalami mengenai penjelasan materi yang objeknya cukup luas, besar, kecil, bahkan bahaya, sehingga dengan hal tersebut perlulah alat bantu atau media yang mampu menjelaskan objek tersebut.

Fungsi – fungsi media pembelajaran diatas, memberikan pemahaman bahwa pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar dan mampu membantu siswa dalam memahami suatu materi. Dikatakan pula bahwa dua unsur yang berperan penting dalam kegiatan pembelajaran yakni metode dan media pembelajaran. Metode dan media pembelajaran adalah dua hal penting yang saling berkaitan. Pemilihan metode dalam kegiatan pembelajaran akan menentukan media apa yang nantinya akan digunakan. Penggunaan media sendiri tidak serta merta langsung digunakan dalam proses pembelajaran, perlulah terlebih dahulu untuk dianalisis, dipertimbangkan kekuarangan dan kelebihanannya, dan apakah media tersebut telah sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.³⁶

Sedangkan menurut Hamalik yang dikutip oleh Rusman, berpendapat Fungsi Media pembelajaran sebagai berikut;

- a. Untuk membuat situasi pembelajaran yang efektif

³⁶ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung:Alfabeta, 2012), hlm 163

- b. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran
- c. Penggunaan media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran
- d. Penggunaan media pembelajaran untuk mempercepat kegiatan pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran
- e. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.³⁷

Menurut Kempt & Dayton yang dikutip oleh Rusman, mengemukakan fungsi utama dari media pembelajaran adalah;

- a. Memotivasi minat dan tindakan siswa, yang direalisasikan dengan menggunakan teknik drama ataupun game (hiburan)
- b. Menyajikan informasi, media digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa
- c. Memberi instruksi, informasi yang disajikan dalam media pembelajaran haruslah melibatkan atau sesuai dengan komponen-komponen yang harus dicapai siswa.

Penggunaan media pada tahap awal dalam proses pembelajaran sangat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau isi materi kepada siswa. Dan juga dapat memberikan makna yang lebih tentang isi materi pada siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kemauanya untuk melaksanakan kegiatan belajar.³⁸

³⁷ Ibid: hlm.164

³⁸ Ibid; hlm.164

d. Dasar Pertimbangan Pemilihan Dalam Penggunaan Media

Dengan adanya berbagai macam media pembelajaran yang semuanya dapat di pakai dalam kegiatan pembelajaran, maka sebelum digunakan, guru harus memilih media yang paling tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pemilihan media yang tepat akan membuat proses belajar semakin efektif dan hasil yang diinginkan pasti akan tercapai.

Menurut Sanjaya dalam Hamdani mengemukakan pertimbangan lain dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu menggunakan kata *ACTION* (*Access, Cost, Tecnology, Interactivity, Organization, Novelty*). Lebih jelasnya mengenai hal di atas diuraikan sebagai berikut:³⁹

- a. *Access*, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah di dapat dan dimanfaatkan, akses juga menyangkut aspek kebijakan, apakah media tersebut diizinkan untuk digunakan.
- b. *Cost*, artinya pertimbangan biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan suatu media harus seimbang dengan manfaatnya.
- c. *Technology*, artinya ketersediaan teknologi nya dan kemudahan dalam penggunaannya.
- d. *Interctivity*, artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
- e. *Organization*, artinya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya.
- f. *Novelty*, artinya aspek kebaruan dari media yang dipilih. Media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik.

Menurut Haling sebagai pedoman pemilihan media pembelajaran, antara lain dapat dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut:⁴⁰

- a. Sebelum memilih media pembelajaran, pembelajar harus menyadari bahwa tidak ada satu pun yang paling baik untuk semua

³⁹Ristawati, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Sinjai."

⁴⁰Ibid; hlm.15

tujuan. Tiap media tertentu mempunyai kebaikan dan kelemahan, serta keserasian tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

- b. Pemilihan media hendaknya dilakukan secara objektif, artinya benar-benar digunakan dengan dasar pertimbangan efektivitas pembelajaran, bukan karena kesenangan pembelajar atau sekedar selingan.

Pemilihan media hendaknya memperhatikan syarat-syarat sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai.
- 2) Sesuai dengan pembelajar yang belajar.
- 3) Ketersediaan bahan media
- 4) Biaya pengadaan.
- 5) Kualitas/mutu teknik.

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus penuh dengan pertimbangan, karena tidak semua media pembelajaran dapat diterima oleh siswa, jadi pemilihan dan penggunaan media hendaklah di pertimbangkan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan di capai.

2. *Game* Edukasi *Quiziz*

a. Pengertian *Game* Edukasi

Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati saat ini. Hal ini dipengaruhi oleh para pengembang *software game* yang mulai banyak tumbuh. Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi semakin mendorong para pengembang *software* untuk melakukan pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar, khususnya *game*. Namun, pandangan terhadap *game* dimasyarakat masih sebatas media yang menghibur bukan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dikhawatirkan berdampak negatif apabila yang dimainkan adalah *game* yang tidak bersifat edukasi. *Game* juga bisa meningkatkan sikap agresivitas pemainnya karena terpengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikan dalam *game*. Bahkan anak cenderung tertutup, individual,

dan kurang bergaul dengan lingkungan sekitar. Mereka hanya sibuk dan asyik dengan dunia *game*-nya sendiri. Namun, sekarang *game* juga bisa digunakan kearah yang positif dan bermanfaat dalam membantu proses belajar anak. *Game* tersebut adalah *game edukasi*.⁴¹

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang dijalankan diperangkat berbasis komputer yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang mealui materi yang berisikan gambar, suara, teks, video, dan animasi, yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran. Adapaun penggunaan media *game* edukasi ini yakni agar dapat memperluas konsep, memberikan pemaham lebih, serta mempermudah penyajian materi dalam kegiatan pembelajaran.⁴² *Game* edukasi dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran karena dapat menarik inti siswa agar tidak merasa jenuh.⁴³

Menurut Rachman yang dikutip oleh I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, *game* edukatif adalah permainan yang telah dirancang untuk mengajar seseorang tentang topik tertentu atau membantu orang lain dalam belajar suatu keterampilan sambil bermain. Materi pendidikan yang dirancang dalam permainan interaktif bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan bagi pemainnya. Elemen-elemen *game* edukatif berbasis pada konsep pendidikan dasar yang menggabungkan unsur-unsur, yakni kreativitas, menyenangkan, petualangan, motivasi, bermain, keterampilan, bebas, mendidik, logika,

⁴¹ I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, dkk, *Kapita Selekta Citraleka Desain 2020 : Dialektika Seni, Desai, Dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri 4.0*, (Bali :STMIK Stikom, 2020), hlm. 136

⁴² “Jurnal Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis MacroMedia Flash Menggunakan Metode Waterfall - Penelusuran Google,” accessed November 30, 2020,

⁴³ Retno Mustika Dewi, Muhammad Abdul Ghofur, and Ady Soejoto, “Pelatihan Game Edukasi Android Berbasis HOTS Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran,” *Abimanyu: Journal of Community Engagement* 1, no. 1 (2020): 59–67.

kegemaran, mandiri, dan keputusan, konsep ini kemudian disesuaikan klasifikasi usia siswa.⁴⁴

Game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk untuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. *Game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya digunakan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan. *Game* edukasi adalah salah satu bentuk *game* yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media menarik.⁴⁵ *Game* edukasi bisa digunakan sebagai alternatif dalam proses belajar agar tidak jenuh dan dapat dilakukan dalam suasana santai. Dengan mengemas materi pembelajaran kedalam bentuk *game*, diharapkan belajar bisa menjadi lebih menaraik dan menyenangkan. Efektivitas *game* edukasi dalam proses pembelajaran sangat bagus dan mampu meningkatkan *interest* anak-anak.⁴⁶

Meneurut Ismail *game* edukasi adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Wolf menyatakan bahwa *game* edukasi adalah sebuah permainan yang memiliki tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan

⁴⁴ I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, dkk, *Kapita Selekta Citraleka Desain 2020 : Dialektika Seni, Desai, Dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri 4.0*, (Bali:STMIK Stikom, 2020), hlm. 139

⁴⁵Ghea Putri Fatma Dewi, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash," *Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*, 2012.

⁴⁶ I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, dkk, *Kapita Selekta Citraleka Desain 2020 : Dialektika Seni, Desai, Dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri 4.0*, (Bali:STMIK Stikom, 2020), hlm. 139

unsur pemberian nilai (*scoring*), waktu, dan suatu umpan balik didalamnya. Ismail juga menyatakan, fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:⁴⁷

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, dan daya cipta, dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. *Game* edukasi selain dapat digunakan sebagai sarana pendidikan dapat digunakan untuk hiburan.⁴⁸

b. Quizizz

1. Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan. Penerapan aplikasi *quizizz* dapat dilakukan siswa dirumah dengan menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone dan laptop. Tidak seperti media game lainnya game edukasi *quizizz* memiliki karakter tema, meme, avatar, dan musik yang dapat menghibur siswa pada proses pembelajaran. Aplikasi *quizizz* juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi. Menurut Dewi bahwa pelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media

⁴⁷Triana Kusumaningrum, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis Di SMA Negeri 2 Klaten," *Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta*, 2016.

⁴⁸Ibid; hlm. 18

pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.⁴⁹

Quizizz merupakan sebuah *we-btool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. *Quizizz* juga memberikan data dan statistik kinerja siswa. Implementasi menggunakan game *quizizz* siswa dapat melakukan latihan didalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Game *quizizz* dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa yang selama ini memakai kertas. Aplikasi *quizizz* dapat digunakan oleh pengajar untuk melihat sejauhmana siswa dalam belajar.⁵⁰

Pemanfaatan media *quizizz* menunjukkan kemanfaatan yang didapat dalam rangka meningkatkan kompetensi siswa dan kemanfaatan terus terasahnya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran *quizizz* merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dalam pembelajaran berbasis TIK untuk peningkatan kompetensi dan motivasi belajar siswa karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan.⁵¹ Aplikasi *quizizz* dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran IPS yang menyenangkan, karena pengalaman model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk

⁴⁹Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *Jurnal Paedagogy* 7, no. 3 (2020): 145–50.

⁵⁰Sri Mulyati and Hanif Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 64–73.

⁵¹Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu."

meningkatkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa.⁵²

2. Kelebihan dan Kekurangan Game Edukasi Quizizz

Kelebihan :

- a. Lebih privat. Maksudnya, ketika guru membagikan soal kepada siswa, guru harus memberikan enam kode digit agar siswa bisa mengakses soal yang diberikan guru.
- b. Bisa dijadikan PR siswa, kuis yang dibuat oleh guru bisa dijadikan pekerjaan rumah (PR) untuk siswa dan memiliki batas pengerjaannya. Batas pengerjaannya maksimal dua minggu.
- c. Tidak bisa mencontek. Siswa satu dengan yang lainnya tidak bisa mencontek karena soal yang diberikan telah diacak.
- d. Mengetahui *ranking*. Di akhir pekerjaan, siswa dapat mengetahui *ranking* yang didapat dari keseluruhan siswa yang mengerjakan soal tersebut.
- e. Jawaban benar. Siswa dapat mengetahui soal dan jawaban yang benar dari soal yang telah dikerjakan.⁵³
- f. Pada akhir kuis akan ada tampilan *review question* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.

Kekurangan :

- a. Mengalami penurunan tingkat pada ranking. Siswa bisa saja mengalami penurunan tingkat walaupun soal-soalnya telah dikerjakan semua. Hal ini dikarenakan lama cepatnya pekerjaan yang berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapat. Jika siswa mengerjakan soal lebih cepat, maka hasil yang akan diperoleh akan semakin besar.
- b. Dipengaruhi internet yang kuat. *Quizizz* sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga bisa terjadi *disconnect* yang bisa menghambat pekerjaan siswa dalam mengisi soal quiz.

⁵² Rahmi Ramadhani, dkk, *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring : Teori & Praktik*, (Yayasan Kita Menulis : 2020), hlm. 61

⁵³ Hendri Pandu Paksi, dan Lita Ariyanti, *Sekolah Daam Jaringan*, (Surabaya:, Scopindo Media Pustaka 2020), hlm.14

3. Langkah-Langkah Menggunakan Quizizz

a. Membuat akun *quizizz*

1) Masuk ke situs <https://quizizz.com/>

2) Klik *sign up*

Kita dapat melakukan *sign up* dengan menggunakan akun *google*, atau dengan memasukkan e-mail kita.

3) Setelah berhasil *sign up*, silahkan klik *a teacher*.

Perhatikan gambar berikut ini!



4) Pilih Negara.

5) Masukan kode pos.

6) Masukan nama sekolah secara manual dengan cara klik *can't find your organization*.

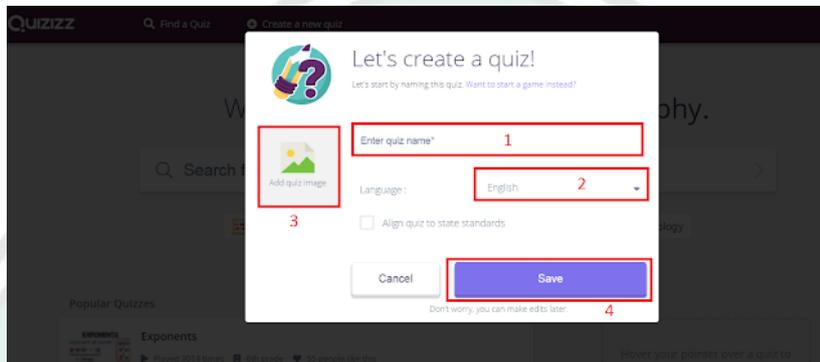
7) Klik *continue*.

Sampai disini kita telah berhasil membuat akun di *quizizz.com*.

b. Membuat soal di *quizizz.com*

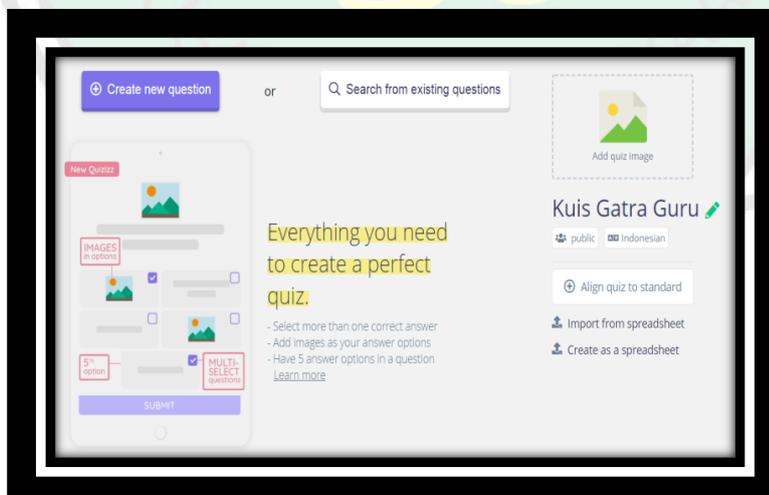
Setelah membuat akun, langkah selanjutnya adalah membuat soal di *quizizz.com*, untuk itu ikuti langkah-langkah berikut ini :

- 1) Klik open *quizizzcreator*.
- 2) Perhatikan gambar dibawah ini :

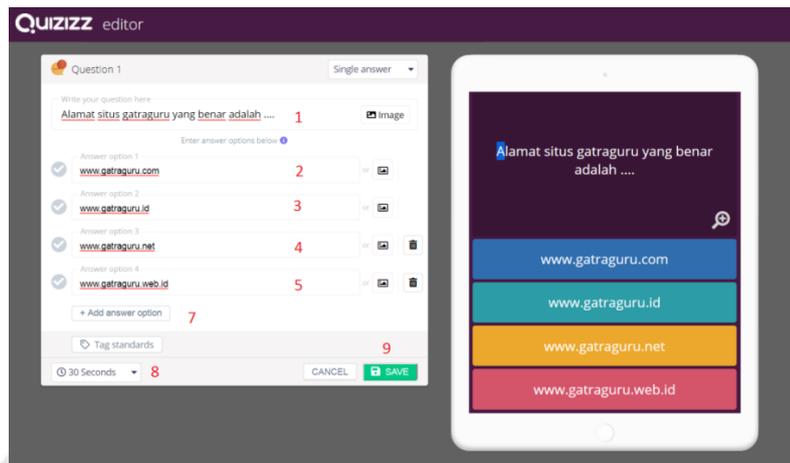


Keterangan :

- Masukan nama kuis yang akan dibuat. Misalkan “ Kuis Pelajaran IPS I”
 - Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis.
 - Masukan gambar untuk kuis. Gambar ini boleh diisi, boleh tidak.
 - Setelah selesai, klik *save*
- 3) Klik *create new question* untuk mulai membuat soal.



- 4) Kita akan dibawa kehalamanseperti dibawah ini, silahkan isikan sesuai dengan keterangan dibawah!⁵⁴



c. Cara memublikasikan soal

Setelah seluruh soal selesai dibuat, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah memublikasikan atau memberikan soal kepada siswa untuk diujikan. Berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan guru untuk menguji siswa didalam jaringan melalui soal-soal yang telah dibuat.

- 1) Pada halaman soal , klik *live game* untuk memberikan soal secara langsung kepada siswa pada saat itu juga. Adapun pilahan *homework game* digunakan untuk pengerjaan soal tidak langsung, yakni tugas yang dapat dikerjakan dirumah atau diluar jam pelajaran. Untuk *homework game*, atur waktu yang akan digunakan.⁵⁵
- 2) Silahkan melakukan pengaturan seperti dibawah ini :

⁵⁴ Desi Ariyanti, *Be a Smart Teacher With Smartphone Bukan Sekedar Selfie*, (Kabupaten Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), hlm. 67-69.

⁵⁵ Abdul Muis Joenaidy, *Konsep Dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*, (Yogyakarta :, Laksana 2019), hlm. 159



Keterangan :

- Jika berwarna hijau, pertanyaan akan diacak (buat berwarna hijau).
 - Jika berwarna hijau, jawaban akan diacak (buat berwarna hijau).
 - Jika berwarna hijau, setelah selesai siswa akan diperlihatkan jawaban yang benar (buat berwarna hijau).
 - Buat agar berwarna hitam.
 - Buat berwarna hitam.
 - Biarkan berwarna hijau.
 - Biarkan berwarna hijau.
 - Biarkan berwarna hijau.
- 3) Jika telah selesai silahkan tekan *proced*, maka kuis sudah siap diberikan kepada siswa. Mintalah siswa untuk mengetik **join.quizizz.com** dibrowser hp android atau di laptop.⁵⁶

⁵⁶Desi Ariyanti, *Be a Smart Teacher With Smartphone Bukan Sekedar Selfie*, (Kabupaten Ponorogo:, Uwais Inspirasi Indonesia 2019), hlm. 71-72.

3. Pengertian Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Kata “*Motif*” dimaknai dengan daya upaya atau usaha yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu hal atau perbuatan. Motif juga sering dikatakan sebagai penggerak dari dalam dan didalam subjek atau diri manusia untuk melakukan hal-hal tertentu untuk mencapai sebuah tujuan. Bahkan motivasi dapat diartikan sebagai sebuah *intern* (Kesiapsiagaan) seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Berawal dari kata “*motif*” itu, maka motivasi adalah suatu dorongan yang ada dalam diri manusia untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang telah dirancang dengan baik guna mencapai tujuan tertentu.⁵⁷ Menurut MC. Donald yang dikutip oleh Iman A.M dalam bukunya yang berjudul *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya “*feeling*” serta didahului dengan respon atau tanggapan terhadap adanya suatu tujuan.⁵⁸ Dari pengertian yang telah dikemukakan oleh MC. Donald terdapat 3 elemen penting yaitu ;

- 1) Bahwa motivasi mengawali terjadinya suatu perubahan energi dalam diri setiap individu. Meskipun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia akan tetapi akan penampaknya terkait dengan kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan timbulnya , rasa “*feeling*”, afeksi atau kejiwaan yang disebabkan oleh pengaruh eksternal dalam diri individu. Dalam hal tersebut motivasi terkait dengan persoalan-persoalan kejiwaan, emosi, dan afeksi yang dapat menentukan tingkah laku individu.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya suatu tujuan tertentu. Jadi dalam hal ini motivasi adalah suatu respon dari suatu aksu yakni tujuan tersebut. Memang benar adanya bahwa motivasi muncul dari dalam diri manusia, akan tetapi kemunculannya karena adanya unsur lain yang berada diluar diri manusia yakni tujuan. Tujuan ini terkait dengan kebutuhan.⁵⁹

⁵⁷ Sadirman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada) hal. 73

⁵⁸ Ibid; hal 73

⁵⁹ Ibid; hlm.73-74

Dengan ketiga elemen di atas, maka dapat dijelaskan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi yang terjadi dalam diri individu yang menyangkut dengan persoalan-persoalan kejiwaan diluar diri manusia yang kemudian menimbulkan suatu tindakan atau perbuatan yang semuanya didorong dengan adanya tujuan tertentu.

Dalam Kamus umum bahasa Indonesia motivasi adalah dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang baik itu secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan atau perbuatan guna mencapai tujuan tertentu.⁶⁰ Motivasi juga dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk mencapai kondisi atau tujuan tertentu, sehingga seseorang tersebut ingin melakukan suatu hal agar dapat mencapainya, meskipun orang tersebut tidak menyukainya dia akan membuang rasa tidak suka tersebut. Munculnya motivasi berasal dari faktor luar dan tumbuhnya motivasi dari dalam diri seseorang.⁶¹

Motivasi juga dipandang sebagai dorongan mental yang berada dalam diri manusia yang mampu untuk menggerakkan atau mengarahkan manusia untuk berperilaku yang ditandai dengan munculnya perasaan dan perbuatan atau tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Uno motivasi adalah dorongan dasar sehingga mampu menggerakkan seseorang untuk bertindak laku. Thomas M. Risk dalam Rahani mengemukakan pengertian motivasi sebagai berikut : “ *We may deviner motivation, in pedagogical sense, as the conscious effort on the part of the teacher to establish in student motives leading to sustained activity to word the learning goals* “ (motivasi adalah usaha yang secara sadar yang dilakukan oleh guru guna memunculkan motif-motif pada diri siswa yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran kearah tujuan pembelajaran.)⁶²

⁶⁰Retnowati, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah” (undergraduate, IAIN Metro, 2017), <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1808/>.

⁶¹ Sudirman A.M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (PT. Raja Grafindo), hlm. 75

⁶²Ristawati, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Sinjai.”

1) Fungsi Motivasi

Pengertian Motivasi sendiri telah disinggung sebelumnya yang memiliki makna dorongan dalam diri manusia untuk melakukan suatu hal dengan sungguh-sungguh agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam hal tersebut ada tiga bentuk fungsi dari Motivasi :

- a. Mendorong manusia untuk melakukan hal tertentu, jadi dalam hal ini sebagai motivasi sebagai motor penggerak dari setiap hal yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah yang akan diambil atau diperbuat, dengan maksud motivasi sebagai pemberi arahan tentang hal – hal apa saja yang akan dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni motivasi berfungsi sebagai penentu perbuatan apa saja yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan, serta menyisihkan perbuatan-perbuatan yang dapat menghambat tercapainya tujuan tersebut.

Disamping itu motivasi memiliki fungsi-fungsi seperti sebagai pendorong seseorang dalam memperoleh prestasi atau kesuksesan. Seseorang melakukan suatu hal karena adanya motivasi dalam dirinya, seperti contoh seorang siswa yang rajin dan tekun dalam belajar dan merupakan usaha yang didasari adanya motivasi guna menadapatkan prestasi yang baik disekolahnya.⁶³

2) Macam-Macam Motivasi

Berbicara tentang Macam-macam motivasi, maka dapat dilihat dari beberapa macam sudut pandang, sehingga dengan hal tersebut motif-motif atau motivasi sangatlah bervariasi sebagaimana berikut ini :

- a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

1) Motif – Motif Bawaan

Adapun yang dinamakan motif-motif bawaan adalah motif yang ada atau yang dibawa sejak lahir, sehingga dapat dikatakan bahwa motif bawaan ini ada dan tanpa dipelajari oleh individu. Contohnya seperti; dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk tidur, dorongan untuk beristirahat, serta dorongan seksual.

⁶³ Sudirman A.M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (PT. Raja Grafindo), hlm. 84-85

2) Motif-Motif Yang Dipelajari

Adapun motif ini timbul karena telah atau akan dipelajari oleh setiap individu. Sebagai contohnya; dorongan untuk mempelajari suatu ilmu pengetahuan atau seseorang yang mengajarkan sesuatu didalam lingkungan masyarakat. Kerap kali motif ini disebut dengan motif-motif yang diisyaratkan secara sosial. Manusia hidup dalam lingkungan serta adanya interaksi antar manusia dan lingkungannya sehingga mendasari motivasi itu terbentuk.

b. Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis.

- 1) Motif kebutuhan organis, meliputi misalnya : kebutuhan untuk minum, makan, bernafas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat. Hal ini sesuai dengan jenis *Physiological drivers* dari Frandsen.
- 2) Motif-motif darurat. Adapun yang termasuk dalam motif-motif darurat, antara lain : dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, dorongan untuk berusaha, untuknya. Lebih jelasnya motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.
- 3) Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.⁶⁴

c. Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi itu mejadi dua jenis yakni motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmaniah seperti misalnya; refleks, instink otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah, yaitu kemauan.

Soal kemauan sendiri pada setiap diri manusia terbentuk melalui empat momen :

1) Momen timbulnya alasan

Sebagai contoh dari momen timbulnya alasan yakni : seorang pemuda yang sedang giat belajar untuk menghadapi ujian semester, tetapi tiba-tiba disuruh ibunya untuk mengantarkan seseorang tamu membeli tiket karena tamu

⁶⁴Sudirman A.M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (PT. Raja Grafindo), hlm. 87

itu mau kembali ke Medan. Si pemuda itu kemudian mengantarkan tamu tersebut. Dalam hal ini si pemuda tadi timbul alasan baru untuk melakukan suatu kegiatan (kegiatan mengantar). Alasan baru itu bisa karena untuk menghormati tamu, atau mungkin keinginan untuk tidak mengecewakan ibunya.

2) Momen pilih

Adapun yang dimaksud dengan momen pilih adalah keadaan pada waktu ada alternatif-alternatif yang mengakibatkan persaingan diantara alternatif atau alasan-alasan itu kemudian seseorang menimbang-nimbang berbagai alternatif untuk kemudian menentukan pilihan alternative yang akan dikerjakan.

3) Momen putusan

Dalam persaingan antara berbagai alasan, sudah barang tentu akan berakhir dipilihnya satu alternatif. Satu alternatif inilah yang pastinya akan dikerjakan.

4) Momen terbentuknya kemauan

Adapun yang dimaksud dari momen terbentuknya kemauan disini seperti, jika seseorang telah menetapkan suatu keputusan untuk dikerjakan, maka timbulah dalam diri seseorang untuk bertindak, melaksanakan putusan itu.⁶⁵

d. Motivasi Instrinsik dan Ekstrinsik

1) Motivasi instrinsik

Adapun yang dimaksud dengan motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena didalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh, seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh ataupun mendorongnya untuk membaca, karena ia sudah rajin membaca buku-buku untuk dibaca. Jika dilihat dari segi tujuan kegiatan (belajar), maka yang dimaksud dengan motivasi instrinsik adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung didalam perbuatan belajar itu sendiri. Sebagai contoh, seorang siswa melakukan kegiatan belajar, kaena betul-betul ingin mendapatkan

⁶⁵ Ibid;hlm.87

pengetahuan, nilai atau keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif, tidak karena tujuan yang lain. Itulah sebabnya motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajarnya.⁶⁶

Perlu diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Salah satunya jalan untuk menuju ketujuan yang ingin dicapai adalah belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapatkan pengetahuan, tidak mungkin menjadi ahli. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi seseorang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol atau seremonial.⁶⁷

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contohnya, seseorang itu belajar karena ia akan melaksanakan ujian dengan harapan mendapatkan nilai yang baik, sehingga akan dipuji oleh pacarnya atau temannya. Jadi yang penting bukan belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik, atau agar mendapatkan hadiah. Jadi jika dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya itu tidak secara langsung bergayut dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Oleh karena itu motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar-mengajar tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis berubah-ubah, dan juga

⁶⁶ Ibid; hlm.88

⁶⁷ Ibid; hlm.89

mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar-mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.⁶⁸

3) Bentuk – Bentuk Motivasi Belajar

Didalam kegiatan belajar-mengajar peranan motivasi baik instrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Motivasi bagi pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Dalam kaitan itu perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi adalah bermacam-macam. Tetapi untuk motivasi ekstrinsik kadang-kadang tepat, dan kadang-kadang bisa kurang sesuai. Hal ini guru harus hati-hati dalam menumbuhkan dan memberi motivasi bagi kegiatan belajar para anak didik. Sebab mungkin maksudnya memberikan motivasi tetapi justru tidak menguntungkan perkembangan belajar siswa.⁶⁹

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di Sekolah.

a) *Memberi angka*

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka / nilai yang baik, sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada report angkanya baik-baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Tetapi ada juga, bahkan banyak siswa bekerja atau belajar hanya ingin mengejar pokoknya naik kelas saja. Ini menunjukkan motivasi yang dimilikinya kurang berbobot bila dibandingkan dengan siswa-siswa yang menginginkan angka baik. Namun demikian semua itu harus diingat oleh guru bahwa pencapaian angka-angka seperti itu belum merupakan hasil belajar yang sejati, hasil belajar yang bermakna. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang ditempuh oleh guru adalah bagaimana cara memberikan angka-angka dapat dikaitkan dengan *values* yang terkandung didalam setiap pengetahuan yang

⁶⁸ Ibid; hlm. 90

⁶⁹ Ibid; hlm. 91

diajarkan kepada para siswa sehingga tidak sekedar kognitif saja tetapi juga keterampilan dan afeksinya.

b) *Hadiah*

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian, karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat menggambar.

c) *Saingan atau kompetensi*

Saingan atau kompetensi dapat digunakan alat motivasi untuk mendorong siswa dalam kegiatan belajarnya. Persaingan, baik itu persaingan individual maupun kelompok dapat meningkatkan prsetasi belajar siswa. Pada umumnya mungkin persaingan banyak dimanfaatkan didalam dunia industri atau perdagangan, tetapi juga sangat baik bila digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

d) *Ego-Involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Segenap seseorang akan berusaha keras untuk memperoleh sebuah prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas yang baik merupakan simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga bagi siswa yang menjadi subjek dalam kegiatan pembelajaran. Para siswa yang bekerja keras dan tekun bisa jadi karena harga dirinya.

e) *memberi Ulangan*

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan diadakannya ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan merupakan salah satu bentuk motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, janganlah terlalau sering (setiap hari) memberikan ulangan karena akan memberikan kesan membosankan dan bersifat rutinitas.

f) *Mengetahui hasil*

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi jika terjadi suatu kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat lagi dalam belajarnya. Semakin mengetahui grafik hasil belajar siswa, maka akan timbul motivasi dari dalam diri siswa untuk terus belajar dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

g) *Pujian*

Apabila ada siswa yang sukses dan berhasil dalam mengerjakan tugasnya dengan baik, perlulah diberikan pujian. Pujian ini merupakan bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, agar pujian menjadi suatu motivasi, dalam pemberiannya haruslah tepat. Dengan pujian yang tepat akan menjadikan suasana yang menyenangkan serta meningkatkan gairah dalam belajar sekaligus membangkitkan harga diri.

h) *Hukuman*

Hukuman merupakan *reinforcement* yang negative tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus mampu dalam memahami prinsi-prinsip pemberian hukuman agar dapat digunakan sebagai alat untuk memberikam motivasi kepada siswa.

i) *Hasrat untuk belajar*

Hasrat untuk belajar, menandakan adanya unsur kesengajaan dalam melakukan kegiatan belajar. Hal ini akan lebih baik, jika dibandingkan dengan segala sesuatu bentuk kegiatan yang tanpa maksud. Maksud dari hasrat untuk belajar adalah memang ada hasrat sendiri dalam diri siswa untuk belajar, sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

j) *Minat*

Motivasi sangatlah erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena adanya kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat. Adapun minat sendiri dapat dibangkitkan dengan cara-cara berikut ini :

- 1) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan

- 2) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
- 3) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

k) *Tujuan yang diakui*

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan menjadikan sebagai alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang ingin dicapai, karena sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul garibah untuk terus belajar.⁷⁰

Disamping bentuk-bentuk motivasi yang telah disebutkan serta diuraikan diatas, tentulah masih banyak bentuk-bentuk motivasi yang dapat digunakan. Hanya hal yang penting bagi guru adalah macam-macam dari bentuk motivasi tersebut dapat dikembangkan dan diarahkan untuk mendapatkan hasil belajar yang bermakna. Mungkin pada mulanya, karena ada sesuatu (bentuk motivasi) siswa itu rajin belajar, tetapi guru harus mampu melanjutkan dari tahap rajin belajar itu bisa diarahkan menjadi kegiatan belajar yang bermakna, sehingga hasilnya pun bermakna bagi kehidupan si subjek (siswa) belajar.⁷¹

b. Belajar

1) Pengertian Belajar

Pada hakikatnya “ Belajar” adalah suatu proses terhadap semua situasi yang berada disekitar siswa. Belajar juga dapat dikatakan sebagai suatu proses yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran tersebut melalui berbagai pengalaman yang telah diciptakan oleh Guru. Menurut Sudjana yang dikutip oleh Rusman dalam bukunya yang berjudul “ Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer” beliau berpendapat “belajar” adalah merupakan proses melihat, mengamati, serta memahami sesuatu.

Adapun kegiatan pembelajaran dilakukan oleh 2 orang pelaku, yang disebut dengan guru dan siswa. Perilaku guru sebagai seseorang yang

⁷⁰Ibid; hlm. 94

⁷¹Ibid; hlm. 94

mengajarkan atau memberi pemahaman tentang ilmu pengetahuan, dan perilaku siswa sebagai seseorang yang belajar.⁷²

Belajar merupakan segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang baik secara psikologis maupun fisiologis. Adapun aktivitas Psikologis yaitu aktivitas yang berkaitan dengan proses mental, seperti aktivitas berfikir, memahami, mengamati, menyimak, menyimpulkan, membedakan, membandingkan, mempresentasikan, dan lain sebagainya. Sedangkan yang dimaksud aktivitas fisiologis adalah aktivitas yang merupakan pada proses praktik atau penerapan, seperti melakukan eksperimen, membuat kerajinan atau praktek, dan lain sebagainya.⁷³

Menurut Surya belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan perilaku baru yang lebih baik secara keseluruhan yang berasal dari pengalaman individu saat berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Crow & Crow mengartikan belajar adalah diperolehnya bagi setiap individu kebiasaan, pengetahuan, serta sikap baru. Hilgard menjelaskan belajar adalah proses dimana suatu sikap itu muncul atau mengalami perubahan sebagai rsepon terhadap suatu kondisi. Menurut Di Vesta Dan Thampson belajar adalah terjadinya perubahan yang relative menetap dari setiap individu yang disebabkan oleh adanya sebuah pengalaman.

Menurut Gagne & Berliner, belajar adalah terjadinya sebuah perubahan perilaku yang timbul karena adanya pengalaman. Menurut James O. Whitaker dalam Djamarah yang dikutip oleh Rusman dalam bukunya yang berjudul “*Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*”, bahwa belajar adalah proses munculnya suatu perilaku atau perubahan perilaku melalui sebuah latihan dan pengalaman.⁷⁴

Menurut L. Kingskey menyatakan bahwa “*learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*”. Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti

⁷² Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung:Alfabeta, 2012), hlm.83

⁷³ Ibid;hlm 83

⁷⁴ Ibid; hlm. 85

luas) ditampakkan atau diubah melauai prakterk atau latihan. Pernyataan dari L. Kingskey memiliki kelebihan makna tersendiri yang ditunjukkan pada kata “Praktik”, yang mana menurut peneliti kata “praktik” tersebut menekankan pada kegiatan eksperimen. Perubahan perilaku maupun hasil belajar dalam pengertian ini telah mencangkup pada kegiatan eksperimen yang mulanya sesuatu itu tidak ada menjadi ada.⁷⁵

Cronbach berpendapat, bahwa belajar “ *learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Belajar adalah sebuah aktivitas yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Pendapat Cronbach ini memiliki makna yang mendalam tentang belajar yang arinya belajar bukan hanya semata-mata perubahan dan penemuan akan tetapi belajar telah mencangkup tatang kecakapan yang telah dihasilkan dari penemuan dan perubahan tadi. Setelah terjadi perubahan perilaku dan menemukan sesuatu, maka akan timbul kemahiran yang dapat memberikan manfaat dalam kehidupannya.⁷⁶

Dalam perspektif agama islam, belajar bukanlah hanya sekeda upaya dalam perubahan perilaku. Konsep belajar dalam islam adalah konsep yang ideal, karena sesuai dengan nilai-nilai islam. Tujuan belajar bukanlah hanya mencari rezeki di dunia,tetapi sampai kepada hakikat, memperkuat akhlak, memperbanyak amal, artinya mencapai ilmu atau belajar yang sebenarnya adalah akhlak yang sempurna.

Menurut Oemar Muhammad al-Taomy al-syeibani, belajar adalah usaha mengubah tingkah laku individu dilandasi nilai-nilai islam dalam kehidupan pribadinya atau kehidupan dalam masyarakat dan kehidupan dengan alam melalui sebuah proses. Sementara menurut ahmad al-Djamaly, menyatakan bahwa belajar adalah proses yang mengarahkan manusia kepada kehidupan yang baik dan mengangkat derajat kemanusiaanya, sesuai kemampuan dasar (fitrah) dan kemampuan ajarnya (pengaruh dari luar. Sedangkan Imam Bawani, menyatakan belajar adalah bimbingan jasmani-

⁷⁵Ibid; hlm. 86

⁷⁶Ibid; hlm. 86

rohani hukum-hukum Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam.⁷⁷

Dalam Islam, proses belajar pertama sekali bisa kita lihat pada kisah nabi Adam as, di mana Allah Swt berfirman dalam surat al-Baqarah: 33

قَالَ يَا آدَمُ أَنْبِئْهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ
إِنِّي أَعْلَمُ غَيْبَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ

تَكْتُمُونَ ﴿٣٣﴾

Artinya: "Wahai Adam, beritahukanlah kepada mereka nama benda-benda ini". Maka setelah diberitahukan kepada mereka nama-nama benda itu, Allah berfirman: "Bukankah sudah Kukatakan kepadamu, bahwa sesungguhnya Aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan mengetahui apa yang kamu lahirkan dan apa yang kamu sembunyikan?". (Q.S. al-Baqarah: 33).

2) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar dan Penanggulangan

Faktor internal yang berasal dari dalam diri individu merupakan faktor yang terkait dengan psikologi belajar. Dalam faktor intern ini terdapat empat faktor yang harus diketahui dan ditanggulangi, yaitu faktor fisiologis, faktor psikologis, faktor kelelahan, dan faktor lupa.⁷⁸

a) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis yang mempengaruhi pembelajaran kondisi fisik umum individu (seperti kesehatan atau kondisi fisik, seperti penyakit atau gangguan fisik), dan faktor tersebut juga melibatkan kesehatan fisik. Orang dengan kondisi fisik yang buruk akan sulit belajar. Untuk menjaga kondisi fisik dianjurkan untuk menjaga atau mengatur cara istirahat yang baik, mengatur pola makan atau makan makanan yang sehat dan bergizi. Dalam pandangan Islam, makanan yang harus dimakan adalah makanan yang halal dan makanan yang baik (halalan toyyiban). Jika siswa terbiasa makan makanan yang kurang enak atau jelek, darah tidak akan mengalir dengan

⁷⁷Nidawat Nidawati, "Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama," *PIONIR: Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2013).

⁷⁸Ibid; hlm. 22

baik. Keadaan ini sedikit banyak akan mempengaruhi pembelajaran, karena darah haram yang mengalir di dalam tubuh dapat menyebabkan pemikiran yang buruk dan sulit berkonsentrasi (selalu merasa gelisah), yang tercermin dari perilaku buruk dalam mempelajari prasangka ini.⁷⁹

b) Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis antara lain; intelegensi, perhatian, minat, bakat dan motivasi.

Pertama; Intelegensi. Intelegensi merupakan kecakapan yang terdiri dari tiga jenis, yakni; (1) Kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan diri ke dalam situasi yang baru dengan tepat dan efektif, (2) Mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif dan (3) Mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Intelegensi juga merupakan kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan dan hasil belajar. Dalam situasi yang sama, anak didik yang mempunyai tingkat intelegensi tinggi akan lebih berhasil dari anak didik yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. Meskipun demikian, anak didik yang mempunyai intelegensi tinggi belum tentu pasti berhasil dalam belajar, apabila anak didik tersebut tidak belajar secara baik. Sebaliknya anak didik yang memiliki tingkat intelegensi sedang dapat berhasil dengan baik dalam belajar, apabila anak didik tersebut belajar secara baik. Hal ini disebabkan karena belajar merupakan suatu proses yang kompleks dengan faktor yang mempengaruhinya, sedangkan intelegensi merupakan faktor yang lain.

Kedua; perhatian. Perhatian adalah aktivitas peningkatan jiwa, jiwa hanya terfokus pada satu objek. Untuk mendapatkan efek belajar yang baik, siswa harus memperhatikan materi yang dipelajari, karena jika materi pembelajaran tidak penting bagi siswa maka akan menimbulkan rasa bosan dan membuat siswa tidak lagi suka belajar. Agar siswa memperhatikan materi pembelajaran, harap selalu menarik perhatian materi pembelajaran dengan mengikuti kelas sesuai minat dan bakat masing-masing. Dalam

⁷⁹Ibid; hlm.23

pandangan Islam, perhatian dipandang sebagai tindakan yang penting, dan ketidakpedulian (tidak mau menarik perhatian) merupakan aktivitas yang tidak terpuji dan tanda tidak bersyukur kepada Allah SWT.⁸⁰ Pernyataan ini sesuai dengan firman Allah Swt dalam surat al-A'raf: 204 :

وَإِذَا قُرِئَ الْقُرْآنُ فَاسْتَمِعُوا لَهُ وَأَنْصِتُوا لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya: "Dan apabila dibacakan al-Qur'an, maka dengarkanlah baik-baik, dan perhatikanlah dengan tenang agar kamu mendapat rahmat". (Q.S. al-A'raf: 204).

Ketiga; Minat. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan termasuk belajar yang diminati anak didik, akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Oleh sebab itu, ada juga yang mengartikan minat adalah perasaan senang atau tidak senang terhadap suatu objek. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat anak didik maka anak didik tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik bagi si anak didik. Sebaliknya bahan pelajaran yang diminati anak didik, akan lebih mudah dipahami dan disimpan dalam memori kognitif anak didik karena minat dapat menambah kegiatan belajar.⁸¹

Keempat; Bakat. Bakat merupakan kemampuan untuk belajar. Secara umum bakat merupakan kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Kemampuan potensial itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan nyata sesudah belajar atau berlatih.⁸²

Kelima; Motivasi. Motivasi merupakan keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Motivasi dapat dibedakan ke

⁸⁰ Ibid; hlm.23

⁸¹ Ibid; hm. 24

⁸² Ibid; hlm.24

dalam motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan keadaan yang berasal dari dalam diri anak didik sendiri yang dapat mendorongnya untuk belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan keadaan yang datang dari luar anak didik yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Pujian dan hadiah, peraturan atau tata tertib sekolah, keteladanan orang tua, guru merupakan contoh-contoh konkret motivasi ekstrinsik yang dapat mendorong anak didik untuk belajar. Dalam perspektif Islam, berkenaan dengan motif belajar, hendaklah motifnya semata-mata mencari ilmu, bukan mencari pangkat dan pekerjaan. Sebab, apabila motifnya mencari ilmu, pangkat dan pekerjaan akan mengiringnya, tetapi apabila motifnya mencari pangkat atau pekerjaan, ilmu belum tentu diperoleh dan pekerjaan pun tentu di dapat. Itulah tujuan belajar secara ideal dalam perspektif Islam.⁸³

Perhatian, minat, bakat dan motif/motivasi anak didik terhadap bahan pelajaran akan membentuk sikapnya dalam belajar. Oleh karena itu, sikap juga dapat mempengaruhi belajar atau hasil belajar anak didik.

c) Faktor Kelelahan

Terdapat dua macam faktor kelelahan, yaitu kelelahan jasmani (fisik) dan kelelahan rohani (psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan muncul dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk berbuat sesuatu termasuk belajar menjadi hilang. Oleh karena kelelahan sangat mempengaruhi belajar dan pada gilirannya juga mempengaruhi hasil belajar, maka diperlukan berbagai upaya untuk mengatasinya. Upaya mengatasi kelelahan, baik secara individu maupun proses belajar-mengajar dapat dilakukan, antara lain; tidur dan istirahat cukup, mengusahakan variasi dalam belajar, rekreasi dan olah raga secara teratur dan mengimbangi makanan yang bergizi.⁸⁴

⁸³ Ibid; hlm.24

⁸⁴ Ibid; hlm. 25

d) Faktor Lupa

Lupa adalah ketidakmampuan mengenal atau mengingat sesuatu yang pernah dipelajari atau dialami. Lupa juga berarti ketidakmampuan untuk mengingat kembali sesuatu yang telah dialami atau dipelajari untuk sementara waktu maupun jangka waktu lama. Dengan demikian, lupa bukan peristiwa hilangnya item informasi dan pengetahuan dari akal kita.⁸⁵ Berkenaan dengan lupa, Allah Swt berfirman dalam surat Taha: 115

وَلَقَدْ عَهِدْنَا إِلَىٰ آدَمَ مِن قَبْلِ فَسَيٍّ وَلَمْ نَجِدْ لَهُ عَزْمًا ۝١١٥

Artinya: "Dan sesungguhnya telah Kami perintahkan kepada Adam dahulu, maka dia lupa (akan perintah itu), dan tidak Kami dapati padanya kemampuan yang kuat". (Q.S. Taha: 115)

Terjadinya lupa dapat disebabkan beberapa faktor antara lain;

- 1) Gangguan konflik antara item-item informasi atau materi yang ada dalam sistem memori.
- 2) Adanya tekanan terhadap item yang telah ada, baik sengaja ataupun tidak.
- 3) Perubahan situasi lingkungan antara waktu belajar dengan waktu mengingat kembali.
- 4) Perubahan sikap dan minat anak didik terhadap proses dan situasi belajar tertentu.
- 5) Materi pelajaran yang telah dikuasai tidak pernah digunakan atau dihafalkan anak didik.
- 6) Perubahan saraf otak akan kehilangan ingatan atas item-item informasi yang ada dalam memori permanen.

Upaya-upaya yang dilakukan untuk mengurangi kelupaan adalah:

1. Cobalah timbulkan atau tingkatkan motivasi belajar para anak didik dengan menyadarkan mereka akan tujuan instruksional yang harus anak didik pakai.

⁸⁵Ibid; hlm. 25

2. Cobalah selalu menunjukkan unsur-unsur pokok sebelum menunjukkan unsure-unsur penunjang yang relevan dalam materi pelajaran yang disajikan.
3. Cobalah selalu menyajikan pokok bahasan materi yang akandisajikan pada sesi berikutnya.⁸⁶

Selain upaya-upaya yang telah disebutkan di atas, terdapat beberapa tips penanggulangan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, diantaranya:

1. Sarankan kepada anak didik untuk memastikan kondisi badan sedang fit, tidak sedang kelaparan dan tidak sedang sakit sebelum mulai belajar.
2. Cari tempat yang tenang jika lingkungan tempat belajar berisik dan bising atau bias diganti dengan sambil mendengarkan musik menggunakan earphone.
3. Fokus dalam belajar paling tidak selama 30 menit pertama, setelah itu bisa istirahat sebentar untuk minum atau menghirup udara segar sebelum melanjutkan belajar kembali.
4. Bicarakan dengan orang tua atau keluarga agar jangan terlalu menuntut, agar anak didik bisa belajar dengan tenang dan bisa berprestasi
5. Kalau lingkungan sekolah tidak mendukung karena sering tawuran dan gurunya kurang mendukung, maka pihak sekolah harus bisa mengintropeksi diri terhadap kebutuhan anak didiknya.⁸⁷

⁸⁶ Ibid; hlm.26

⁸⁷ Ibid; hlm.26

c. Motivasi Belajar

1. Pengertian motivasi belajar

Wina sanjaya mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadinya siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan karena kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan kurangnya motivasi belajar dalam diri siswa sehingga ia tidak berusaha mengarahkan segala kemampuannya. Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat dalam diri siswa dimana ada suatu dorongan untuk melakukan kegiatan belajar.⁸⁸ Soekamto mengemukakan motivasi merupakan faktor yang sangat besar pengaruhnya pada proses belajar. Secara konseptual Imron mengatakan bahwa motivasi berkaitan erat dengan prestasi atau perolehan belajar. Banyak riset yang membuktikan bahwa tingginya motivasi dalam belajar berhubungan dengan tingginya prestasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi, maka mereka akan memperoleh prestasi dalam belajarnya. Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi rendah, maka hasil belajarnya tidaklah sesuai dengan apa yang diharapkannya.⁸⁹

Weiner dalam Gredler mengatakan bahwa orang yang bermotivasi prestasinya tinggi dan mereka akan lebih banyak untuk melakukan tugas-tugas untuk prestasi. Sejalan dengan pendapat diatas Sudirman menjelaskan bahwa seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar menunjukkan hasil belajar yang baik. Dengan kata lain, bahwa dengan adanya usaha yang tekun terutama didasari oleh adanya motivasi, maka seseorang yang belajar akan dapat melahirkan prestasi yang baik.

Winkel menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan gaya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah pada kegiatan

⁸⁸Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2018): 172–82.

⁸⁹Ivor K. Davies, *Pengelolaan Belajar*, Terjemahan Sudarsono Sudirja, (Jakarta: Rajawali, 1999) hlm. 214.

belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar memberikan peranan penting dalam menggairahkan semangat belajar, sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki energy banyak untuk melakukan kegiatan belajar.⁹⁰

Dalam McClelland dalam Doneley dan Gibson menerangkan bahwa salah satu tipedasar kebutuhan manusia yang berkaitan dengan motivasi belajar adalah kebutuhan untuk berprestasi. Manusia yang mempunyai kebutuhan berprestasi tinggi mempunyai keinginan tinggi untuk sukses, manusia jenis ini menyukai tantangan, tangkas, cenderung gelisah, senang bekerja keras, sanggup mengamillaih tanggung jawab dalam tugas, berani mengambil resiko, menyukai keunikan, tangkas, tidak takut menghadapi kegagalan apabila itu terjadi serta cenderung menonjolkan diri.⁹¹

McClelland dalam Steers dan Porter menjelaskan bahwa kebutuhan berprestasi menjadikan seseorang akan selalu berusaha untuk lebih baik daripada orang lain didalam melaksanakan tugas yang dibebaninya. Motivasi berprestasi mendorong seseorang ingin dipandang sebagai orang yang berhasil dalam segala segi kebutuhan dan penghidupannya. Motivasi berprestasi membuat seseorang menjadi pribadi yang bertanggung jawab atas semua tugas yang dipercayakan kepadanya.⁹² Terkait dengan motivasi sebagai pendukung berhasilnya belajar tidak terlepas dari dua faktor yang mempengaruhi dan memanipulasi motivasi. Kedua faktor itu adalah faktor internal dan eksternal.

Lindargen menjelaskan bahwa motivasi dipengaruhi oleh dua faktor yang dominan yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berupa kebutuhan, keinginan, emosi, dan ketertarikan. Faktor eksternal berupa

⁹⁰ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grasindo, 1991), hlm. 150

⁹¹ James H. Doneley, James L. Gibson, M. Ivancevich, *Organization, 5th Editional*; (Texas: Business Publications, 1984), hlm. 93

⁹² Richard M. Steers, Lyman W. Porter. *Motivation and Work Behaviour*; (NewYork: Mc. Graw-Hill , 1987), hlm. 38-39.

keadaan yang menjamin individu, sikap dan harapan dari orang lain terhadap dirinya, ganjaran, dan ancaman.⁹³

McClelland memberikan gambaran tentang berkaitan motivasi belajar dengan motivasi berprestasi yang pernah ditelitinya secara intensif selama 5 tahun menyatakan bahwa konsep motivasi menempati suatu posisi yang menonjol dalam sistem teori dari para ahli tentang belajar. Selanjutnya McClelland mengemukakan temuannya bahwa orang berhasil adalah orang yang secara konstan berpikir tentang hasil tanpa menghiraukan perubahan-perubahan yang terjadi pada situasi eksternal.⁹⁴

Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka akan semakin tinggi pula prestasi yang didapatkan. Menurut *Clayton Alderfer* motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.⁹⁵

Adapun kesimpulan dari uraian terkait dengan motivasi belajar adalah dorongan atau hasrat yang ada didalam diri siswa sehingga menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik dan terarah yang diharapkan mendapatkan hasil atau prestasi belajar. Motivasi sendiri dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut yang nantinya mampu mendorong atau menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara optimal guna mencapai tujuannya. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Belajar merupakan perubahan tingkah laku secara relatif

⁹³ Henry Clay Lindgren, *Educational Psychology in the Classroom*, (Canada: John Wiley & Sons, 1996), hlm. 87

⁹⁴ Ibid; hlm. 94

⁹⁵ Hamdu and Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar."

permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.⁹⁶

Indikator Motivasi belajar menurut Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd terdiri dari enam indikator yang dapat digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) Adanya dorongan dan keinginan untuk belajar, (3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam belajar, (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

2. Cara membangkitkan motivasi belajar

Pada urain sebelumnya telah dikatakan bahwa bila seseorang siswa melakukan aktivitas belajar karena didorong oleh motif intrinsik, siswa akan dapat belajar dengan insiatif sendiri tanpa harus didorong oleh orang lain, seperti orang tua, atau guru. Dengan kata lain motivasi isntrinsik itu akan memungkinkan seorang siswa bersikap mandiri dalam melakukan aktivitas belajar.⁹⁷

Karena itu, motivasi belajar seorang siswa dapat dibangkitkan dengan mengusahakan agar siswa memiliki motif intrinsik dalam belajar. Cara menimbulkan motif intrinsik antara lain sebagai berikut :

- a) Memahami manfaat-manfaat yang dapat diperoleh dari setiap pelajaran.
- b) Memilih bidang studi yang paling disenangi dan paling sesuai dengan minat.
- c) Memilih jurusan bidang studi yang sesuai dengan bakat dan pengetahuan.
- d) Memilih bidang studi yang paling menunjang masa depan.⁹⁸

Selain itu, motivasi belajar dapat juga dibangkitkan dengan menciptakan motif-motif ekstrinsik. Sebab, motivasi belajar para siswa akan semakin kuat jika mereka memiliki pula motif ekstrinsik disamping motif intrinsik. Cara membangkitkan motif-motif ekstrinsik itu dapat dilakukan

⁹⁶Amni Fauziah, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang," *Jurnal Jpsd* 4, no. 1 (2017): 47–53.

⁹⁷Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* (Niaga Swadaya, 2005). Hlm. 30

⁹⁸Ibid; hlm. 31

dengan memiliki berbagai keinginan yang perlu dimiliki untuk membangkitkan motivasi belajar, diantaranya sebagai berikut:⁹⁹

- a) Keinginan mendapat nilai ujian yang baik.
- b) Keinginan menjadi juara kelas atau juara umum.
- c) Keinginan naik kelas.
- d) Keinginan menjaga harga diri.
- e) Keinginan untuk menang bersaing dengan orang lain.
- f) Keinginan menjadi siswa teladan.
- g) Keinginan untuk dapat memenuhi persyaratan dalam memasuki pendidikan lanjutan.
- h) Keinginan untuk dikagumi sebagai orang yang berprestasi.
- i) Keinginan untuk menutupi atau mengimbangi kekurangan tertentu yang ada dalam diri.
- j) Keinginan untuk melaksanakan anjuran atau dorongan dari orang lain, seperti orang tua, kakak, guru, dan orang lain.¹⁰⁰

Cara membangkitkan motivasi belajar yang telah diuraikan di atas, selain perlu diterapkan oleh siswa, perlu juga dikembangkan lebih jauh agar motivasi siswa tersebut semakin lama semakin kuat, mantap, dan stabil. Seperti pemberian motivasi oleh guru yang disampaikan pada saat kegiatan pembelajaran, atau seorang guru yang mampu mendesain kegiatan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga menimbulkan motivasi belajar dalam diri siswa.

Didalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangatlah diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan, dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu: memberi angka, hadiah, kompetensi, ego-involvement, memberi ulangan,

⁹⁹Ibid; hlm.31

¹⁰⁰Ibid; hlm. 31

memberi tahu hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui.¹⁰¹

3. Prinsip –Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi memiliki peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorangpun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar yang penting dan harus diperhatikan ol guru, sebagai berikut :¹⁰²

- a) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar.
- b) Motivasi instrinsik lebih utama dibandingkan dengan motivasi ekstrinsik dalam belajar
- c) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman.
- d) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar.
- e) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar.
- f) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.

Engkoswara dan Aan Komariah menjelaskan beberapa prinsip motivasi dalam perpektif-pedagogis, yakni :

1. Prinsip kompetisi.
2. Prinsip pemacu.
3. Prinsip ganjaran dan hukuman.
4. Kejelasan dan kedekatan tujuan.
5. Pemahaman hasil.
6. Pengembangan minat.
7. Lingkungan yang kondusif.
8. Keteladanan.

Setiap seseorang yang melakukan kegiatan belajar, tentu melakukannya karena ada sesuatu yang mendasarinya. Motivasi inilah akan mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar yang akan dicapainya baik

¹⁰¹Fauziah, Rosnaningsih, and Azhar, “Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang.”

¹⁰²Yohanes Joko Saptono, “MOTIVASI DAN KEBERHASILAN BELAJAR SISWA,” 2016, 24.

secara langsung maupun tidak langsung. Umumnya motivasi akan mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Oleh sebab itu, motivasi dalam belajar memiliki tiga fungsi; *Pertama*, mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. *Kedua*, sebagai pengarah, artinya mengarahkan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan. *Ketiga*, sebagai peggerak, artinya besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.¹⁰³

Pendapat – pendapat tentang motivasi pada dasarnya tidak memiliki perbedaan yang prinsipal. Motivasi adalah penggerak perilaku (*the energizer of behaviour*) atau penentu (*determinan*) perilaku. Maka, motivasi belajar adalah kekuatan atau tenaga pendorong dalam belajar siswa. Djamarah mengutip pandangan Gage dan Berliner, French dan Revan, menyarankan sebelas cara dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, antara lain :¹⁰⁴

- a) Mempergunakan pujian verbal
- b) Menggunakan tes dan nilai secara bijaksana.
- c) Membangkitkan rasa ingin tahu dan eksplorasi.
- d) Melakukan hal yang luar biasa.
- e) Merangsang hasrat anak didik.
- f) Memanfaatkan apresiasi anak didik.
- g) Menerapkan konsep atau prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa agar anak didik lebih terlibat dalam belajar.
- h) Meminta anak didik untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya.
- i) Mempergunakan simulasi permainan.
- j) Memperkecil daya tarik motivasi yang bertentangan.
- k) Memperkecil konsekuensi-konsekuensi yang tidak menyenangkan terhadap anak didik dari keterlibatannya dalam belajar.

De Decce dan Grawford mencatat empat fungsi guru sehubungan dengan peningkatan motivasi belajar siswa :

- a) Menggairahkan anak didik.

¹⁰³ Ibid; hlm, 206

¹⁰⁴ Ibid; hlm. 207

- b) Memberikan harapan yang realistis.
- c) Memberikan insentif.
- d) Mengarahkan perilaku anak didi.¹⁰⁵

4. Startegi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar sangat berperan penting dalam keberhasilan siswa di sekolah. Sebab melaluinya, setiap murid siap melakukan aktivitas-aktivitas belajar sehingga dapat mencapai tujuan belajarnya. Meskipun kegiatan belajarnya tidak mudah, namun ia akan berusaha melakukan dan menyelesaikan tugasnya sebaiknya mungkin dengan segala kemampuannya (*achievement motivation*). Persoalan yang dihadapi adalah kenapa masih ada siswa yang kelihatannya di sekolah kurang memiliki motivasi belajar pada mata pelajaran tertentu tetapi pada matapelajaran yang lain dia penuh semangat dalam mempelajarinya? Dalam hal ini, guru menemukan strategi-strategi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswanya pada mata pelajaran yang diajarkannya.

Ada beberapa strategi yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah, antara lain yaitu :

- a) Memberikan kontiguitas , peneguhan/ penguatan serta hukuman dengan berpijak pada pandangan behavioristic.
- b) Memberikan kebebasan pribadi, hak untuk memilih sendiri, pengaturan diri dan penentuan diri, kecendrungan untuk mengembangkan diri serta memperkaya diri dengan berpijak pada pandangan kognitif.
- c) Memberikan pengharapan dan penghargaan kepada siswa dengan berpijak pada pandangan belajar sosial (*social learning*).

Konseptualisasi “ pengharapan dan penghargaan” ini juga sesuai dengan kontruk teoritis Bandura yang dikenal sebagai “*social cognitive theory*”, dimana guru dapat menimbulkan motivasi belajar dalam diri siswa melalui beberapa sumber, yakni : proyeksi atau perkiraan tentang kemungkinan akan berhasil atau gagal, pengetahuan tentang akibat atau efek dari keberhasilan atau kegagalan, berdasarkan pengalaman sendiri

¹⁰⁵Ibid; hlm. 207

atau observasi terhadap pengalaman orang lain, berdasarkan penafsiran mengenai kemampuan sendiri dalam bidang tertentu.

Strategi yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa diatas sangat sesuai diterapkan dalam proses pembelajaran dikelas karena lebih menekankan aspek-aspek pedagogis-psikologis. Nitisemito mencoba merinci beberapa teknik motivasi untuk meningkatkan semangat kerja pegawai sehingga organisasi dapat mencapai tujuan secara produktif, sebagai berikut :

- a) Pemberian gaji yang cukup
- b) Memperhatikan kebutuhan social
- c) Sesekali menciptakan suasana santai.
- d) Memperhatikan harga diri.
- e) Menempatkan karyawan pada posisi yang tepat.
- f) Memperhatikan perasaan aman pegawainya untuk menghadapi masa depan.
- g) Mengusahakan loyalitas karyawan.
- h) Sesekali mengajak karyawan untuk berunding.
- i) Memberi insentif.
- j) Fasilitas menyenangkan.

Teknik-teknik motivasi tersebut, pada dasarnya dapat jua diterapkan oleh guru namun dengan modifikasi tertentu sesuai dengan konteks belajar mengajar dikelas. Sebab teknik-teknik tersebut lebih menekankan pada aspek sosiologis-psikologis dalam dunia kerja. Bagaimanapun keadaan siswa, tugas guru adalah memampukan mereka mepapai keberhasilan belajar. Oleh sebab itu, siswa perlu dibantu agar memiliki motivasi belajar yang tinggi dan konsisten. Untuk membangkitkan motivasu belajar siswa, guru dapat melakukan beberapa usaha, seperti; memberikan tugas untuk pendalaman materi, menciptakan suasana kelas yang kondusif, menumbuhkan harapan dalam diri siswa dan dengan cara mengajar yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

Strategi utama dalam membangkitkan motivasi belajar pada dasarnya terletak pada guru dan pengajar itu sendiri. MC. Keachi menyatakan bahwa

kemampuan guru menjadikan dirinya model yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan kesanggupan dalam diri siswa merupakan aset utama dalam memotivasi. Oleh karena itu, Sidjabat menegaskan bahwa guru sudah seharusnya mengembangkan beberapa jenis kualitas berikut agar dapat berperan aktif sebagai motivator, yakni :

- a) Meningkatkan kemampuan yang dapat menampilkan penguasaan bahan atau pengetahuan.
- b) Menunjukkan sikap memahami secara mendalam terhadap perasaan dan pengalaman siswa.
- c) Menunjukkan semangat mencintai bidang studi yang digelutinya.
- d) Memberikan penjelasan terhadap hal-hal yang masih “kabur” atau kurang jelas, dengan bahasa yang dapat dimengerti.

Para guru hendaknya menyadari dampak dari informasi yang diberikan kepada siswa berkaitan dengan taraf keberhasilan belajar yang dicapainya. Sebab proses refleksi diri yang dilakukan siswa terhadap pengalamannya dapat memberi dampak positif maupun negative dalam motivasi belajarnya. Selain itu, guru juga menghindari pesan paling fatal kepada siswa bahwa mereka bodoh tanpa kemungkinan kemajuan, seperti; menekankan ranking didalam kelas, memberi kritikan destruktif pada peserta didik yang tidak mampu serta hanya memberi pertanyaan pada mereka yang pandai saja. Memang proses memampukan siswa mencapai keberhasilan belajar tidaklah mudah, mengingat dalam diri siswa juga bisa muncul rasa tidak mampu lalu tidak mau berusaha kemudian membenarkan prediksi kemungkinan tidak berhasil belajarnya setelah itu semakin menilai diri tidak mampu dan tidak berusaha lagi dan seterusnya

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Sehubungan dengan pernyataan tersebut, maka Nasution berpendapat bahwa hasil belajar merupakan indikator kualitas dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Abdullah berpendapat bahwa hasil belajar sebagai indikator kualitas dari pengetahuan yang dikuasai oleh anak setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam suatu selang waktu tertentu. Tinggi rendahnya hasil belajar dapat dijadikan indikator tentang sedikit banyaknya pengetahuan yang dimiliki atau dikuasai siswa dalam bidang studi tertentu.¹⁰⁶

Hasil belajar menurut Hamalik merupakan tingkat penguasaan seseorang terhadap bidang ilmu setelah menempuh proses belajar mengajar. Sesungguhnya hasil belajar merupakan terminal perkembangan kepribadian siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran. Depdiknas menjelaskan bahwa “hasil belajar” siswa yang diharapkan adalah kemampuan lulusan yang utuh yang mencakup kemampuan kognitif, psikomotorik, dan kemampuan afektif. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir secara hirarki yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kemampuan psikomotor berkaitan dengan kemampuan gerak dan banyak dan banyak terdapat dalam pelajaran praktik. Kemampuan afektif berkaitan dengan perilaku sosial, sikap, minat, dan disiplin siswa.¹⁰⁷

Soedjarto menyatakan bahwa untuk mengukur kualitas hasil belajar siswa berkaitan dengan kemampuan kognitif, afektif, dan kemampuan psikomotorik. Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh kualitas proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa dan faktor-faktor lain yang berada di luar proses pembelajaran itu sendiri, seperti perbedaan latar belakang sosial budaya antara guru dan siswa.

¹⁰⁶Firdaus Daud, “Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)* 19, no. 2 (2012): 243–255.

¹⁰⁷Ibid, hlm. 256

Hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar murid. Namun demikian, ungkapan perubahan tingkah laku dalam ranah itu khususnya ranah psikomotor sangatlah sulit. Oleh karena itu, hal yang dapat dilakukan untuk mengetahui perubahan tingkah laku yang menunjukkan perstasi adalah evaluasi.

Tidak jarang pula bahwa dalam belajar, perubahan tingkah laku yang diharapkan tidak sepenuhnya tercapai, atau bahkan kemungkinan tidak terjadi perubahan perilaku atau dengan kata lain hasil belajar tidak tercapai. Hal ini disebabkan adanya faktor-faktor yang kurang mendukung. Makin banyak faktor yang tidak mendukung kegiatan belajar tersebut makin kecil pula terjadinya proses perubahan perilaku yang diharapkan.

Slameto mengemukakan terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Faktor internal meliputi : 1) faktor fisik yang bersumber dari kondisi fisik siswa, meliputi : kesehatan jasmani, susunan syaraf yang baik, pendengaran yang baik dan sebagainya. 2) faktor psikis yaitu faktor yang bersumber dari kondisi kejiwaan anak yang meliputi : intelegensi, perhatian, minat, bakat, konsentrasi, motivasi, dan sebagainya. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar meliputi : 1) fasilitas belajar yang mencukupi seperti alat-alat tulis, media pembelajaran, dan lain sebagainya. 2) waktu belajar, yakni keteraturan dan kedisiplinan dalam belajar.¹⁰⁸

b. Indikator Hasil Belajar

Adapun indikator menurut Syah sebagai berikut :

- a) Kognitif (ranah cipta) yang meliputi; Pengamatan dengan indikator dapat menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan. Ingatan dengan indikator dapat menyebutkan dan menunjukkan kembali. Pemahaman dengan indikator dapat menjelaskan dan mendefinisikan dengan lisan sendiri. Aplikasi atau penerapan dengan indikator dapat menyebutkan dan menggunakan dengan tepat. Analisis dengan

¹⁰⁸Ibid, hlm. 256

indikator dapat menggambarkan dan mengklasifikasikan. Sintesis (membuat paduan baru dan utuh, dengan indikator dapat menghubungkan materi-materi sehingga menjadi kesatuan baru, menyimpulkan dan menggeneralisasikan.

- b) Afektif (ranah rasa) meliputi; Penerimaan dengan indikator dapat menunjukkan sikap menerima dan menolak. Sambutan dengan indikator ketersediaan berpartisipasi dan memanfaatkan. Apresiasi (sikap menghargai) dengan indikator menganggap penting, indah, bermanfaat, harmonis mengagumi. Internalisasi (pendalaman), dengan indikator mengakui, meyakini, dan mengingkari. Karakterisasi (penghayatan), dengan indikator dapat melembagakan atau meniadakan, menjelmakan dalam pribadi dan kehidupan sehari-hari.
- c) Psikomotor (ranah karsa) meliputi; keterampilan, bergerak dan bertindak dengan indikator kecakapan mengkoordinasikan gerak seluruh anggota tubuh. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal, dengan indikator kefasihan melafalkan atau mengucapkan, membuat mimic, dan gerakan jasmani.¹⁰⁹

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Walisman mengemukakan bahwa prestasi atau hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni faktor internal dan eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut :

1) Faktor Internal

Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang memengaruhi faktor belajarnya. Faktor ini meliputi; motivasi belajar, kecerdasan, minat dan perhatian, dan ketekunan sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor eksternal

¹⁰⁹Aan Lasmanah, "Peningkatan Hasil Belajar Matematik Siswa Melalui Model Kooperatif Teknik Think Pair Share (TPS) Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas VII-A SMPN Sukasari Sumedang", *Jurnal Analisa* 2, no. 3 (April 23, 2017): 18.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang memengaruhi hasil belajar, meliputi; keluarga, sekolah, dan masyarakat.¹¹⁰

Surya (dalam pangastuti, 2008) mengemukakan aspek-aspek aspek-aspek yang mempengaruhi prestasi atau hasil belajar sebagai berikut:

- a. Faktor Internal, meliputi ;
 - 1) Faktor fisiologis atau jasmani
 - 2) Faktor psikologis
 - 3) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis
- b. Faktor Eksternal. Meliputi;
 - 1) Sosial.
 - 2) Budaya.
 - 3) Spiritual.
 - 4) Instrumen.

¹¹⁰Mirna Intan Sari, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang” (PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018).

5. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah terjemahan dari *social studies* yang ada di Amerika yang berarti “Penelaah atau kajian tentang masyarakat”.¹¹¹

Beberapa pengertian *social studies* yang dikembangkan di Amerika Serikat oleh beberapa tokoh pendidikan terkenal :

1. Edgar B. Wasley, yaitu : “*Social studies are the social sciences simplified for pedagogical purposes in school. The social studies consist of geography, history, economics, sociology, civics and various combinations of these subjects*”. (ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan sekolah. Ilmu sosial sendiri terdiri dari ilmu-ilmu sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, kewarganegaraan dan berbagai kombinasi mata pelajaran ini).
2. John Jarolimek mengemukakan : “*The social studies as a part of elementary school curriculum draw subject matter content from the social science, history, sociology, political science, social psychology, philosophy, anthropology, and economics. The social studies have been defined as “those portions of the social sciences selected for instructional purposes”*. (Ilmu sosial sebagai sebuah bagian dari kurikulum sekolah dasar yang menarik konten materi pelajaran dari ilmu sosial, sejarah, sosiologi, ilmu politik, psikologi sosial, filsafat, antropologi, dan ekonomi. IPS didefinisikan sebagai bagian dari sains untuk tujuan instruksional).¹¹²

Berikut ini pengertian menurut ahli pendidikan dan ahli IPS di Indonesia :

1. Moeliono Cokrodikarjo : IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai bidang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan ekologi manusia yang

¹¹¹Miftahuddin Miftahuddin, “Revitalisasi IPS Dalam Perspektif Global,” *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman* 27, no. 2 (2016): 267–84.

¹¹²Ibid; hlm. 270

diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

2. Nu'man Soemantri menyatakan : IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari yang disederhanakan untuk tingkat SD, SLTP,dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti :
 - a. Menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di Universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa-siswa sekolah dasar dan lanjutan.
 - b. Mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.
3. Tim IKIP Surabaya menyatakan : IPS merupakan bidang studi yang menghormati, mempelajari, mengolah, dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah human *relationship* hingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pememcahannya. Penyajiannya harus berupa bentuk yang terpadu dari berbagai ilmu sosial yang telah terpilih. Kemudian disederhanakan sesuai dengan kepentingan-kepentingan sekolah.¹¹³

Bahan ajar IPS dipilih dari bahan-bahan ilmu sosial.Disajikan kepada siswa dengan tujuan-tujuan tertentu. Selanjutnya tugas bagi guru bagaimana memilih bahan, bagaimana mengorganisasikan, dan bagaimana menyajikannya secara ilmiah dan psikologis agar dapat mencapai tujuan pendidikan.¹¹⁴

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan baik pada tingkat SD, SMP, SMA. IPS bukan ilmu mandiri seperti halnya ilmu-ilmu soasial lainnya, namun materi IPS menggunakan bahan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan pendidikan. Salah satu lahirnya IPS (*social studies*) disebabkan adanya keinginan dari ahli-ahli ilmu sosial dan pendidikan untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. Di Indonesia IPS dimasukkan

¹¹³Ibid; hlm. 271

¹¹⁴Ibid; hlm. 271

kedalam kurikulum sekolah tidak terlepas dari situasi kacau akibat G30S/PKI. Dengan itu salah satu tujuan IPS ialah untuk menjadikan siswa menjadi warga Negara yang baik.¹¹⁵ IPS adalah studi integratif tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitasnya. Dalam rumusan yang lain, IPS merupakan kajian yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan beserta lingkungannya untuk kepentingan pendidikan dan pembentukan para pelaku sosial.¹¹⁶

Menurut Nursid bahwa IPS masih bersifat elementer dasar dan fundamental belaka. Pada tingkatan yang lebih tinggi ilmu ini sudah berkembang sedemikian rupa, karena itu IPS yang dipelajari pada Perguruan Tinggi disebut dengan istilah lain yaitu *social sciences*. Nursid juga berpendapat, Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi Negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga Negara yang baik, juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah. Sebagaimana diungkapkan oleh Nursid bahwa bahwa mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi belajar peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.¹¹⁷

¹¹⁵Henni Endayani, "Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ," 2017, 19.

¹¹⁶Edy Surahman and M. Mukminan, "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP," *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 4, no. 1 (2017): 1–13.

¹¹⁷Ibid, hlm. 3

6. Pengaruh Media *Game* Edukasi *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar

Game edukasi *quizizz* merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. *Quizizz* memiliki jutaan kuis berbagai bidang yang dapat diakses oleh siswa atau guru. Selain itu, *quizizz* menjadikan kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wolf menyatakan bahwa:

“*game* edukasi adalah sebuah permainan yang memiliki tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan unsur pemberian nilai (scoring), waktu, dan suatu umpan balik didalamnya”.

Ismail juga menyatakan, fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:¹¹⁸

- a) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b) Merangsang pengembangan daya pikir, dan daya cipta, dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- d) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Dengan demikian penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik, dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, mampu untuk merangsang pengembangan kognitif siswa, serta memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.

Dalam lingkup kegiatan pembelajaran media disebut sebagai alat ataupun bahan yang dapat digunakan guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menaraik

¹¹⁸Kusumaningrum, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis Di SMA Negeri 2 Klaten.”

akan memungkinkan siswa tertarik dan semangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan yang diharapkan dalam penggunaan media *game* edukasi *quizizz* ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS.

Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka akan semakin tinggi pula prestasi yang didapatkan. Menurut *Clayton Alderfer* motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.¹¹⁹

Hubungan atau keterkaitan dari penggunaan media ini dan motivasi belajar yakni adanya kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa serta terciptanya suasana belajar yang baru dan lebih menyenangkan diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS. Hubungan tersebut ditemukan dari instrument yang mampu dihubungkan dan ditemukan.

¹¹⁹Dalam Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hlm. 42.

7. Pengaruh Media *Game* edukasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran merupakan sarana yang efektif dalam membantu guru agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar. Alat peraga atau alat bantu yang digunakan guru bertujuan agar bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap materi IPS. Perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan telah mempengaruhi pemakaian alat atau sarana di sekolah serta lembaga pendidikan lainnya. Teknologi merupakan alat, sarana serta bias juga sebagai instrumen penilaian yang dapat menunjang meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada era modern saat ini yang mana teknologi semakin berkembang sehingga bermunculan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Quizizz* adalah aplikasi web program yang memberikan kemudahan bagi pengajar untuk membuat alat evaluasi dalam bentuk kuis. Dalam penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dapat diaplikasikan untuk melakukan penilaian penguasaan materi siswa serta sekaligus meningkatkan motivasi dalam belajar.¹²⁰

Quizizz menampilkan hasil dari setiap soal yang telah dikerjakan oleh siswa melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar, salah satu kelebihan media *game* edukasi *quizizz* adalah mempermudah guru karena ulasan jawaban dari siswa dapat diketahui dan di unduh dengan format excel. *Quizizz* juga dapat membuat siswa tertantang dan bersaing bersama siswa yang lainnya, hal ini karena siswa dapat peringkatnya langsung di papan peringkat sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.¹²¹ Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto mengemukakan:

“Terdaapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Faktor internal meliputi : 1) faktor

¹²⁰ Genta Cristiyanda and Ike Sylvia, “Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang,” *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 3 (February 12, 2021): 174–83,

¹²¹ Destyan Dityaningsih, Arlin Astriyani, and Viarti Eminita, “Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa,” n.d., 8.

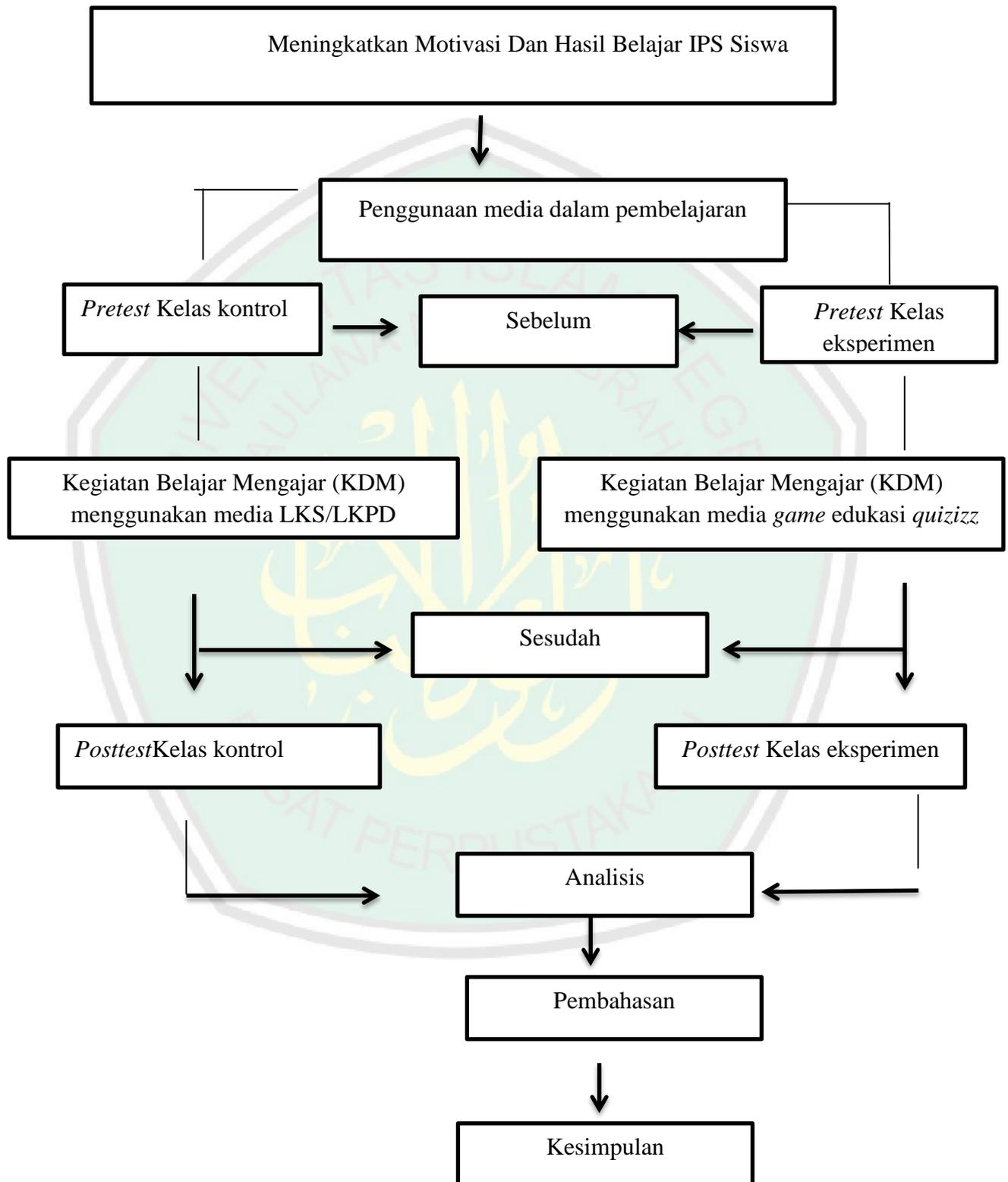
fisik yang bersumber dari kondisi fisik siswa, meliputi : kesehatan jasmani, susunan syaraf yang baik, pendengaran yang baik dan sebagainya. 2) faktor psikis yaitu faktor yang bersumber dari kondisi kejiwaan anak yang meliputi : intelegensi, perhatian, minat, bakat, konsentrasi, motivasi, dan sebagainya. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar meliputi : 1) fasilitas belajar yang mencukupi seperti alat-alat tulis, media pembelajaran, dan lain sebagainya. 2) waktu belajar, yakni keteraturan dan kedisiplinan dalam belajar”.¹²²

Hubungan atau keterkaitan dari penggunaan media ini dan hasil belajar yakni adanya kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa serta terciptanya suasana belajar yang baru dan lebih menyenangkan serta dapat membuat siswa tertantang dan bersaing bersama siswa yang lainnya, hal ini karena siswa dapat peringkatnya langsung di papan peringkat diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS. Hubungan tersebut ditemukan dari instrument yang mampu dihubungkan dan ditemukan

B. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa SMP Al-Rifa'le yakni

¹²² Firdaus Daud, “Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)* 19, no. 2 (2012): 256.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi pada salah satu sekolah di SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi, yang lokasinya terletak di Jl. Raya Ketawang No.I, Krajan, Kecamatan Gondanglegi, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi adalah sebuah sekolah yang berada di bawah naungan pondok pesantren dan terakreditasi A serta memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, terdapat LCD di setiap kelas, Wifi serta lab komputer. Pengambilan lokasi penelitian ini dikarenakan kurang bervariatifnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran serta lokasi sekolah yang berdekatan dengan tempat tinggal peneliti sehingga mudah di jangkau dan ekonomis

Selain itu, kondisi lingkungan yang menjadi daya tarik dan daya duku bagi peneliti. Lingkungan sekolah SMP Al-Rifa'ie yang begitu asri serta suasana yang indah dan nyaman, serta siswa SMP Al-Rifa'ie yang memiliki akhlak dan sikap yang baik terhadap guru, dan teman-temannya. Melihat komponen-komponen tersebut, peneliti perlu mengetahui dampak dari pemanfaatan media pembelajaran yang akan dicoba sehingga cenderung dimanfaatkan sebagai sumber rujukan oleh sekolah, pendidik, pelajar, dan peneliti selanjutnya.

B. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Metodologi dalam penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif karena diperkenalkan sebagai angka dan dibedah dengan pengukuran. Pendekatan kuantitatif dinamakan dengan metode tradisional karena sudah cukup lama digunakan dalam penelitian dan juga telah mentradisi sebagai metode penelitian.¹²³ Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang menekankan pada fenomena-fenomena yang objektif yang dikaji secara

¹²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017), hlm. 8

kuantitatif.¹²⁴ Seperti yang diindikasikan oleh penilaian Zainal Arifin, Pendekatan Kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menjawab suatu permasalahan dengan prosedur estimasi faktor-faktor guna mencapai tujuan yang dapat diringkas.¹²⁵

Jenis penelitian ini menggunakan model eksperimen. Menurut Nana Syaodaih metode eksperimental merupakan penelitian yang paling murni dalam pendekatan kuantitatif. Dikatakan paling murni karena pada metode eksperimental menerapkan kaidah dan prinsip-prinsip kuantitatif. Metode ini bersifat *validation* atau *menguji*, yakni menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lainnya.¹²⁶ Metode penelitian eksperimen merupakan metode yang menjelaskan tentang suatu sebab-akibat. Metode eksperimen tidak hanya menjelaskan tentang sebab-akibat, tetapi juga menjelaskan serta memprediksi gerak atau arah kecenderungan suatu variabel dimasa depan. Ini adalah eksperimen yang bertujuan untuk memprediksi.¹²⁷ Adapun desain eksperimen yang digunakan adalah Quasy Eksperimen (Eksperimen Semu). Menurut Sugiyono *Quasy experimental design* adalah pengembangan dari *True experimental design*, yang memiliki kelompok kontrol namun tidak dapat sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhinya.

Adapun yang dipakai dalam penelitian eksperimen ini adalah jenis penelitian *Quasy Experiment* atau penelitian semu dengan mengaplikasikan *pretest-posttest control group design* yang mana pengujian pengaruh dilakukan dengan menyeleksi antara hasil gain skor yang diperoleh dari pengurangan nilai *post-test* dengan *pretest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol serta pemberian angket motivasi belajar kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran. Siswa pada masing-masing kelompok

¹²⁴ Asep Saepul Hamdi Baharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2012); hlm.5

¹²⁵ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (

¹²⁶ Asep Saepul Hamdi Baharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2012); hlm.8

¹²⁷ Sandu Siyotu, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Literasi Media Publishing : Yogyakarta, 2015), hlm. 23

diberikan *pretest*. Siswa pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) berbeda. Pada kelompok eksperimen diberlakukan dengan penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dalam proses pembelajaran. Pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan media konvensional yakni dengan menggunakan LKS/LKPD. Kemudian kedua pertemuan tersebut diberikan *post-test* untuk melihat apakah ada pengaruh dari perlakuan yang memanfaatkan media pembelajaran. Uji ini pada dasarnya dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap kesiapan, pelaksanaan, dan tahap terakhir. Desain dari rancangan penelitian dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 3.1

Desain Rancangan Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Keterangan :

X = Pembelajaran menggunakan media *game* edukasi *quizizz*.

- = Pembelajaran menggunakan LKS/LKPD.

O₁ = *Pretest* pada kelas eksperimen

O₂ = *Pretest* pada kelas kontrol

O₃ = *Posttest* pada kelas eksperimen

O₄ = *Posttest* pada kelas kontrol

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian, penting untuk memfokuskan pada faktor penelitian untuk melihat pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Sustrismo Hadi mendeskripsikan variabel sebagai gejala yang bervariasi misalnya jenis kelamin, karena jenis kelamin memiliki variasi, yakni laki-laki dan perempuan. Gejala adalah objek penelitian, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel adalah suatu objek penelitian yang bervariasi.¹²⁸ Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yakni:

- 1) Variabel bebas (*independent Variabel*). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat.¹²⁹ Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas yakni Media Game Edukasi Quizizz.
- 2) Variabel terikat (*dependent variabel*). Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.¹³⁰ Dalam penelitian ini terdapat dua variabel terikat (*dependent variabel*) yakni Motivasi belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2) siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas VIII di SMP Al-Rifa'ie.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah yang terdiri atas objek dan subjek yang memiliki ciri khas tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipusatkan dan kemudian dilakukan kesimpulan.¹³¹ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Satu tahun ajaran 2020/2021.

¹²⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (PT Rineka Cipta : Jakarta, 2019), hlm. 159

¹²⁹ Sandu Siyotu, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Literasi Media Publishing : Yogyakarta, 2015), hlm. 52

¹³⁰ *ibid*; hlm.53

¹³¹ Ismail Nurdin and Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Surabaya: Media Sahabat Cendika, 2019), hlm. 91

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.¹³² Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.¹³³ Ketika dalam suatu penelitian jumlah populasi besar, dan Peneliti juga tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, seerta tenaga, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi peneliti tersebut.¹³⁴ Adapun ketepatan yang diambil untuk sampel ialah berdasarkan teori Suharsimi bahwa untuk perkiraan sampel, maka apabila subjek penelitian atau populasi itu kurang dari 100, alangkah baiknya di ambil semua, dan apabila subjek penelitiannya lebih dari 100, maka ambil diantara 10%-15% atau 20%-25%.

Dari beberapa pengertian Sampel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki sifat, atau karakteristik dari suatu populasi. Dalam penelitian ini jumlah populasi yang besar tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitian keseluruhan populasi, dikarenakan keterbatasan, waktu, tenaga dan dana, sehingga diambilah sampel yang dapat mewakili populasi.

Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* (sampling pertimbangan) yang didasarkan atas tujuan tertentu. Teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga dan data, sehingga tidak dapat mengambil sampel yang benar dan jauh. Meskipun teknik ini diperbolehkan, yaitu peneliti boleh menentukan sampel berdasarkan tujuan tertentu, tetapi ada syarat-syarat yang harus dipenuhi, antara lain: (a) pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat, atau karakteristik tertentu yang merupakan poko ciri populasi. (b) subjek yang diambil sebagai sampel harus benar-benar

¹³² Ibid; hlm.174

¹³³ Nur Syamsiah, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Terhadap Mata Pe;ajaran IPS Siswa Kelas VIII Di MTS Negeri 7 Malang*, (Malang : Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020)

¹³⁴ Ida Faridatul Hasanah, *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1, Kota Malan*, (Malang : Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018).

paling banyak ciri-ciri yang terdapat pada populasi (*key subject*). (c) penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat dalam studi pendahuluan¹³⁵.

Dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen yang mengharuskan adanya kelas control dan kelas eksperimen, maka peneliti membangikan kelas control dan kelas eksperimen berdasarkan kelas. Serta sifat populasi yang homogen yakni pada tingkat kelas yang sama. Kelas yang dipilih berdasarkan nilai rata-rata siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie, denga tujuan memperoleh sampel mewakili populasi dan rata-rata tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Pengambilan sampel dilakukan dengan memilih dua kelas dari lima kelas yang ada. Sampel yang dipilih adalah seluruh siswa kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan VIII B sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.2
Jumlah Sampel

No	Keterangan	Jumlah Siswa
1	VIII A	24
2	VIII B	28
	Jumlah	52

E. Data Dan Sumber Data

Data adalah hasil pencatatan pencatatan peneliti, baik itu yang berupa fakta maupun angka. Dalam penelitian ini. Dari sumber SK Mentri P dan K No. 0259/U/1977 tanggal 11 juli 1977 disebutkan bahwa data adalah segala fakta dan angka yang dapat djadikan bahan guna menyusun suatu informasi. Informasi adalah hasil dari pengelolaan data yang digunakan untuk suatu keperluan, Dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif, yang artinya

¹³⁵Muhammad Akhyar, "Pengaruh model pembelajaran EarthComm berbantuan citra Google Earth terhadap kemampuan berpikir spasial peserta didik pada mata pelajaran Geografi kelas XII IPS MA Al-Ittihad Poncokusumo Malang" (undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020), <http://etheses.uin-malang.ac.id/17962/>.

data yang dihasilkan berupa angka-angka.¹³⁶ Sebelum di analisis data perlu di kelompokkan sesuai dengan karakteristiknya. Dalam Penelitian ini menggunakan 2 sumber data, yakni :

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber utama yang didapatkan dari lokasi atau tempat penelitian. Data primer yaitu sumber pertama dimana data dihasilkan.¹³⁷ Data primer yang menjadi sumber penelitian adalah siswa kelas VIII smp Al-Rifa'ie

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber pendukung yang dibutuhkan.¹³⁸ Adapun Data sekunder pada penelitian ini adalah data-data sekolah, literatur yang berkaitan dengan penelitian, RPP guru mata pelajaran IPS, hasil kuesioner, hasil belajar, dan dokumentasi.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan bagian yang terpenting bagian yang terpenting didalam suatu penelitian, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabelitas penelitian. Didalam penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif yang menjadi instrument atau alat didalam penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti, dengan jumlah instrumen yang digunakan sesuai dengan jumlah variabel penelitian.¹³⁹

Adapun pengertian dasar dari instrumen penelitian adalah :*Pertama*, instrumen penelitian menempati tempat yang begitu penting dalam hal bagaimana dan cara apa yang mestinya dilakukan oleh Peneliti guna memperoleh data dilapangan. *Kedua*, instrumen penelitian adalah bagian paling rumit dari keseluruhan proses penelitian. Apabila terjadi kesalahan

¹³⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2019), hlm. 161

¹³⁷ Burhan Bungin, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik, Serta Ilmu-Ilmu Sosial Laninnya Edisi Kedua*, (Jakarta : Kencana, 2005), hlm.132

¹³⁸ Ibid; hlm.132

¹³⁹ Asep Saepul Hamdi Baharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2012); hlm. 50

pada bagian ini, dapat dipastikan suatu penelitian akan gagal atau berubah dari konsep semula. *Ketiga*, bahwa pada dasarnya instrumen penelitian kuantitatif memiliki dua fungsi yaitu sebagai *Subtitusi* dan sebagai *Suplemen*. Fungsi substitusi adalah dimana instrumen memiliki kedudukan sebagai wakil satu-satunya peneliti dilapangan, contohnya seperti instrument angket. Sebagai suplemen instrument hanyalah sebagai pelengkap dari sekian banyak alat-alat bantu penelitian yang diperlukan oleh peneliti pada pengumpulan data yang menggunakan instrument penelitian.¹⁴⁰

Adapun pendekatan yang digunakan oleh Peneliti untuk mengajukan pernyataan adalah menggunakan skala likert. Skala digunakan secara luas dalam kuesioner karena memberikan penilain yang cukup akurat akan kepercayaan atau opini. Skala likert yang benar adalah yang pokoknya memuat nilai atau arah dan responden mengindikasikan persetujuan atau pertentangan pada pernyataan. Item skala likert menggunakan skala respon yang berbeda yang pada intinya pokok-pokonya dapat berupa yang netral atau mengarahkan.¹⁴¹ Sikap atau perilaku yang diinginkan peneliti dapat dinilai dengan menggunakan skala likert. Variabel dalam penelitian akan diukur dan dijelaskan kedalam beberapa indikator. Indikator menjadi titik tolak penyusunan butir-butir instrumen baik berbentuk pertanyaan maupun pernyataan.

Peneliti menggunakan 5 kriteria jawaban yang dipilih berdasarkan Skala Likert :

¹⁴⁰ Burhan Bungin, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik, Serta Ilmu-Ilmu Sosial Laninnya Edisi Kedua*, (Jakarta : Kencana, 2005), hlm.104-105

¹⁴¹ Asep Saepul Hamdi Baharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2012); hlm.59

Table 3. 3
Skor Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel. 3. 4
Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Varibel	Sub Varaibel	Indikator	Sub Indikator	No. Item
Motivasi Belajar (Y)	Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	a. Tidak lekas putus asa	1, 2
			b. Tanggap terhadap pertanyaan yang dilontrakan	3,4
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. Disiplin dalam belajar	5
			b. Kemauan untuk belajar	6,7
Adanya harapan atau cita-cita masa depan	a. Keinginan untuk berprestasi b. Ketekunan dalam belajar	8, 9		
		10, 11		
Adanya penghargaan dalam belajar	a. Imbalan dan hukuman b. Mendapat pujian	12, 13		

				14, 15
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	a. Kreatif dalam penyampain materi b. Media pembelajaran yang menarik	16, 17 18
		Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	A. Suasana tempat belajar B. Kondisi kelas	19 20, 21

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Item
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, dan alam	1. Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup nasional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan politik) 2. Mendeskripsikan perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya	1. Siswa mampu menyebutkan dan menjelaskan kegiatan ekonomi	1,4,5, 9,10,17
		2. Siswa memahami bagaimana pengaruh keunggulan geostrategis terhadap kegiatan ekonomi.	2,3,7,11,15
		3. Siswa mampu menyebutkan pengaruh keunggulan iklim terhadap kegiatan ekonomi	6,12,16,18

<p>dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya</p> <p>3. Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret(menggunakan, mengurai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.</p>	<p>semangat kebangsaan serta perubahan dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan, dan politik.</p> <p>3. Mendeskripsikan bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi..</p>	<p>4. Siswa memahami bagaimana pengaruh keunggulan tanah terhadap kegiatan ekonomi.</p>	<p>8,13,14,19,20</p>
--	--	---	----------------------

Dalam penelitian ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengukur variabel terikat Motivasi Belajar dalam penelitian ini menggunakan angket (*questioner*). Angket tersebut dibuat berdasarkan indikator motivasi belajar yang berjumlah 20 pernyataan. Angket ini bersifat tertutup dengan model skala likert yang memiliki 5 kriteria jawaban. Dalam mengukur variabel terikat hasil belajar menggunakan soal pilihan ganda. Soal tersebut dibuat berdasarkan indikator hasil belajar yang berjumlah 20 soal.

Pada tahap awal pembuatan soal tes ini yakni menentukan indikator yang digunakan dalam soal. Selanjutnya membuat kisi-kisi soal sesuai indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Setelah pembuatan soal pilihan ganda yang sesuai berdasarkan enam indikator, kemudian membuat pedoman penilain yang berisi unsur-unsur jawaban dari soal. Langkah selanjutnya memberikan bobot (rubrik penilain) dan perhitungan skor untuk mendapatkan nilai keseluruhan. Untuk mengubah skor menjadi nilai *posttest* dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Kemudian nilai *posttest* disajikan dalam tabel distribusi frekuensi hasil belajar. Adapun tabel kategori kemampuan hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kategori Kemampuan Hasil Belajar

Klasifikasi	Kualifikasi Nilai	Keterangan
A	86-100	Sangat Baik
B	71-85	Baik
C	56-70	Cukup
D	41-55	Kurang
E	<40	Sangat kurang

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan oleh Peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dari sumber data (subyek maupun sampel penelitian). Istilah teknik pengumpulan data dapat disebut juga dengan metode pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data ini yang nantinya digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian.¹⁴² Data yang dikumpulkan yakni data motivasi dan hasil belajar siswa.

Angket (*questioner*) yang diberikan kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran digunakan untuk memperoleh data motivasi belajar. Angket adalah suatu cara atau teknik yang digunakan seorang Peneliti untuk mengumpulkan data dengan menyebarkan sejumlah lembar kertas yang berisi pertanyaan ataupun pernyataan yang harus dijawab oleh Responden, kemudian dikembalikan kepada Peneliti. Dari jawaban responden tersebut, Peneliti dapat memperoleh data seperti pendapat dan sikap responden terhadap masalah yang diteliti.¹⁴³ Menurut Zainal Arifin angket terdiri dari beberapa bentuk, yaitu :1) *Angket Berstruktur*, yang tersedia beberapa kemungkinan jawaban. Kemungkinan jawaban tersebut dapat bersifat terbuka dan tertutup. Tertutup jika didalam angket terdapat alternatif jawaban. Responden dapat memilih salah satu jawaban. Angket berstruktur dapat bersifat terbuka, jika dalam angket terdapat pilihan jawaban, dan pilihan jawaban terakhir merupakan jawaban responden secara bebas 2) *Angket tak Berstruktur*, tidak terdapat pilihan jawaban, sehingga responden pertanyaan ataupun menanggapi pernyataan dalam angket.¹⁴⁴

Teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu hasil nilai *pretest* dan *posttes* untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'le saat menggunakan media *game edukasi quizizz*.

¹⁴² Vigih Hery Kristanto, *Metodelogi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*, (Yogyakarta : Grup Penerbit CV Budi Utama, 2018) hlm. 60

¹⁴³ Kun Maryati Dan Juju Suryawati, *Buku Sosiologi Untuk SMA Dan MA Kelas XII*, (Jakarta : Erlangga, 2007), hlm. 130

¹⁴⁴ Vigih Hery Kristanto, *Metodelogi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*, (Yogyakarta : Grup Penerbit CV Budi Utama, 2018)hlm. 63

Teknik pengumpulan data berikutnya ialah observasi. Hal ini dilakukan untuk menentukan kondisi artikel secara lugas, kondisi sekolah, kondisi siswa, luas sekolah dan kegiatan pembelajaran di SMP Al-Rifa'ie.

Teknik pengumpulan data yang terakhir adalah dokumentasi, yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang buku mata pelajaran, nilai ulangan harian, UTS, dan tugas siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie.

H. Uji Validitas Dan Reliabilitas

Instrument penelitian yang baik harus dapat memenuhi data penelitian serta dapat menjawab seluruh kebutuhan dari tujuan penelitian. Kebeneran serta ketetapan data akan menentukan kualitas dari suatu penelitian, sedangkan data yang baik dan benar sangatlah tergantung pada instrument penelitian yang digunakan.

1. Validitas

Validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang mana seberapa jauh ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dapat melakukan fungsi ukurnya. Validitas suatu instrumen atau tes mempermasalahkan apakah instrument atau tes benar-benar mengukur apa yang hendak diukur atau diteliti.¹⁴⁵

Tes validitas adalah dimana skala kesimpulan yang dibuat dengan berdasarkan skor menurut angka menjadi sesuai, bermakna, dan berguna. Validitas adalah pendapat mengenai kesesuaian pengukuran untuk kesimpulan atau keputusan khusus yang berasal dari skor yang ada. Dengan kata lain, validitas adalah konsep konsep situasi khusus; validitas dinilai berdasarkan pada tujuan, populasi, dan karakteristik lingkungan dimana pengukuran dilakukan.¹⁴⁶

Uji validitas adalah mengukur koefisien korelasi antara skor suatu pertanyaan atau indikator yang di uji dengan skor total pada variabelnya. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan kolerasi produk (*person product moment coleration*) yang dilakukan dengan bantuan SPSS

¹⁴⁵ Asep Saepul Hamdi Baharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2012); hlm.66

¹⁴⁶ Ibid; hlm.66

19.0 *for windows*. Untuk menentukan apakah suatu item itu layak digunakan atau tidak adalah dengan melakukan uji signifikan koefisien korelasi pada taraf signifika 0,05 (5%), yang artinya suatu item dinyatakan valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total item.¹⁴⁷ Adapun kriteria validitas data menurut Suharsimi Arikunto, yaitu

Tabel 3. 7
Kriteria Validitas

Nilai r	Interprestasi
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,60	Cukup
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 0,100	Sangat tinggi

Validitas empiris yang telah diuji cobakan kepada kelas IX A sejumlah 30 siswa (N=30). Analisis hasil uji validitas menggunakan kolerasi produk (*person product moment coleration*). Untuk mengetahui hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

¹⁴⁷ Vivi Herlina, *Panduan Praktis Mengelola Data Koessioner Menggunakan SPSS*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2019), hlm. 58

Tabel 3. 8

Hasil uji Validitas Angket Motivasi Belajar

No soal	Nilai r tabel	Nilai r hitung	Keterangan
1	0,361	0,525	VALID
2	0,361	0,422	VALID
3	0,361	0,593	VALID
4	0,361	0,631	VALID
5	0,361	0,660	VALID
6	0,361	0,442	VALID
7	0,361	0,685	VALID
8	0,361	0,720	VALID
9	0,361	0,484	VALID
10	0,361	0,737	VALID
11	0,361	0,577	VALID
12	0,361	0,448	VALID
13	0,361	0,544	VALID
14	0,361	0,435	VALID
15	0,361	0,398	VALID
16	0,361	0,539	VALID
17	0,361	0,593	VALID
18	0,361	0,497	VALID
19	0,361	0,559	VALID
20	0,361	0,424	VALID
21	0,361	0,525	VALID

Berdasarkan Tabel 3.8 tersebut, dapat dilihat bahwa instrumen angket yang telah di uji cobakan kepada kelas IX B terbukti seluruh item angket yang berjumlah 21 item pernyataan dinyatakan valid. Diketahui karena pada nilai r hitung dari 21 item soal memiliki nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan r tabel. Langkah selanjutnya setelah melakukan uji validitas adalah melakukan uji reliabilitas untuk menentukan reliabel tidaknya item soal tersebut. Selanjutnya hasil uji validitas instrumen hasil belajar berupa soal tes dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut:

Tabel 3.9

Hasil Uji Validitas Item Soal

No soal	Nilai r tabel	Nilai r hitung	Keterangan
1	0,361	0,510	VALID
2	0,361	0,582	VALID
3	0,361	0,562	VALID
4	0,361	0,516	VALID
5	0,361	0,719	VALID
6	0,361	0,532	VALID
7	0,361	0,535	VALID
8	0,361	0,618	VALID
9	0,361	0,590	VALID
10	0,361	0,670	VALID
11	0,361	0,677	VALID
12	0,361	0,369	VALID
13	0,361	0,625	VALID
14	0,361	0,598	VALID
15	0,361	0,579	VALID
16	0,361	0,703	VALID
17	0,361	0,549	VALID
18	0,361	0,673	VALID
19	0,361	0,606	VALID
20	0,361	0,437	VALID

Berdasarkan Tabel 3.9 tersebut, dapat dilihat bahwa instrumen item soal yang telah di uji cobakan kepada kelas IX B terbukti valid. Diketahui karena pada nilai r hitung dari 20 item soal memiliki nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan r tabel. Langkah selanjutnya setelah melakukan uji validitas adalah melakukan uji reliabilitas untuk menentukan reliabel tidaknya item soal tersebut

2. Reliabilitas

Definis teoritis dari reliabilitas adalah proporsi keragaman skor tes yang disebabkan oleh keberagaman sistematis dalam populasi peserta tes. Reliabilitas adalah karakteristik bersama antara tes dan kelompok peserta tes. Pengertian reliabilitas adalah sebagai konsistensi tes, yaitu seberapa konsisten skor tes dari satu pengukuran ke pengukuran berikutnya. Reliabilitas merujuk kepada ketetapan atau kejelasan alat tersebut dalam menilai apa yang diinginkan, artinya kemampuan alat tersebut digunakan akan memberikan nilai yang relatif sama. Reliabilitas merupakan alat ukur tidak dapat diketahui dengan pasti tapi dapat diperkirakan.¹⁴⁸

Berdasarkan pernyataan – pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa, reliabilitas dapat diartikan dengan kejelasan (konsistensi) bilamana tes tersebut di ujikan berkali-kali dan hasilnya relatif sama, artinya setelah tes yang pertama dikorelasikan terdapat hasil korelasi yang signifikan. Dalam penelitian ini menggunakan SPSS 19.0 *for windows*, untuk mencapai hal tersebut dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Derajat hubungan ini ditunjukkan dengan koefisien reliabilitas dari 0 sampai dengan 1. Jika koefisiennya semakin mendekati 1, maka semakin reliabel begitupun sebaliknya.¹⁴⁹ Nilai tingkat keandalan atau reliabel *Cronbach's Alpha* dapat ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 3.10

Nilai Tingkat Keandalan

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Tingkat Keandalan
0.0 – 0.20	Kurang andal
>0.20 – 0.40	Agak andal
>0.40- 0.60	Cukup andal
>0.60 – 0.80	Andal
>0.80 – 1.00	Sangat andal

¹⁴⁸ Febri Enda, *Pedoman Metodologi Penelitian (Statistika Praktis)*, (Sidoarjo : Zifatama Jawaar, 2017), hlm. 140

¹⁴⁹ Ibid; hlm. 140-141

Uji reliabilitas dilakukan setelah angket motivasi belajar dan soal kepada ahli selesai dan dapat dikatakan valid. Pengujian angket sebanyak 21 pernyataan yang disesuaikan dengan indikator motivasi belajar dan pengujian soal sebanyak 20 butir soal pilihan ganda yang dikaitkan dengan indikator materi pelajaran IPS. Untuk mengetahui hasil uji reliabilitas angket motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 3.11 berikut

Tabel 3.11

Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.880	21

Berdasarkan tabel 3.11 tersebut, dapat diketahui bahwa uji reabilitas pada instrument penelitian angket motivasi belajar dinyatakan reliabel dikarenakan mengacu pada nilai koefisien dengan menggunakan metode *Cronbach Alpha* lebih dari 0,600. Berdasarkan penjelasan tersebut maka instrumen yang telah diujikan berhasil karena telah valid dan reliabel. Maka dengan hal tersebut instrument dapat diujikan kepada kelas eksperimen dan kontrol. Selanjutnya hasil uji validitas instrumen hasil belajar berupa soal tes dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut

Tabel 3.12
Hasil Uji Reliabilitas Item Soal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.891	20

Berdasarkan tabel 3.12 tersebut, dapat diketahui bahwa uji reabilitas pada instrumen penelitian hasil belajar dinyatakan reliabel dikarenakan mengacu pada nilai koefisien dengan menggunakan metode *Cronbach Alpha* lebih dari 0,600. Berdasarkan penjelasan tersebut maka instrumen yang telah diujikan berhasil karena telah valid dan reliabel. Maka dengan hal tersebut instrument dapat diujikan kepada kelas eksperimen dan kontrol.

I. Analisis Data

Analisis data dapat dikumpulkan apabila data keseluruhan data telah terkumpul. Analisis data dilakukan untuk memperoleh kesimpulan yang benar dan dapat dipertanggung jawabkan. Analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *media game edukasi quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan eksperimen kuasi dan dengan pendekatan kuantitatif, maka dalam analisa datanya menggunakan Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis ini hanya berupa akumulasi data dasar dalam bentuk deskripsi semata dalam arti tidak

mencari atau menerangkan saling hubungan, menguji hipotesis, membuat ramalan, atau melakukan penarikan kesimpulan.¹⁵⁰

Analisis data yang digunakan melalui validitas dan reliabilitas angket dan soal, uji prasyarat meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji-t (t-test). Pengujian uji-t akan dilakukan untuk pengujian hipotesis yang akan menggunakan taraf signifikansi 0,05 dan dibantu dengan menggunakan program SPSS 19.0 *for windows*.

J. Uji Prasyarat analisis

Adapun uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang mendasar sebelum melakukan analisis lebih lanjut. Data yang berdistribusi normal sering dijadikan landasan dalam beberapa uji statistic, walaupun tidak semua data dituntut harus berdistribusi normal. Teknik yang digunakan untuk menguji normalitas antara lain; chi-kuadrat, Lilliefors, teknik *Kolmogorov/smirnov*, dan Shapiro wilk. Kriteria keputusan dalam uji normalitas pada SPSS adalah jika nilai sigfinikansi lebih besar dari 0,05 data tersebut berdistribusi normal, dan jika kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.¹⁵¹ Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah data sebaran itu berdistribusi normal ataukah tidak. Adapun dalam penelitian uji normalitas menggunakan pendekatan *Kolmogorov/smirnov* dibantu dengan menggunakan program SPSS 19.0 *for windows*.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji prasyarat yang digunakan untuk uji statistik inferensia. Uji ini dilakukan untuk mengetahui jenis data yang akan

¹⁵⁰ Ali Muhso, *Teknik Analisis Kuantitatif*, hlm. 6-7

¹⁵¹ Johar Arifin, *SPSS 24 Untuk Penelitian Dan Skripsi*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2017), hlm. 85

diuji mempunyai varians atau tidak.¹⁵² Uji yang homogen, yaitu uji antar kelas sampel memiliki variasi yang sama atau homogen. Homogen berarti data antar kelompok eksperimen dan kontrol memiliki variasi yang sama. H_0 menyatakan bahwa varian data tidak sama, H_1 menyatakan bahwa varian data adalah sama.¹⁵³ Pada penelitian ini uji homogenitas menggunakan metode *leven's statistic* dibantu dengan menggunakan program SPSS 19.0 *from windows*.

K. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis merupakan cabang ilmu statistika inferensial yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistic dan membuat kesimpulan menerima atau menolak pernyataan tersebut. Hipotesis merupakan sebuah pernyataan tentang hubungan yang diharapkan antara dua variabel atau lebih yang dapat diuji secara empiris. Hipotesis berasal dari kata *hupo* yang berarti sementara atau lemah dan *tesis* yang artinya pernyataan atau teori. Dengan demikian, hipotesis berarti pernyataan sementara yang perlu diuji kebenarannya dan untuk menguji kebenaran tersebut digunakan pengujian hipotesis, maka dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis dua sisi (*two tail test*).¹⁵⁴

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang ada yaitu untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII pada penggunaan media game edukasi *quizizz*. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan SPSS 19.0 *for windows* dengan uji *independent sample t-test*. Penentuan hipotesis diterima apabila t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) artinya kedua varian sama (varian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama). Hipotesis kerjanya sebagai berikut:

¹⁵² Tri Hidayati, dkk, *Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen Dan Mahasiswa*, (Jawa Tengah : CV. Pena Persada, 2019), hlm. 83

¹⁵³ Dwija Utama, "Forum Komunikasi Pengembangan Profesi Pendidik Kota Surakarta," *Jurnal Pendidikan*, 2008.

¹⁵⁴ Johar Arifin, *SPSS 24 Untuk Penelitian Dan Skripsi*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2017), hlm. 17

H₀₁: Tidak ada pengaruh positif signifikan motivasi belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi yang menggunakan media *game* edukasi *quizizz* lebih baik dari pada menggunakan LKS/LKPD.

H₀₂ : Tidak ada pengaruh positif signifikan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi yang menggunakan media *game* edukasi *quizizz* lebih baik dari pada menggunakan LKS/LKPD.

H_{a1} : Ada pengaruh positif signifikan motivasi belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi yang menggunakan media *game* edukasi *quizizz* lebih baik dari pada menggunakan LKS/LKPD.

H_{a2} : Ada pengaruh positif signifikan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi yang menggunakan media *game* edukasi *quizizz* lebih baik dari pada menggunakan LKS/LKPD



L. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan penelitian :
 - a. Menentukan tempat penelitian
 - b. Melaksanakan studi pustaka dengan melihat dan mempelajari beberapa buku, jurnal, dan literasi-literasi lainnya sehingga muncul gagasan tentang tema dan permasalahan yang akan diangkat sebagai judul penelitian.
 - c. Melakukan konsultasi dengan guru IPS di sekolah tentang penggunaan media pembelajaran.
 - d. Melakukan kajian terhadap segala sesuatu yang berkaitan erat dengan permasalahan yang hendak dipecahkan.
 - e. Merumuskan masalah yang akan dikaji.
 - f. Membuat proposal penelitian.
 - g. Melakukan seminar proposal penelitian.
 - h. Membuat surat izin penelitian.
 - i. Melakukan konsultasi dengan guru IPS di Sekolah yang akan dilakukan penelitian mengenai materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
 - j. Menentukan dua kelas sebagai sampel dalam penelitian berdasarkan dari hasil observasi awal yang telah dilakukan di Sekolah.
 - k. Melakukan uji coba tes

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pre-test* kepada kedua kelas yang dijadikan sampel penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, agar dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajari.
- b. Memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dan memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi berbasis game *quizizz* pada kelas eksperimen.
- c. Memberikan *post-test* pada kelas kontrol melalui tes pada lembar kertas dan memberikan *post-test* pada kelas eksperimen dengan menggunakan media game edukasi *quizizz*.
- d. Mengumpulkan data dari proses observasi yang dilakukan.

3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Mengelola data dari hasil penelitian.
- b. Menganalisa dan membandingkan hasil belajar belajar peserta didik dalam *pre-test* maupun *post-test*.
- c. Menyimpulkan hasil dari penelitian.
- d. Membuat kesimpulan serta saran dari hasil penelitian yang diperoleh.
- e. Membuat laporan penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data Motivasi Belajar

Data hasil penelitian yang akan diuraikan dalam bab ini adalah data yang diperoleh dari dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media *game* edukasi *quizizz* dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional dengan media LKS atau LKPD. Data yang dikumpulkan berupa hasil kuesioner/ angket motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa. Pengambilan data motivasi belajar siswa dengan menyebarkan angket motivasi yang terdapat 21 butir pernyataan yang sesuai dengan indikator motivasi belajar dan diberikan kepada siswa diakhir kegiatan pembelajaran, sedangkan pengambilan data hasil belajar dengan menggunakan hasil *pretest-posttest* dengan memberikan 20 butir soal pilihan ganda sesuai dengan indikator materi Pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pada sub bab ini akan dijelaskan secara lebih rinci mengenai penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Data Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data yang disajikan merupakan data mengenai motivasi belajar siswa yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil motivasi siswa diperoleh melalui angket yang disebar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diawal diakhir kegiatan pembelajaran. Hasil motivasi awal siswa diperoleh melalui data motivasi awal kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil motivasi siswa akhir diperoleh melalui data motivasi akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Angket motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini memiliki 6 indikator yaitu, (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya harapan atau cita-cita

masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam belajar, (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Ke-Enam indikator tersebut kemudian dibagi menjadi 12 deskriptor yang dikembangkan menjadi 21 butir pernyataan.

a) Motivasi Awal Siswa

Hasil motivasi awal siswa diperoleh melalui angket yang disebarakan kepada siswa di awal kegiatan pembelajaran (sebelum diberikan perlakuan).

Berikut perbandingan rata-rata presentase hasil motivasi belajar awal kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipengaruhi oleh enam indikator di atas dapat dilihat pada tabel 4.3

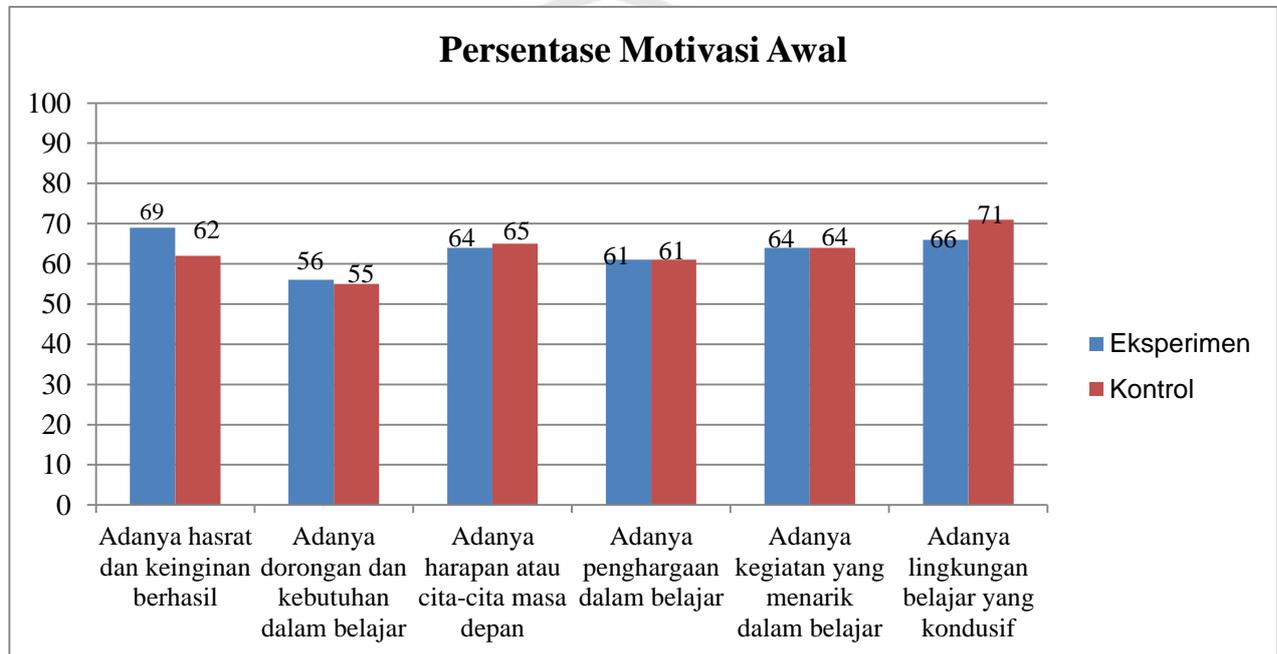
Tabel 4.3

Perbandingan Rata-rata Persentase Hasil Motivasi Awal

Indikator	Eksperimen	Kontrol
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	69%	62%
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	56%	55%
Adanya harapan atau cita-cita masa depan	64%	65%
Adanya penghargaan dalam belajar	61%	61%
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	64%	64%
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	66%	71%

Gambar 4.1

Perbandingan rata-rata persentase motivasi awal kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipengaruhi oleh enam indikator



a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) tidak lekas putus asa yang tertera dalam pernyataan nomor 1 dan 2, (b) tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan yang tertera dal pernyataan nomor 3 dan 4. Motivasi awal siswa pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kelas eksperimen mendapat skor 365 dengan presentase 69,29%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 284 dengan presentase 61,66%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terkatagori memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya hasrat dan keinginan berhasil.

b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) disiplin dalam belajar yang tertera dalam pernyataan nomor 5, (b) kemauan untuk belajar yang tertera dalam pernyataan nomor 6 dan 7. Motivasi awal siswa pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar pada kelas eksperimen mendapat skor 256 dengan presentase 55,71%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 216 presentase 55%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terkatagori memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya hasrat dan keinginan berhasil

c) Adanya harapan atau cita-cita masa depan

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya harapan atau cita-cita masa depan terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) keinginan untuk berprestasi yang tertera dalam pernyataan nomor 8 dan 9, (b) ketekunan dalam belajar yang tertera dalam pernyataan nomor 10 dan 11. Motivasi awal siswa pada indikator adanya harapan atau cita-cita masa depan pada kelas eksperimen mendapat skor 348 dengan presentase 63,57%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 294 dengan presentase 65%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terkatagori memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya hasrat dan keinginan berhasil.

d) Adanya penghargaan dalam belajar

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya penghargaan dalam belajar terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) imbalan dan hukuman yang tertera dalam pernyataan nomor 12 dan 13, (b) mendapat pujian yang tertera dalam pernyataan nomor 14 dan 15. Motivasi awal siswa pada indikator adanya penghargaan dalam belajar pada kelas eksperimen mendapat skor 370 dengan presentase 61,43%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 282 dengan presentase 60,83%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terkatagori memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya hasrat dan keinginan berhasil.

e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) kreatif dalam penyampaian materi yang tertera dalam pernyataan nomor 16, (b) media pembelajaran yang menarik tertera dalam pernyataan nomor 17 dan 18. Motivasi awal siswa pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar pada kelas eksperimen mendapat skor 281 dengan presentase 64,29%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 243 dengan presentase 64,17%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terkatagori memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya hasrat dan keinginan berhasil

f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) suasana tempat belajar yang tertera dalam pernyataan nomor 19, (b) kondisi kelas yang tertera dalam pernyataan nomor 20 dan 21. Motivasi awal siswa pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar pada kelas eksperimen mendapat skor 295 dengan presentase 66,43%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 253 dengan presentase 70,83%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terkatagori memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya hasrat dan keinginan berhasil.

b) Motivasi Akhir Siswa

Hasil motivasi awal siswa diperoleh melalui angket yang disebarakan kepada siswa di akhir kegiatan pembelajaran (setelah diberikan perlakuan). Berikut perbandingan rata-rata presentase hasil motivasi belajar akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipengaruhi oleh enam indikator di atas dapat dilihat pada tabel 4.4

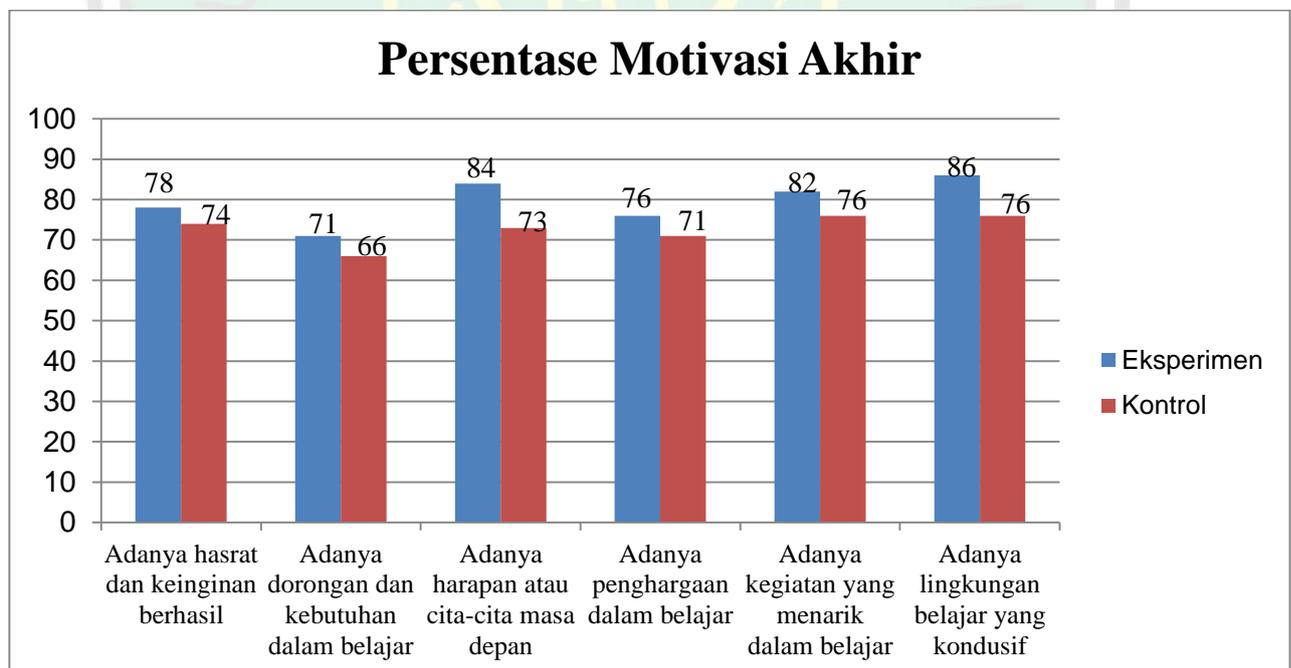
Tabel 4.4

Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Akhir

Indikator	Eksperimen	Kontrol
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	78%	74%
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	71%	66%
Adanya harapan atau cita-cita masa depan	84%	73%
Adanya penghargaan dalam belajar	76%	71%
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	82%	76%
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	86%	76%

Gambar 4.2

Perbandingan rata-rata persentase motivasi akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipengaruhi oleh enam indikator



a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) tidak lekas putus asa yang tertera dalam pernyataan nomor 1 dan 2, (b) tanggap

terhadap pertanyaan yang dilontarkan yang tertera dal pernyataan nomor 3 dan 4. Motivasi akhir siswa pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kelas eksperimen mendapat skor 437 dengan presentase 77,86%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 344 dengan presentase 74,17%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terkatagori memiliki motivasi yang baik pada komponen adanya hasrat dan keinginan berhasil.

b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) disiplin dalam belajar yang tertera dalam pernyataan nomor 5, (b) kemauan untuk belajar yang tertera dalam pernyataan nomor 6 dan 7. Motivasi akhir siswa pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar pada kelas eksperimen mendapat skor 318 dengan presentase 71,43%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 249 presentase 66,67%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terkatagori memiliki motivasi yang baik pada komponen adanya hasrat dan keinginan berhasil.

c) Adanya harapan atau cita-cita masa depan

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya harapan atau cita-cita masa depan terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) keinginan untuk berprestasi yang tertera dalam pernyataan nomor 8 dan 9, (b) ketekunan dalam belajar yang tertera dalam pernyataan nomor 10 dan 11. Motivasi akhir siswa pada indikator adanya harapan atau cita-cita masa depan pada kelas eksperimen mendapat skor 430 dengan presentase 83,57%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 334 dengan presentase 73,33%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terkatagori memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya hasrat dan keinginan berhasil

d) Adanya penghargaan dalam belajar

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya penghargaan dalam belajar terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) imbalan dan hukuman yang tertera dalam pernyataan nomor 12 dan 13, (b) mendapat pujian yang tertera dalam pernyataan nomor 14 dan 15. Motivasi awal siswa pada indikator adanya penghargaan dalam belajar pada kelas

eksperimen mendapat skor 451 dengan presentase 75,71%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 313 dengan presentase 70,83%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terkatagori memiliki motivasi yang baik pada komponen adanya hasrat dan keinginan berhasil

e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) kreatif dalam penyampain materi yang tertera dalam pernyataan nomor 16, (b) media pembelajaran yang menarik tertera dalam pernyataan nomor 17 dan 18. Motivasi awal siswa pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar pada kelas eksperimen mendapat skor 357 dengan presentase 82,14%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 277 dengan presentase 77,50%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terkatagori memiliki motivasi yang baik pada komponen adanya hasrat dan keinginan berhasil

f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) suasana tempat belajar yang tertera dalam pernyataan nomor 19, (b) kondisi kelas yang tertera dalam pernyataan nomor 20 dan 21. Motivasi awal siswa pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar pada kelas eksperimen mendapat skor 375 dengan presentase 86,43%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 287 dengan presentase 77,50%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terkatagori memiliki motivasi yang baik pada komponen adanya hasrat dan keinginan berhasil

c) Perbandingan Motivasi Awal dan Akhir Kelas Eksperimen

Adapun perbandingan rata-rata presentase motivasi awal (belum diberikan perlakuan) dengan motivasi akhir (setelah diberikan perlakuan) pada kelas eksperimen yang dipengaruhi oleh enam indikator dengan menggunakan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS, maka dapat dilihat pada tabel dan gambar vgrafik dibawah ini:

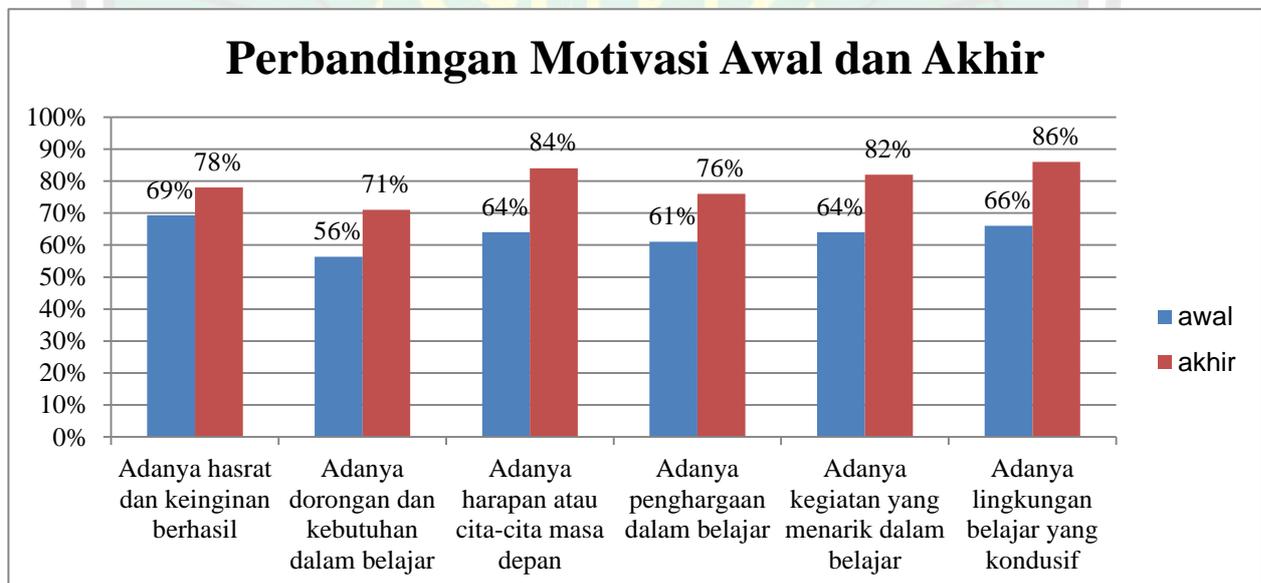
Tabel 4.5

Perbandingan Rata- Rata Motivasi Awal Dan Motivasi Akhir
Kelas Eksperimen

Indikator	awal	Akhir
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	69%	78%
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	56%	71%
Adanya harapan atau cita-cita masa depan	64%	84%
Adanya penghargaan dalam belajar	61%	76%
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	64%	82%
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	66%	86%

Gambar 4.3

Perbandingan Rata- Rata Motivasi Awal Dan Motivasi Akhir
Kelas Eksperimen



Berdasarkan pada tabel 4. dan gambar grafik 4.3 dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan pada motivasi belajar siswa.

a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Motivasi awal kelas eksperimen pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil mendapat skor 365 dengan presentase 69,29%, dan

motivasi akhir mendapatkan skor 437 dengan presentase 77,86%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 8,57% pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil.

b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Motivasi awal kelas eksperimen pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar mendapat skor 256 dengan presentase 55,71%, dan motivasi akhir mendapatkan skor 318 dengan presentase 71,43%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 15,72% pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

c) Adanya harapan atau cita-cita masa depan

Motivasi awal kelas eksperimen pada indikator adanya harapan atau cita-cita masa depan mendapat skor 348 dengan presentase 63,57%, dan motivasi akhir mendapatkan skor 430 dengan presentase 83,57%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 20% pada indikator adanya harapan atau cita-cita masa depan.

d) Adanya penghargaan dalam belajar

Motivasi awal kelas eksperimen pada indikator adanya penghargaan dalam belajar mendapat skor 370 dengan presentase 61,43%, dan motivasi akhir mendapatkan skor 451 dengan presentase 75,71%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 14,28% pada indikator adanya penghargaan dalam belajar.

e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Motivasi awal kelas eksperimen pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar mendapat skor 281 dengan presentase 64,29%, dan motivasi akhir mendapatkan skor 357 dengan presentase 82,14%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 18,12% pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Motivasi awal kelas eksperimen pada indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif mendapat skor 295 dengan presentase 66,43%, dan motivasi akhir mendapatkan skor 375 dengan presentase 86,43%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 20% pada indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif.



B. Paparan Data Hasil Belajar

Data hasil penelitian yang akan diuraikan dalam bab ini adalah data yang diperoleh dari dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media *game* edukasi *quizizz* dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional dengan media LKS atau LKPD. Pengambilan data hasil belajar dengan menggunakan hasil *pretest-posttest* dengan memberikan 20 butir soal pilihan ganda sesuai dengan indikator materi Pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi.

Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Tabel 4.6

Daftar Nilai *Pretest-Posttest*

Deskripsi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah siswa	28	28	24	24
Nilai tertinggi	85	95	75	85
Nilai terendah	60	70	45	65
Rataa-rata	69,10	83,92	65,83	72,50

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* untuk kelas eksperimen adalah 69,10, sedangkan untuk nilai *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 83,92. Hasil *pretest* kelas kontrol adalah 65,83, sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 72,50. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada hasil *posttest* kelas eksperimen menjadi lebih tinggi dengan penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS.

C. Analisis Data Penelitian

Setelah uji instrumen diujikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, langkah selanjutnya yakni melakukan analisis data yang telah didapatkan berupa skor angket motivasi belajar serta nilai siswa. Langkah awal dalam tahap analisis data penelitian yakni melakukan analisis data dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat yang digunakan yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat digunakan untuk menentukan jenis statistik yang digunakan dalam uji hipotesis.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Adapun dalam penelitian uji normalitas menggunakan pendekatan *Kolmogorov/smironov* dibantu dengan menggunakan program SPSS 19.0 *for windows*. Data berdistribusi normal apabila rasio *Skewness* dan *Kurtosis* berada pada kisaran -2 sampai +2. Sebaliknya data tidak berdistribusi normal apabila rasio tidak berada antara rasio tersebut. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Penjelasan mengenai uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.7

Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Motivasi_Awal	Eksperimen	.127	28	.200*
	Control	.154	24	.145
Motivasi_Akhir	Eksperimen	.087	28	.200*
	Control	.113	24	.200*
Pretest	Eksperimen	.157	28	.074
	Control	.163	24	.100
Posttest	Eksperimen	.151	28	.104
	Control	.170	24	.071

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 4.7, dapat dijelaskan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data motivasi yang berdistribusi normal, hal ini dapat dibuktikan dari nilai signifikansi uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel *Kolmogorov-Smirnov* yang lebih besar dari 0,05. Diketahui bahwa nilai signifikansi motivasi pada kelas eksperimen adalah 0,200 dan pada kelas kontrol nilai signifikansi motivasi adalah 0,200. Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 4.7, dapat dijelaskan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data hasil belajar yang berdistribusi normal, hal ini dapat dibuktikan dari nilai signifikansi uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel *Kolmogorov-Smirnov* yang lebih besar dari 0,05.. Diketahui bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen adalah 0,104 dan nilai signifikansi pada kelas kontrol adalah 0,071. Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan data kelas kontrol berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui karakteristik sampel yang digunakan dalam penelitian. Karakteristik sampel berupa apakah data dari dua sampel penelitian yang diperoleh homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan *SPSS 19.0 for windows* dengan menggunakan metode *leven's statistic*. Perhitungan homogenitasnya berdasarkan pada rata-rata (*mean*). Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka menunjukkan kelompok data berasal dari subyek yang memiliki variansi sama (bersifat homogen).
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka menunjukkan kelompok data berasal dari subyek yang memiliki variansi berbeda (tidak bersifat homogen).

Untuk mengetahui data yang telah didapat bersifat homogen atau tidak dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.8

Uji Homogenitas dengan *Test of Homogeneity Variance*
(*Leven' statistic*)

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Mivasi_Awal	2.436	1	50	.125
Motivasi_Akhir	2.143	1	50	.150
Pretest	.264	1	50	.610
Posttest	1.942	1	50	.170

Berdasarkan tabel 4.8, dapat dijelaskan bahwa hasil yang dilakukan pada uji homogenitas menggunakan *Leven' statistic* memiliki variansi yang sama (bersifat homogen). Hal ini diketahui dari nilai signifikansi uji tes homogenitas yang lebih dari 0,05. Kesimpulan dari data tersebut adalah bahwa motivasi dan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan yaitu untuk menguji motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan penggunaan media *game* edukasi *quizizz*. Uji hipotesis dilakukan menggunakan *SPSS 19.0 for Windows* dengan uji-t (*Independent sample t-test*). Hipotesis kerjanya sebagai berikut:

H_{01} : Tidak ada pengaruh positif signifikan dari penggunaan media game edukasi *quizizz* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi

H_{02} : Tidak ada pengaruh positif signifikan dari penggunaan media game edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi

H_{a1} : Ada pengaruh positif signifikan dari penggunaan media game edukasi *quizizz* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi.

H_{a2} : Ada pengaruh positif signifikan dari penggunaan media game edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi

Kriteria tersebut diketahui berdasarkan:

- a. H_a ditolak jika $\text{sig. (2-tailed)} > 0,05$ dan skor motivasi belajar dan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol yang artinya penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dalam pembelajaran IPS tidak berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie.
- b. H_a diterima jika $\text{sig. (2-tailed)} \leq 0,05$ dan skor motivasi belajar dan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang artinya penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie.

Tabel 4.9Hasil Perhitungan Uji T (*Independent Sample T-test*)**Independent Samples Test**

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Motivasi_Akhir	Equal variances assumed	,010	7.77976	2.92462
	Equal variances not assumed	,009	7.77976	2.87060
Posttest	Equal variances assumed	,000	11.42857	15.54793
	Equal variances not assumed	,000	11.42857	15.47596

Berdasarkan ketentuan uji hipotesis apabila taraf signifikansi pada uji t (*independent sample t-test*) $\leq 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan, akan tetapi apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh. Pemaparan mengenai hasil uji t (*Independent sample t-test*) dikeathui bahwa terdapat pengaruh penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi. Hal ini dapat dilihat pada skor rata-rata motivasi belajar dan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Perolehan skor rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen adalah 80,54 dan skor rata-rata kelas kontrol adalah 73,13. Peroleh rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 83,92 serta nilai rata-rata kelas kontrol adalah 72,50. Penggunaan media *game* edukasi *quizizz* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar dibuktikan berdasarkan tabel uji hipotesis yang memiliki nilai Sig. (2-tailed) yang kurang dari 0,005 yang telah dipaparkan dalam tabel 4.9.

Pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dengan demikian H_a diterima yang menyatakan bahwa :

1. Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* Berpengaruh Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi.

2. Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi.

D. Temuan Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh terkait dengan motivasi dan hasil belajar siswa pada dua kelas yakni kelas eksperimen (VIII B) dan kelas kontrol(VIII A). Data motivasi belajar diperoleh melalui penyebaran angket di awal kegiatan pembelajaran dan setelah kegiatan pembelajaran. Data hasil belajar diperoleh melalui hasil uji tes yakni *pretest* dan *posttest*. Hal ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *game* edukasi *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi. Dengan demikian temuan dalam penelitian ini menunjukkan :

1. Adanya pengaruh penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa kelas VIII SMP Gondanglegi.
2. Adanya pengaruh penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas VIII SMP Gondanglegi.

BAB V PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan bahwa motivasi belajar IPS siswa kelas VIII yang menggunakan media *game* edukasi dalam kegiatan pembelajarannya lebih baik dibandingkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan LKS/LKPD. *Game* edukasi *quizizz* sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal-soal evaluasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif, yang mampu menarik serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sependapat dengan Henry yang mengemukakan tentang dampak positif *Game* yang salah satunya adalah *game* yang menyenangkan dan menghibur serta *game* yang memberikan latihan dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.¹⁵⁵

Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar karena siswa akan berkonsentrasi, memperhatikan, dan merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga proses belajar akan lebih menyenangkan. Namun, sebaliknya jika siswa menilai apa yang ditampilkan guru monoton, maka siswa pun akan merespon demikian dalam mengikuti proses pembelajaran.¹⁵⁶

Pembelajaran IPS salah satu mata pelajaran yang dapat memanfaatkan media berbasis TIK. Hal ini dikarenakan IPS dalam kajiannya focus pada setiap keadaan serta gejala yang terjadi di lingkungan masyarakat. Kajian IPS tersebut haruslah dikemas dengan menarik agar menarik agar menimbulkan daya tarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa, media berbasis TIK yang dimaksud adalah media *game* edukasi

¹⁵⁵ S. Henry, *Cerdas dengan Game*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010).

¹⁵⁶ Romlah S, Nugraha, dan W. Setiawan, "Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Al-Baqoroh 448 Bandung dengan menggunakan media ICT Berbasis for VBA Exel", *Jurnal Pendidikan Matematika*, hlm. 98

quizizz. Menurut Arsyad Azhar pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampain materi pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.¹⁵⁷

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media *game* edukasi *quizizz*. *Quizizz* aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan serta memungkinkan antara siswa untuk saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.¹⁵⁸ *Game quizizz* dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa yang selama ini memakai kertas.¹⁵⁹

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi *quizizz* ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena memiliki beberapa keunggulan: 1) siswa dilatih untuk fokus dan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, 2) siswa dilatih untuk mendengarkan setiap penjelasan dari guru terkait materi pembelajaran, 3) siswa dilatih untuk berbuat jujur dengan tidak bisa menyontek, karena adanya hitungan mundur dalam pengerjaan soal, 4) terciptanya suasana baru dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan ikut aktif dalam proses pembelajaran, 6) adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, 7) adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa

¹⁵⁷ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, Persada, 2013); hlm. 52

¹⁵⁸ Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *Jurnal Paedagogy* 7, no. 3 (2020): 145–50.

¹⁵⁹ ri Mulyati and Hanif Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 64–73.

menjawab soal dengan benar, 4) serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar dan teliti; 5) adanya sistem ranking yang ditampilkan, hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis.¹⁶⁰

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, menghasilkan temuan bahwa penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Diketahui penggunaan media *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran lebih baik untuk diterapkan dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Hal ini dapat dilihat dari lebih tingginya skor rata-rata angket yang diperoleh kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Data motivasi belajar diperoleh dari enam indikator motivasi belajar siswa yaitu: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam belajar, (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan data angket motivasi awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa tingkat motivasi kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan yang dapat dilihat dari presentase motivasi awal (sebelum diberikan perlakuan) siswa kelas eksperimen adalah 65,13% dengan skor rata-rata 68,39 dan presentase kelas kontrol adalah 63,33% dengan skor rata-rata 66,50. Data motivasi akhir siswa didapatkan setelah dilakukannya perlakuan yakni kelas eksperimen menggunakan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran dan kelas kontrol menggunakan media konvensional yakni LKS atau LKPD. Data motivasi akhir siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Presentase motivasi akhir siswa

¹⁶⁰Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020."

kelas eksperimen sebesar 80,54% dengan skor rata-rata 84,57 dan kelas kontrol 73,13% dengan skor rata-rata 76,79. Dengan hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media adalah salah satu faktor yang mempengaruhi terhadap motivasi belajar siswa. Dilihat dari uji t (*Independent sample t-test*) diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol maka terdapat pengaruh positif signifikan motivasi belajar IPS siswa lebih baik dengan menggunakan media *game* edukasi *quizizz* dibandingkan dengan menggunakan media LKS/LKPD.

Berdasarkan perbedaan perlakuan pada kedua kelas yakni kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol untuk mengetahui motivasi belajar siswa, siswa yang diberikan angket sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran serta siswa yang di uji bahwasanya motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Tingkat motivasi di kedua kelas di uji dengan pemberian angket sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan. Tingkat motivasi siswa berdasarkan presentase yang diperoleh dari kelas eksperimen menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 17,21%

Hasil penelitian ini sesuai dengan riset sebelumnya yang dilakukan oleh Ulfah Fauziyah dengan judul penelitian “*Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN (Quasy Experiment Di SMA Negeri 1 Majalaya Kab. Bandung, (2019)*”. Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik SMA Negeri 1 Majalaya. Motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* lebih baik dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media konvensional.¹⁶¹

Sehubungan dengan penelitian diatas, penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Rahmania Rahman, dkk dengan judul penelitian “

¹⁶¹Ulfah Fauziyyah, “Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN (Quasy Experiment Di SMA Negeri 1 Majalaya Kab. Bandung)” (PhD Thesis, FKIP UNPAS, 2019).

Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa (2020)". Hasil menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* untuk pemberian kuis kepada mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Negeri Manado memiliki dampak yang positif serta signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar melalui hasil uji korelasi sebesar 56, 25%. Hasil tersebut menggambarkan bahwa tingkat motivasi belajar mahasiswa IPS tergolong tinggi.



B. Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas VIII yang menggunakan media *game* edukasi dalam kegiatan pembelajarannya lebih baik dibandingkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan LKS/LKPD.

Slameto mengemukakan terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Faktor internal meliputi : 1) faktor fisik yang bersumber dari kondisi fisik siswa, meliputi : kesehatan jasmani, susunan syaraf yang baik, pendengaran yang baik dan sebagainya. 2) faktor psikis yaitu faktor yang bersumber dari kondisi kejiwaan anak yang meliputi : intelegensi, perhatian, minat, bakat, konsentrasi, motivasi, dan sebagainya. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar meliputi : 1) fasilitas belajar yang mencukupi seperti alat-alat tulis, media pembelajaran, dan lain sebagainya. 2) waktu belajar, yakni keteraturan dan kedisiplinan dalam belajar.¹⁶²

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, serta sesuai dengan kebutuhan siswa akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa, maka akan semakin baik pula hasil belajar yang akan diperoleh siswa. Pemanfaatan media *game* edukasi *quizizz* menunjukkan kemanfaatan yang didapat dalam rangka meningkatkan kompetensi siswa dan kemanfaatan terus terasahnya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran *quizizz* merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional

¹⁶²Firdaus Daud, "Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)* 19, no. 2 (2012): 256.

dalam pembelajaran berbasis TIK untuk peningkatan kompetensi dan motivasi belajar siswa karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan.¹⁶³ Aplikasi *quizizz* dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran IPS yang menyenangkan, karena pengalaman model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk meningkatkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa.¹⁶⁴

Penggunaan media *game* edukasi *quizizz* mampu hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal yakni; 1) *quizizz* adalah media yang menarik serta dapat menciptakan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran; 2) *quizizz* merupakan sebuah *we-btool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas; 3) mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS; 4) terdapat beberapa fitur yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Beberapa fitur diantaranya berupa: adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar dan teliti; 5) adanya sistemn rangking yang ditampilkan, hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis. Hal ini mendorong siswa untuk bersaing dengan teman sekelasnya. Siswa merasa tertantang dan berlomba-lomba memberikan pilihan jawaban terbaik mereka, meskipun terkadang kuis mengalami error karena media ini merupakan media daring yang dipengaruhi oleh jaringan internet, hal tersebut tidak menurunkan

¹⁶³Aini, “ Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu.”

¹⁶⁴ Rahmi Ramadhani, dkk, *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring : Teori & Praktik*, (Yayasan Kita Menulis : 2020), hlm. 61

semangat untuk menjadi pemain terbaik dalam kuis. Hal tersebut mendorong partisipasi siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.¹⁶⁵

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, menghasilkan temuan bahwa penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Diketahui penggunaan media *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran lebih baik untuk diterapkan dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Hal ini dapat dilihat dari lebih tingginya perolehan hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran adalah 83,92 dan nilai rata-rata kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan media konvensional (LKS) adalah 72,50. Berdasarkan rata-rata hasil belajar tersebut dapat dinyatakan bahwa kedua kelas memiliki perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar. Dengan hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukasi *quizizz* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar.

Dalam proses pembelajaran guru diharuskan menyusun strategi dan memilih media yang sesuai dan tepat. Penggunaan media yang sesuai dan tepat akan menciptakan suasana kelas yang menarik serta menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa media. Dalam kegiatan pembelajaran IPS beberapa siswa beranggapan bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan karena banyaknya materi yang harus dihafalkan, serta penggunaan media yang kurang bervariasi yang membuat siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, mengantuk saat kegiatan pembelajaran IPS, dan suasana kelas yang kurang menarik. Pemilihan dan penerapan model serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa merupakan salah satu faktor penting dalam proses kegiatan pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Semakin inovatif guru dalam menerapkan

¹⁶⁵Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020."

media dan model pembelajaran, hal tersebut semakin membuat siswa tertarik dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan media konvensional yakni LKS/LKPD, serta penggunaan model ceramah menghasilkan motivasi dan hasil belajar siswa lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini dikarenakan pembelajaran terkesan kurang menarik disebabkan dari penggunaan media yang kurang bervariasi yang membuat siswa mudah bosan, mengantuk, kurang memperhatikan penjelasan guru IPS, dan hanya ada segelintir siswa yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Langkah-Langkah pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol yakni, pertemuan pertama pada kegiatan apresiasi guru memberikan motivasi kepada siswa seperti bertanya “Apa pengertian kegiatan ekonomi, apa saja macam-macam kegiatan ekonomi”. Pada kegiatan inti guru memberikan penjelasan mengenai kegiatan ekonomi, macam-macam kegiatan ekonomi, serta hal-hal yang mempengaruhi kegiatan ekonomi dengan menggunakan media berupa buku paket, setelah guru menjelaskan materi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Guru memberikan LKS/LKPD kepada peserta didik berupa latihan soal. Pada pertemuan kedua, guru menjelaskan materi terkait dengan materi keunggulan iklim dan letak geostrategis Indonesia terhadap kegiatan ekonomi dan Guru menampilkan video atau foto terkait dengan materi tersebut. Setelah guru menampilkan video terkait dengan keunggulan iklim dan letak geografis guru memberikan LKS/LKPD berupa siswa dapat menuliskan kesimpulan terkait dengan penyampaian materi oleh guru serta video yang telah ditampilkan. Pada saat pengerjaan LKS/LKPD tidak semua siswa mengerjakan dengan sungguh-sungguh beberapa dari mereka terlihat mengantuk saat menulis rangkuman.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan menggunakan media *game* edukasi *quizizz* dengan menggunakan model pembelajaran ceramah. Hasil temuan pada analisis data kelas eksperimen yang menggunakan media *game* edukasi *quizizz* memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan

dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional yakni LKS/ LKPD. Hal ini didukung dengan hasil analisis data yang menyatakan bahwa penggunaan media *game* edukasi *quizizz* berpengaruh hasil belajar siswa. .

Penggunaan media *game* edukasi *quizizz* terdiri dari beberapa langkah. Langkah-langkah penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran diantaranya yaitu:

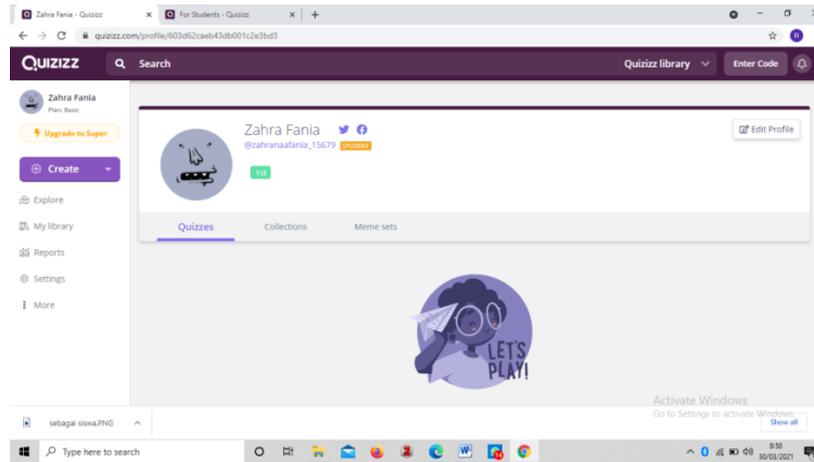
- 1) Siswa menggunakan laptop yang telah terhubung dengan internet
- 2) Siswa masuk ke akun google dan masuk pada laman situs <https://quizizz.com/>
- 3) Siswa mengklik sign up dengan menggunakan akun *google*, atau dengan memasukkan email untuk membuat akun *quizizz*
- 4) Setelah berhasil *sign up*, siswa mengklik pada kolom siswa.

Sebagaimana dalam gambar berikut:



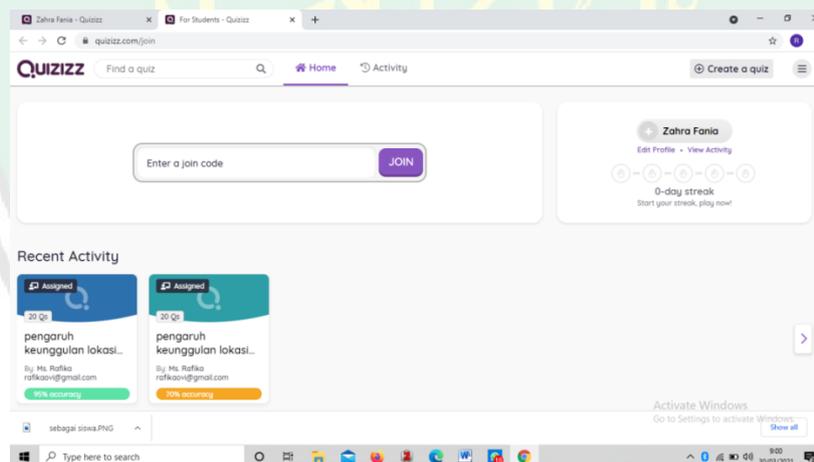
Gambar 5.1 Pemilihan penggunaan akun *quizizz*

- 5) Siswa memasukkan identitas seperti nama, Negara, dan kode pos
- 6) Setelah siswa berhasil membuat akun *quizizz* maka akan tampil gambar dilayar mereka sebagai berikut



Gambar 5.2 Beranda siswa pada akun *quizizz*

- 7) Dengan hal ini maka siswa sudah dapat menggunakan *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran
- 8) Setelah itu siswa akan diberikan kode oleh guru untuk mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*
- 9) Siswa memasukkan kode yang diberikan oleh guru di dalam kolom yang telah tersedia. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



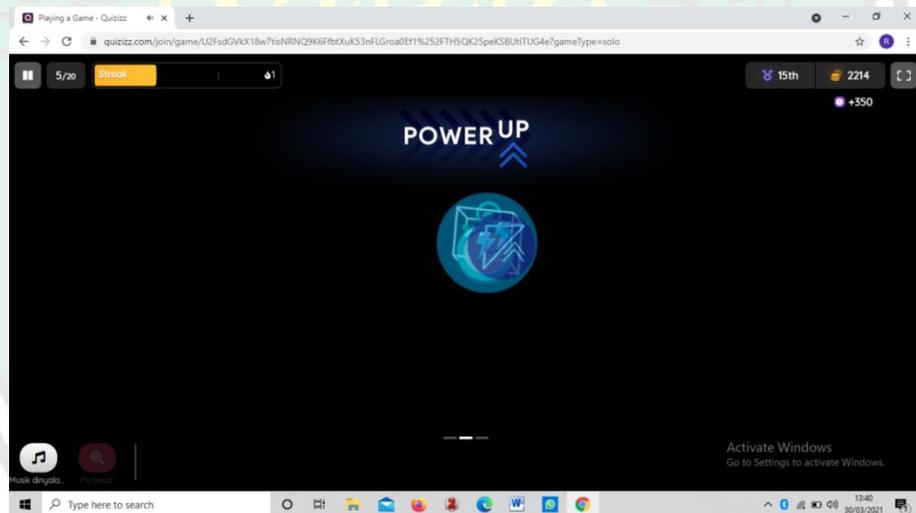
Gambar 5.3 Kolom kode soal *pretest* ataupun *posttest*

- 10) Setelah siswa memasukkan kode kedalam kolom, siswa mengklik “*join*” untuk memulai permainan mengerjakan soal *pretest* ataupun *posttest*
- 11) Berikut gambar tampilan soal dalam media *game* edukasi *quizizz*



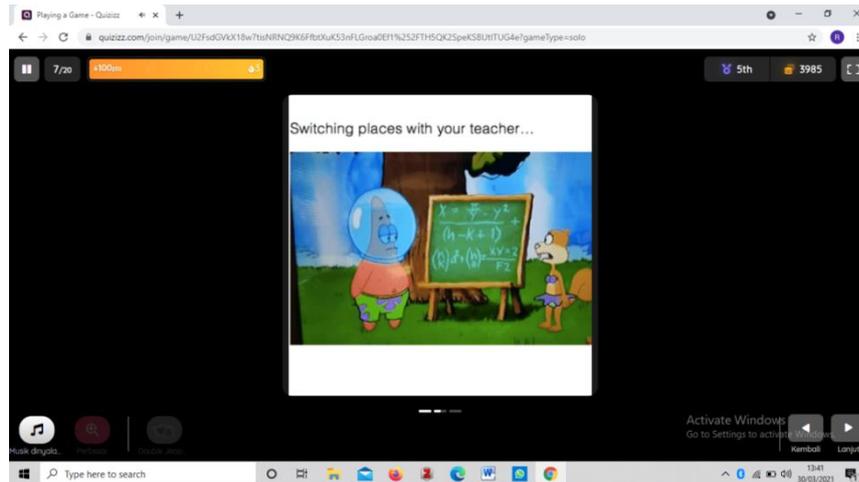
Gambar 5.4 Tampilan soal

- 12) Saat siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan ada penghargaan yang bersifat acak. Berikut dapat dilihat pada gambar dibawah ini



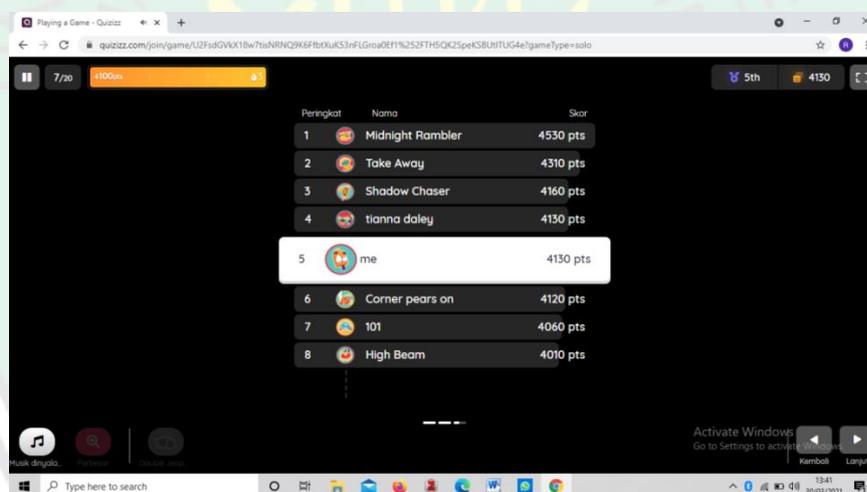
Gambar 5.5 Penghargaan acak

- 13) ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal akan ditampilkan meme berkarakter



Gambar 5.6 meme berkarakter

- 14) Adanya system peringkat, saat siswa telah selesai dalam mengerjakan soal siswa akan melihat peringkatnya dipapan peringkat yang ditampilkan.



Gambar 5.7 Sistem peringkat

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi *quizizz* ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena memiliki beberapa keunggulan: 1) siswa dilatih untuk fokus dan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, 2) siswa dilatih untuk mendengarkan setiap penjelasan dari guru terkait materi pembelajaran, 3) siswa dilatih untuk berbuat jujur dengan tidak bisa menyontek, karena adanya hitungan mundur dalam pengerjaan soal, 4) terciptanya suasana baru dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan ikut aktif dalam proses pembelajaran, 6) adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam

menjawab soal, 7) adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, 4) serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar dan teliti; 5) adanya sistemn rangking yang ditampilkan, hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis.

Berdasarkan perbedaan perlakuan pada kedua kelas yakni kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar siswa, siswa di uji melalui hasil tes bahwasanya hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil belajar siswa di uji dengan pemberian soal pilihan ganda terkait dengan materi IPS yakni pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi. Hasil belajar dari kelas eksperimen mengalami peningkatan dari nilai *pretest* dengan rata-rata nila 69,10 dan nilai *post-test* dengan rata-rata 83,92. Dilihat dari uji t (*Independent sample t-test*) diketahui hasil nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol maka terdapat pengaruh positif signifikan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan media *game* edukasi *quizizz* lebih baik dibandingkan denga menggunakan media LKS/LKPD.

Hasil penelitian ini sesuai dengan riset sebelumnya yang dilakukan oleh Cahyani Amildah Citra dengan judul penelitian “*Keefektifa Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya* (2020). Hasil peneliitan menyimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMP Ketintang Surabaya pada kelas kontrol selisih nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* adalah 29,8 sedangkan pada kelas eksperimen selisih nilai rata-rata adalah 35,2. Sehingga penggunaan *quizizz* dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁶⁶

Sehubungan dengan penelitian diatas, penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Agung Setiawan, dkk dengan judul penelitian

¹⁶⁶Citra, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz....”

“Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020” (2020). Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media *quizizz* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan hasil belajar siswa yang dilihat dari rata-rata nilai *post-test*, pada siklus I rata-rata sebesar 95 atau 94% dan siklus II rata-rata nilai hasil belajar sebesar 96. Dari kesimpulan tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan *quizizz* memberikan dampak yang positif yang dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar.¹⁶⁷

¹⁶⁷Setiawan, Wigati, and Sulistyaningsih, “Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas x Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020.”

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hasil ini dibuktikan dengan hasil skor motivasi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
2. Penggunaan media *game* edukasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

B. Saran

1. Saran Praktis

- a) Penggunaan media *game* edukasi *quizizz* mampu membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mampu mempermudah guru dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait materi IPS
- b) Penggunaan media *game* edukasi *quizizz* juga membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta melatih siswa untuk jujur saat mengerjakan soal

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a) Perlu diadakan penelitian lanjutan yang serupa agar didapatkan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *quizizz*.
- b) Perlu adanya pengenalan terhadap subjek dan kondisi sarana dan prasarana yang ada di sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Yulia Isratul. 2019. Pemafaatan Media Pembelajaran Qizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Begkulu. Vol.2, No. 25.
- Akhyar, Muhammad. 2020 . *Pengaruh model pembelajaran EarthComm berbantuan citra Google Earth terhadap kemampuan berpikir spasial peserta didik pada mata pelajaran Geografi kelas XII IPS MA Al-Ittihad Poncokusumo Malang.*” Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Arifin, Johar. 2017. *SPSS 24 Untuk Penelitian Dan Skripsi*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ariyanti Desi. 2019. *Be a Smart Teacher With Smartphone Bukan Sekedar Selfie*. Kabupaten Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia
- Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Baharuddin, Hamdi Asep Saepul E. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Baharuddin, Hamdi Asep Saepul E. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Bungin, Burhan. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Citra, Cahyani Amildah. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JAP)*, Vol.8 No. 2.
- Cristiyanda, Genta, and Ike Sylvia. 2021. “Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang.” *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 3

- Daud, Firdaus. 2012. Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, Vol. 19, no. 2, hlm. 243–55.
- Dayanti, Rita Novi, Admaja Dwi Herlambang, and Satrio Hadi Wijoyo. 2020. “Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMK Negeri 12 Malang.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN 2548*.
- Dewi, Ghea Putri Fatma. 2012. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dewi, Retno Mustika, Ghofur, Muhammad Abdul, and Soejoto, Ady. 2020. Pelatihan Game Edukasi Android Berbasis HOTS Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran.” *Abimanyu: Journal of Community Engagement* , Vol. 1, no. 1.
- Dityaningsih, Destyan, Arlin Astriyani, and Viarti Eminita. 2020. “Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa”. *LPPM UMJ E-ISSN 2745-6080*.
- Emda, Amna. 2018. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 5, no. 2.
- Enda, Febri. 2017. *Pedoman Metode Penelitian (Statistik Praktis)*. Sidoarjo: Zifatama Jawar
- Endayani, Henni. 2017. Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol. 1, No1.
- Fadhlurrohman, Dzaki., Fitriyanti, Nur, and Nasir, Fuad. 2020. Praktikalitas Media Interaktif Quizizz Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa, FKIP Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon.
- Fauziah, Amni, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar. 2017. Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal Jpsd*, Vol. 4, No. 1.

- Fajar Aditya I Nyamon Anom. dkk. 2020. *Kapita Selekta Citraleka Desain 2020; Dialektika Seni Desain, Dan Kebudayaan Pada Era Revolusi 4.0*. Bali: STMIK Stikom.
- Fauziyyah, Ulfah. 2019. *Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN (Quasy Experiment Di SMA Negeri 1 Majalaya Kab. Bandung)*. Thesis, FKIP UNPAS.
- Hakim, Thursan. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Niaga Swadaya,.
- Hamdu, Ghullam, and Agustina, Lisa. 2011. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.12, No. 1 .
- Kevin, Amelia Anada“*Jurnal Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis MacroMedia Flash Menggunakan Metode Waterfall - Penelusuran Google*.
- Heri, Kristanto Vigih. 2018. *Metodelogi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (KIT)*. Yogyakarta:Grup Penerbit CV Budi Utama
- Herlina Vivi. 2019. *Panduan Praktis Mengelola Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Hidayati Tri, dkk. 2019. *Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen Dan Mahasiswa*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Joenaiddy, Abdul Muis. 2019. *Konsep Dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana
- Kurniawan, Moch Chabib Dwi, and Huda, M. Misbachul. 2020. Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter (Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter)*, Vol. 3, No. 1.
- Kusumaningrum, Triana. 2016. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis Di SMA Negeri 2 Klaten.”*Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta..*
- Lasmanah, Aan. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Kooperatif Teknik Think Pair Share (TPS) Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas VII-A SMPN Sukasari Sumedang. *Jurnal Analisa*, Vol. 2, no. 3, hlm. 18.

- Miftahuddin, Miftahuddin. 2016. Revitalisasi IPS Dalam Perspektif Global. *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman*, Vol. 27, No. 2.
- Maryati Kun and Juju Suryawati. 2007. *Buku Sosiologi Untuk SMA Dan MA Kelas XII*. Jakarta: Erlangga.
- Muhammad, Maryam. 2017. Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal* , Vol.4, No. 2.
- Mulyati, Sri, and Hanif Evendi. 2020. Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 1.
- Nidawati, Nidawat. 2013. Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, No. 1.
- Nuridin, Ismail and Sri Hartati. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendika
- Nurhayati, Erlis. 2020. Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, Vol. 7, No. 3.
- Rahman, Rahmania, Erric Kondoy, and Awaluddin Hasrin. 2020. Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, Vol. 4, No. 3.
- Ramadhani, Rahmi, dkk. 2020. *Platform Asseesmen untuk Pembelajaran Daring Teori Dan Praktik*. Yayasan Kita Menulis
- Retnowati. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah*. Skripsi, Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.
- Ristawati, Ristawati. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Sinjai*. Skripsi, FIS Universitas Negeri Makassar.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sadirman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

The logo is a shield-shaped emblem with a light green background and a white border. It features the text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM" in a light green font along the top inner edge and "PUSAT PERPUSTAKAAN" along the bottom inner edge. In the center, there is a yellow calligraphic emblem. Overlaid on the logo is the word "LAMPIRAN" in a large, bold, black serif font.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

ABSENSI SISWA
SMP MODERN AL-RIFA'IE SATU
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Kelas : VIII A

No	Nama	L/P
1	Alviza Zelvilla Putri Hanani	P
2	Amalia Citra Kasih	P
3	Aqilah Zahra Zhafirah	P
4	Arinalhaq Al Ula	P
5	Atya Nesya Prayitno	P
6	Dafa Jauharotin Nafisa	P
7	Elnaya Aleisyia Maurinindita Arwanta	P
8	Emi Tamidah	P
9	Hadana Maharah Addini	P
10	Hilma Azarin Nahla	P
11	Keisha Aqila Komarudin	P
12	Logita Eva Rahmawati	P
13	Maritza Nihayatus Darmawan	P
14	Mariyah Paramita Andriani	P
15	Mutia Kusuma Wardani	P
16	Nazla Salsabila N	P
17	Nimas Dwijayati	P
18	Risma Nur Saidatul Jannah	P
19	Salwa Azka Sabana	P
20	Sindi Arta Mefia Arifin	P
21	Stevai Joey Satriani	P
22	Syakhia Widya Mukti	P
23	Tin Farida Ulya	P
24	Zelda Aulia Nur Azizah	P

Kelas : VIII B

No	Nama	L/P
1	Aaliyah Nadya Shafwah	P
2	Aisyah Muftia Hadyan	P
3	Ananda Nayla Atmoko	P
4	Annisa Nur Ramadani	P
5	Audrey Syafa Safira Machbubi	P
6	Bella Putri Lestari	P
7	Bilqis Aulia	P
8	Cecilia Rizqy Purwanto	P
9	Difka Ilminatul Fadila	P
10	Faula Aini Safi'nas	P
11	Florensia Tiara Kusuma	P
12	Khodijah Latifatur Robbani	P
13	Mayang Sari	P
14	Namira Kayla Hermanto	P
15	Nayla Nasywa Tsabitah	P
16	Nazwa Dini Fitria Zarkasy	P
17	Novalia Elsa Putri	P
18	Nur Indah Alviyana	P
19	Putri Salsabilah Eka Nur C.	P
20	Ramadhani Lailatul Maghfiroh	P
21	Revalina Jihan Zahirah	P
22	Revalina Sandria	P
23	Rona Aisyah Nur Irine Afrena Z.	P
24	Salsabillah Azamatul Faricha	P
25	Shafira Putri Naylah	P
26	Titania Nahla Amera Safi'I	P
27	Yussy Ahmaliya Wardah	P
28	Zahrانيا Ghaizani	P

Lampiran 2 Daftar Perolehan Skor Motivasi Belajar Awal Siswa

DAFTAR SKOR MOTIVASI AWAL SISWA
SMP AL-RIFA'IE GONDANGLEGI
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Kelas : VIII A

No	Nama	Skor Motivasi Awal
1	Alviza Zelvilla Putri Hanani	63
2	Amalia Citra Kasih	73
3	Aqilah Zahra Zhafirah	71
4	Arinalhaq Al Ula	68
5	Atya Nesya Prayitno	72
6	Dafa Jauharotin Nafisa	69
7	Elnaya Aleisyia Maurinindita Arwanta	70
8	Emi Tamidah	59
9	Hadana Maharah Addini	67
10	Hilma Azarin Nahla	69
11	Keisha Aqila Komarudin	59
12	Logita Eva Rahmawati	69
13	Maritza Nihayatus Darmawan	64
14	Mariyah Paramita Andriani	72
15	Mutia Kusuma Wardani	71
16	Nazla Salsabila N	69
17	Nimas Dwijayati	65
18	Risma Nur Saidatul Jannah	67
19	Salwa Azka Sabana	52
20	Sindi Arta Mefia Arifin	64
21	Stevai Joey Satriani	65
22	Syakhia Widya Mukti	73
23	Tin Farida Ulya	68
24	Zelda Aulia Nur Azizah	63

Kelas : VIII B

No	Nama	Motivasi Belajar Awal
1	Aaliyah Nadya Shafwah	72
2	Aisyah Muftia Hadyan	70
3	Ananda Nayla Atmoko	76
4	Annisa Nur Ramadani	62
5	Audrey Syafa Safira Machbubi	76
6	Bella Putri Lestari	54
7	Bilqis Aulia	83
8	Cecilia Rizqy Purwanto	61
9	Difka Ilminatul Fadila	74
10	Faula Aini Safi'nas	59
11	Florensia Tiara Kusuma	67
12	Khodijah Latifatur Robbani	63
13	Mayang Sari	56
14	Namira Kayla Hermanto	73
15	Nayla Nasywa Tsabitah	75
16	Nazwa Dini Fitria Zarkasy	68
17	Novalia Elsa Putri	66
18	Nur Indah Alviyana	74
19	Putri Salsabilah Eka Nur C.	65
20	Ramadhani Lailatul Maghfiroh	75
21	Revalina Jihan Zahirah	74
22	Revalina Sandria	63
23	Rona Aisyah Nur Irine Afrena Z.	76
24	Salsabillah Azamatul Faricha	64

Lampiran 3 Daftar Nilai *Pretest* Siswa

DAFTAR NILAI *PRETEST* SISWA
SMP AL-RIFA'IE GONDANGLEGI
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Kelas : VIII A

No	Nama	Nilai
1	Alviza Zelvilla Putri Hanani	60
2	Amalia Citra Kasih	75
3	Aqilah Zahra Zhafirah	70
4	Arinalhaq Al Ula	75
5	Atya Nesya Prayitno	60
6	Dafa Jauharotin Nafisa	45
7	Elnaya Aleisyia Maurinindita Arwanta	60
8	Emi Tamidah	60
9	Hadana Maharah Addini	75
10	Hilma Azarin Nahla	60
11	Keisha Aqila Komarudin	60
12	Logita Eva Rahmawati	75
13	Maritza Nihayatus Darmawan	70
14	Mariyah Paramita Andriani	70
15	Mutia Kusuma Wardani	65
16	Nazla Salsabila N	60
17	Nimas Dwijayati	70
18	Risma Nur Saidatul Jannah	65
19	Salwa Azka Sabana	75
20	Sindi Arta Mefia Arifin	65
21	Stevai Joey Satriani	55
22	Syakhia Widya Mukti	70
23	Tin Farida Ulya	75
24	Zelda Aulia Nur Azizah	65

Kelas : VIII B

DAFTAR NILAI *PRETEST* SISWA
SMP AL-RIFA'IE GONDANGLEGI
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

No	Nama	Nilai
1	Aaliyah Nadya Shafwah	75
2	Aisyah Muftia Hadyan	75
3	Ananda Nayla Atmoko	80
4	Annisa Nur Ramadanani	60
5	Audrey Syafa Safira Machbubi	60
6	Bella Putri Lestari	70
7	Bilqis Aulia	85
8	Cecilia Rizqy Purwanto	70
9	Difka Ilminatul Fadila	60
10	Faula Aini Safi'nas	70
11	Florensia Tiara Kusuma	80
12	Khodijah Latifatur Robbani	70
13	Mayang Sari	65
14	Namira Kayla Hermanto	60
15	Nayla Nasywa Tsabitah	75
16	Nazwa Dini Fitria Zarkasy	60
17	Novalia Elsa Putri	75
18	Nur Indah Alviyana	70
19	Putri Salsabilah Eka Nur C.	75
20	Ramadhani Lailatul Maghfiroh	65
21	Revalina Jihan Zahirah	60
22	Revalina Sandria	75
23	Rona Aisyah Nur Irine Afrena Z.	70
24	Salsabillah Azamatul Faricha	65
25	Shafira Putri Naylah	70
26	Titania Nahla Amera Safi'I	60
27	Yussy Ahmaliya Wardah	70
28	Zahrania Ghaizani	65

Lampiran 4 RPP Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS KONTROL

Mata Pelajaran	:	IPS	Hari/Tanggal	:	Pertemuan Pertama
Kelas/semester	:	8/Genap	Alokasi Waktu	:	2 Jam pelajaran

Sub Materi : Pengaruh Keunggulan Lokasi Terhadap Kegiatan Ekonomi
Tujuan Pembelajaran : Melalui Model ceramah peserta didik diharapkan mampu <i>menganalisis</i> pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi dengan tepat dan mampu <i>menyajikan</i> hasil analisis tentang pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi dengan baik
Langkah – Langkah Pembelajaran:
Apersepsi <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, dan absensi. 2. Memberi motivasi dengan bertanya terkait pengertian ruang. Misalnya: “Apa yang dimaksud kegiatan ekonomi, bisakah kalian berikan contohnya?” 3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari
Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menayangkan ilustrasi keunggulan dan keterbatasan Indonesia 2. Peserta didik menyimak penjelasan guru materi kegiatan ekonomi dan jenis-jenis kegiatan ekonomi. 3. Guru membagi latihan soal melalui LKS/LKPD 4. Guru membimbing peserta didik dalam melakukan pencarian/pengumpulan data dengan kajian pustaka. 5. Guru membimbing peserta didik menyelesaikan soal pilihan ganda
Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melaksanakan umpan balik 2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 3. Peserta didik mengucapkan salam penutup kepada gurunya.

PENILAIAN

Penilaian Sikap: Observasi/Jurnal; **Penilaian Pengetahuan:** Tes Tulis, Penugasan;

Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja dan siswa mampu memberikan kesimpulan terkait materi

Mengetahui
Kepala Sekolah

Gondanglegi,
Guru mata pelajaran

Nurjanah, S.P

Lilik Umiyanti, S.Pd

Mata Pelajaran	:	IPS	Hari/Tanggal	:	Pertemuan Kedua
Kelas/semester	:	8/Genap	Alokasi Waktu	:	2 Jam pelajaran

Sub Materi : Pengaruh Keunggulan Lokasi Terhadap Kegiatan Ekonomi

Tujuan Pembelajaran : Melalui Model ceramah peserta didik diharapkan mampu **menganalisis** pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi dengan tepat dan mampu **menyajikan** hasil analisis tentang pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi dengan baik

Langkah – Langkah Pembelajaran:

Apersepsi

1. Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, dan absensi.
2. Memberi motivasi dengan bertanya terkait pengertian ruang. Misalnya: “Apa iklim di Indonesia, sebutkan letak geostrategis Indonesia, apa dampaknya terhadap kegiatan ekonomi ?
3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari

Kegiatan Inti

1. Guru menayangkan ilustrasi keunggulan dan keterbatasan Indonesia
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru keunggulan iklim dan letak geostrategis Indonesia terhadap kegiatan ekonomi
3. Guru menampilkan video atau foto yang berkaitan dengan iklim dan letak geografis Indonesia
4. Guru membagi LK berupa siswa menuliskan kesimpulan terkait materi yang telah dijelaskan dan video yang telah ditampilkan
5. Guru membimbing peserta didik menyelesaikan tugas
6. Setiap siswa untuk mempresentasikan hasil penulisan kesimpulan yang lain menanggapi
7. Guru memberikan penguatan

Penutup

1. Guru melaksanakan umpan balik
2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
3. Peserta didik mengucapkan salam penutup kepada gurunya.

PENILAIAN

Penilaian Sikap: Observasi/Jurnal; **Penilaian Pengetahuan:** Tes Tulis, Penugasan;

Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Gondanglegi,
Guru mata pelajaran

Nurjanah, S.Pd

Lilik Umiyanti, S.Pd

Mata Pelajaran	:	IPS	Hari/Tanggal	:	Pertemuan Ketiga
Kelas/semester	:	8/Genap	Alokasi Waktu	:	2 Jam pelajaran

Sub Materi : Pengaruh Keunggulan Lokasi Terhadap Kegiatan Ekonomi

Tujuan Pembelajaran : Melalui Model ceramah peserta didik diharapkan mampu *menganalisis* pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi dengan tepat dan mampu *menyajikan* hasil analisis tentang pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi dengan baik

Langkah – Langkah Pembelajaran:

Apersepsi

1. Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, dan absensi.
2. Memberi motivasi dengan bertanya terkait pengertian ruang. Misalnya: “ apa penyebab subur nya tanah di Indonesia ?
3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari

Kegiatan Inti

1. Guru menayangkan ilustrasi keunggulan tanah di Indonesia
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru keunggulan tanah di Indonesia terhadap kegiatan ekonomi.
3. Guru membagi LK berupa pilihan ganda terkait materi pengaruh keunggulan tanah terhadap kegiatan ekonomi.
4. Guru membimbing peserta didik dalam menyelesaikan soal pilihan ganda.
5. Guru memberikan penguatan

Penutup

5. Guru melaksanakan umpan balik
6. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
7. Peserta didik mengucapkan salam penutup kepada gurunya.

PENILAIAN

Penilaian Sikap: Observasi/Jurnal; **Penilaian Pengetahuan:** Tes Tulis, Penugasan;

Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Kegiatan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran

Mengetahui
Kepala Sekolah

Gondanglegi,
Guru mata pelajaran

Nurjanah, S.Pd

Lilik Umiyanti, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN

Mata Pelajaran	:	IPS	Hari/Tanggal	:	Pertemuan Pertama
Kelas/semester	:	8/Genap	Alokasi Waktu	:	2 Jam pelajaran

Sub Materi : Pengaruh Keunggulan Lokasi Terhadap Kegiatan Ekonomi

Tujuan Pembelajaran : Melalui Model ceramah peserta didik diharapkan mampu *menganalisis* pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi dengan tepat dan mampu *menyajikan* hasil analisis tentang pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi dengan baik

Langkah – Langkah Pembelajaran:

Apersepsi

1. Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, dan absensi.
2. Memberi motivasi dengan bertanya terkait pengertian ruang. Misalnya: “Apa yang dimaksud kegiatan ekonomi, bisakah kalian berikan contohnya?”
3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari

Kegiatan Inti

1. Guru menayangkan ilustrasi keunggulan dan keterbatasan Indonesia
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru materi kegiatan ekonomi dan jenis-jenis kegiatan ekonomi.
3. Guru membagi latihan soal melalui media *quizizz*
4. Guru membimbing peserta didik dalam melakukan pencarian/pengumpulan data dengan kajian pustaka.
5. Guru membimbing peserta didik menyelesaikan latihan soal

Penutup

1. Guru melaksanakan umpan balik
2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
3. Peserta didik mengucapkan salam penutup kepada gurunya.

PENILAIAN

Penilaian Sikap: Observasi/Jurnal; **Penilaian Pengetahuan:** Tes Tulis, Penugasan;

Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Kegiatan.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Gondanglegi,
Guru mata pelajaran

Nurjanah, S.Pd

Lilik Umiyanti, S.Pd

Mata Pelajaran	:	IPS	Hari/Tanggal	:	Pertemuan Kedua
Kelas/semester	:	8/Genap	Alokasi Waktu	:	2 Jam pelajaran

Sub Materi : Pengaruh Keunggulan Lokasi Terhadap Kegiatan Ekonomi

Tujuan Pembelajaran : Melalui Model ceramah peserta didik diharapkan mampu **menganalisis** pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi dengan tepat dan mampu **menyajikan** hasil analisis tentang pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi dengan baik

Langkah – Langkah Pembelajaran:

Apersepsi

1. Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, dan absensi.
2. Memberi motivasi dengan bertanya terkait pengertian ruang. Misalnya: “Apa iklim di Indonesia, sebutkan letak geostrategis Indonesia, apa dampaknya terhadap kegiatan ekonomi ?
3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari

Kegiatan Inti

1. Guru menayangkan ilustrasi keunggulan dan keterbatasan Indonesia
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru keunggulan iklim dan letak geostrategis Indonesia terhadap kegiatan ekonomi
3. Guru menampilkan video atau foto yang berkaitan dengan iklim dan letak geografis Indonesia
4. Guru membagi Latihan soal terkait materi keunggulan iklim dan letak geografis Indonesia dengan menggunakan *quizizz*
5. Guru membimbing peserta didik menyelesaikan tugas
6. Guru memberikan penguatan

Penutup

1. Guru melaksanakan umpan balik
2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
3. Peserta didik mengucapkan salam penutup kepada gurunya.

PENILAIAN

Penilaian Sikap: Observasi/Jurnal; **Penilaian Pengetahuan:** Tes Tulis, Penugasan;

Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Gondanglegi,
Guru mata pelajaran

Nurjanah, S.Pd

Lilik Umiyanti, S.Pd

Mata Pelajaran	:	IPS	Hari/Tanggal	:	Pertemuan Ketiga
Kelas/semester	:	8/Genap	Alokasi Waktu	:	2 Jam pelajaran

Sub Materi : Pengaruh Keunggulan Lokasi Terhadap Kegiatan Ekonomi

Tujuan Pembelajaran : Melalui Model ceramah peserta didik diharapkan mampu *menganalisis* pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi dengan tepat dan mampu *menyajikan* hasil analisis tentang pengaruh keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi dengan baik

Langkah – Langkah Pembelajaran:

Apersepsi

1. Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, dan absensi.
2. Memberi motivasi dengan bertanya terkait pengertian ruang. Misalnya: “ apa penyebab subur nya tanah di Indonesia ?
3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari

Kegiatan Inti

1. Guru menayangkan ilustrasi keunggulan tanah di Indonesia
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru keunggulan tanah di Indonesia terhadap kegiatan ekonomi.
3. Guru memberikan soal berupa pilihan ganda terkait materi pengaruh keunggulan tanah terhadap kegiatan ekonomi *posttest* menggunakan aplikasi *game* edukasi *quizizz* .
4. Guru membimbing peserta didik dalam menyelesaikan soal pilihan ganda.
5. Guru memberikan penguatan

Penutup

1. Guru melaksanakan umpan balik
2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
3. Peserta didik mengucapkan salam penutup kepada gurunya.

PENILAIAN

Penilaian Sikap: Observasi/Jurnal; **Penilaian Pengetahuan:** Tes Tulis, Penugasan;

Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Kegiatan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran

Mengetahui
Kepala Sekolah

Gondanglegi,
Guru mata pelajaran

Nurjanah, S.Pd

Lilik Umiyanti, S.Pd

Lampiran 5 Power Point

The slide features a teal background with a central graphic of a globe surrounded by icons of a mosque, a lighthouse, a factory, and an airplane. The title 'PENGARUH KEUNGGULAN LOKASI' is in large white letters, with 'TERHADAP KEGIATAN EKONOMI' in a dark teal box below it. A small 'ALLPPT.' logo is in the top right. A URL 'http://www.free-powerpoint-templates-design.com' is at the bottom right. On the left, a dark teal box labeled 'Peta Konsep' contains a white airplane icon. To the right, a list of four items is presented, each with a number in a teal circle.

PENGARUH KEUNGGULAN LOKASI
TERHADAP KEGIATAN EKONOMI

Peta Konsep

- 01 KEGIATAN EKONOMI
- 02 Pengaruh Letak Geogstrategis Terhadap Kegiatan Ekonomi
- 03 Pengaruh Keunggulan Iklim Terhadap Kegiatan Ekonomi
- 04 Pengaruh Keunggulan Tanah Terhadap Kegiatan Ekonomi

Kegiatan Ekonomi



PRODUKSI
Kegiatan menciptakan atau menambah kegunaan suatu barang atau jasa.



DISTRIBUSI
kegiatan menyampaikan atau menyalurkan barang atau jasa dari produsen

KONSUMSI
kegiatan untuk mengurangi atau menghabiskan nilai guna suatu barang atau jasa baik



FAKTOR FAKTOR PRODUKSI

Alam (SDA)

Segala Sesuatu yang berasal dari Alam. Contohnya : Tanah, air, tenaga alam, iklim.

Tenaga Kerja (SDM)

Segala kegiatan manusia dalam menciptakan dan menambah nilai kegunaan suatu barang.

Modal

Benda atau alat yang dapat digunakan untuk mempermudah kegiatan produksi

**Kewirausahaan /
Entrepreneur
ship**

Suatu kemampuan intelektual manusia dalam menciptakan suatu barang



UNSUR - UNSUR PENTING DALAM DISTRIBUSI

1. Pelaku saluran distribusi merupakan sekelompok lembaga yang ada dan saling bekerja sama untuk mencapai sebuah tujuan
2. Tujuan distribusi untuk mencapai pasar-pasar tertentu
3. Aktivitas, dari produsen kepada konsumen untuk menciptakan kegunaan pasar



FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGELUARAN KONSUMSI

PENGHASILAN

MODE

SELERA

DEMONSTRATION EFFECT

ADAT ISTIADAT

PERKIRAAN HARGA

IKLAN



PENGARUH LETAK GEOSTRATEGIS TERHADAP KEGIATAN EKONOMI



Secara Geografis Indonesia terletak diantara 2 benua yakni benua Asia dan Benua Australia dan 2 Samudra yakni samudra Hindia dan Samudra Pasifik



PENGARUH....



1. Berperan Penting dalam kegiatan perdagangan Internasional
2. Sebagai penghasil rempah-rempah
3. Perkembangan ekonomi yang cukup pesat
4. Menjadi tempat persinggahan para pedagang dari berbagai bangsa

PENGARUH IKLIM TERHADAP KEGIATAN EKONOMI

Secara astronomis Indonesia terletak di 6° LU (Lintang Utara) - 11° LS (Lintang Selatan) dan 95° BT (Bujur Timur) - 141° BT (Bujur Timur) yang menyebabkan Indonesia beriklim tropis

Karakteristik Iklim Di Indonesia dan Pengaruhnya Terhadap Usaha Pertanian dan Aktivitas Manusia Lainnya



PENGARUH....

Ciri – ciri Iklim Tropis :

1. Terdapat dua musim
2. Penguapan air laut cukup tinggi
3. Suhu udara rata-rata 20° - 30° C
4. Mendapatkan sinar matahari sepanjang tahun

Iklim Muson Tropis (Hujan yang cukup), Suhnya normal, musim Hujan dan Kemarau sehingga masyarakat Indonesia dapat melakukan kegiatan ekonomi sepanjang tahun.

PENGARUH TANAH TERHADAP KEGIATAN EKONOMI



Suburnya tanah di Indonesia disebabkan banyaknya gunung api yang aktif. Kesuburan tanah di Indonesia menyebabkan kegiatan pertanian maupun perkebunan dapat berlangsung dengan baik, dengan hasil tanaman yang beranekaragam

Lampiran 6 Lembar Jawaban *Pretest* Kelas Eksperimen

The top screenshot displays the Quizizz admin interface showing a list of student results for a pretest. The interface includes a sidebar with navigation options like 'Cari', 'Kuis', 'Hasil', 'Kelas', 'Pengaturan', and 'Lebih'. The main content area shows a table of student performance data.

Nama Siswa	Benar	Salah	Persentase Ketepatan	Skor	Aksi
Andi Darmawan (Andi ...)	18	2	90%	17150	Email ke orang tua
Novia Novi (khodijah c...)	15	5	75%	13830	Email ke orang tua
ananda atmko (anan...)	14	6	70%	13580	Email ke orang tua
ananayko lilikumiyant...	15	5	75%	12810	Email ke orang tua
Zahra Fania (putrisals...)	14	6	70%	11870	Email ke orang tua
Khoirun Nisa (ramadh...)	13	7	65%	11270	Email ke orang tua
rafika duri (Pritescecill...)	12	8	60%	10720	Email ke orang tua
Itun Nisa (bilqis aulia)	12	8	60%	9960	Email ke orang tua

The bottom screenshot shows a detailed view of a student's performance on a specific question. The student is Afiya Fia (Audrey yuhuu), who completed the test on March 02, 2021, at 12:57:pm. The question is: "1. Kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut....". The student's response is "Kegiatan ekonomi". The question is marked as correct (Benar) and worth 960 points, with a time limit of 3 seconds. The student's overall performance is 60% correct, 0% timed-out, 40% incorrect, and 0% unattempted.

Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Butir	
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	a. Tidak lekas putus asa b. Tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan	1, 2 3,4	
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. Disiplin dalam belajar b. Kemauan untuk belajar	5 6, 7	
	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	a. Keinginan untuk berprestasi b. Ketekunan dalam belajar	8, 9 10, 11	
	Adanya penghargaan dalam belajar	a. Imbalan dan hukuman b. Mendapat pujian	12, 13 14, 15	
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	a. Kreatif dalam penyampain materi b. Media pembelajaran yang menarik	16, 17, 18	
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.		a. Suasana tempat belajar	19,
			b. Kondisi kelas	20, 21

Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal *Pretest- Posttest*

Kisi-Kisi Soal *Pretest-Posttest*

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Item
5. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya 6. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, dan alam	4. Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup nasional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan politik) 5. Mendeskripsikan perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya	5. Siswa mampu menyebutkan dan menjelaskan kegiatan ekonomi	1,4,5, 9,10,17
		6. Siswa memahami bagaimana pengaruh keunggulan geostrategis terhadap kegiatan ekonomi.	2,3,7,11,15
		7. Siswa mampu menyebutkan pengaruh iklim terhadap kegiatan ekonomi	6,12,16,18

<p>dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya</p> <p>7. Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>8. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret(menggunakan, mengurai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.</p>	<p>semangat kebangsaan serta perubahan dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan, dan politik.</p> <p>6. Mendeskripsikan bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi..</p>	<p>8. Siswa memahami bagaimana pengaruh keunggulan tanah terhadap kegiatan ekonomi.</p>	<p>8,13,14,19,20</p>
--	--	---	----------------------

Lampiran 9 Angket Motivasi Belajar

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan dalam belajar IPS					
2.	Saya selalu rajin belajar IPS agar memperoleh hasil yang semakin baik					
3.	Saya tanggap saat diberikan pertanyaan oleh guru					
4.	Saya selalu aktif dalam kegiatan diskusi pada pelajaran IPS					
5.	Saya telah membaca materi IPS sebelum pelajaran dimulai					
6.	Saya mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS dari berbagai sumber.					
7.	Saya memperhatikan penjelasan guru IPS dengan baik					
8.	Saya selalu belajar materi IPS dengan sungguh-sungguh agar mendapatkan nilai yang bagus					
9.	Saya selalu bertanya pada guru apabila terdapat materi pelajaran IPS yang belum saya pahami					
10.	Saya memanfaatkan waktu luang dengan membaca buku pelajaran IPS					
11.	Saya selalu mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dengan baik					
12.	Saya mendapatkan pujian dari guru saat mengerjakan soal latihan IPS dengan baik					
13.	Saya mendapat pujian dari orang tua ketika saya rajin membaca buku pelajaran IPS					
14.	Saya mendapatkan hadiah dari guru ketika nilai ulangan IPS saya bagus					
15.	Saya merasa bahagia ketika orang tua saya memberi ucapan selamat saat saya mendapatkan nilai IPS yang bagus					
16.	Saya suka belajar hal-hal yang baru dalam pembelajaran IPS					
17.	Saya senang saat guru menampilkan video yang berkaitan					

	dengan materi IPS					
18.	Saya senang saat guru menggunakan media yang bervariasi saat pembelajaran IPS					
19.	Saya senang belajar IPS diluar kelas karena bisa mendapatkan hal-hal baru yang belum pernah saya temui.					
20.	Saya nyaman mengikuti kegiatan pembelajaran IPS di kelas yang ruangnya bersih					
21.	Saya dapat belajar IPS dengan baik dengan suasana kelas yang tenang					



Lampiran 10 Soal Pretest-Posttest

1. Kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut.....
 - a. Kegiatan konsumsi
 - b. Kegiatan produksi
 - c. Kegiatan distribusi
 - d. Kegiatan ekonomi
2. Angin muson timur yang terjadi di Indonesia bertiup dari arah.....
 - a. Benua Asia ke benua Australia
 - b. Benua Australia ke Benua Benua Asia
 - c. Samudra Pasifik ke Samudra Hindia
 - d. Samudra Hindia ke Benua Asia
3. Letak geografis Indonesia berada diantara dua benua dan dua samudra, yaitu.....
 - a. Benua Eropa-Benua Amerika dan Samudra Arktik-Samudra Pasifik
 - b. Benua Asia-Benua Australia dan Samudra Pasifik-Samudra Hindia
 - c. Benua Amerika-Benua Asia dan Samudra Pasifik-Samudra Hindia
 - d. Benua Asia-Benua Australia dan Samudra Hindia-Samudra Atlantik
4. Ani ingin menjahit baju seragam, tentunya Ani juga harus mempersiapkan bahan ataupun alat yang diperlukan seperti benang jahit, kain, mesin. Alat atau bahan yang digunakan Ani untuk membuat seragam disebut...
 - a. Konsumsi
 - b. Produksi
 - c. Faktor produksi
 - d. Distribusi
5. Dibawah ini yang termasuk kegiatan ekonomi adalah
 - a. Produksi, konsumen, distribusi
 - b. Produksi, konsumsi, distribusi
 - c. Produsen, konsumsi, distribusi
 - d. Produksi, distributor, konsumsi
6. Perhatikan data berikut ini!

- Terdapat dua musim
- Penguapan air laut cukup tinggi
- Suhu udara rata-rata $20^{\circ} - 30^{\circ} \text{C}$
- Mendapatkan sinar matahari sepanjang tahun

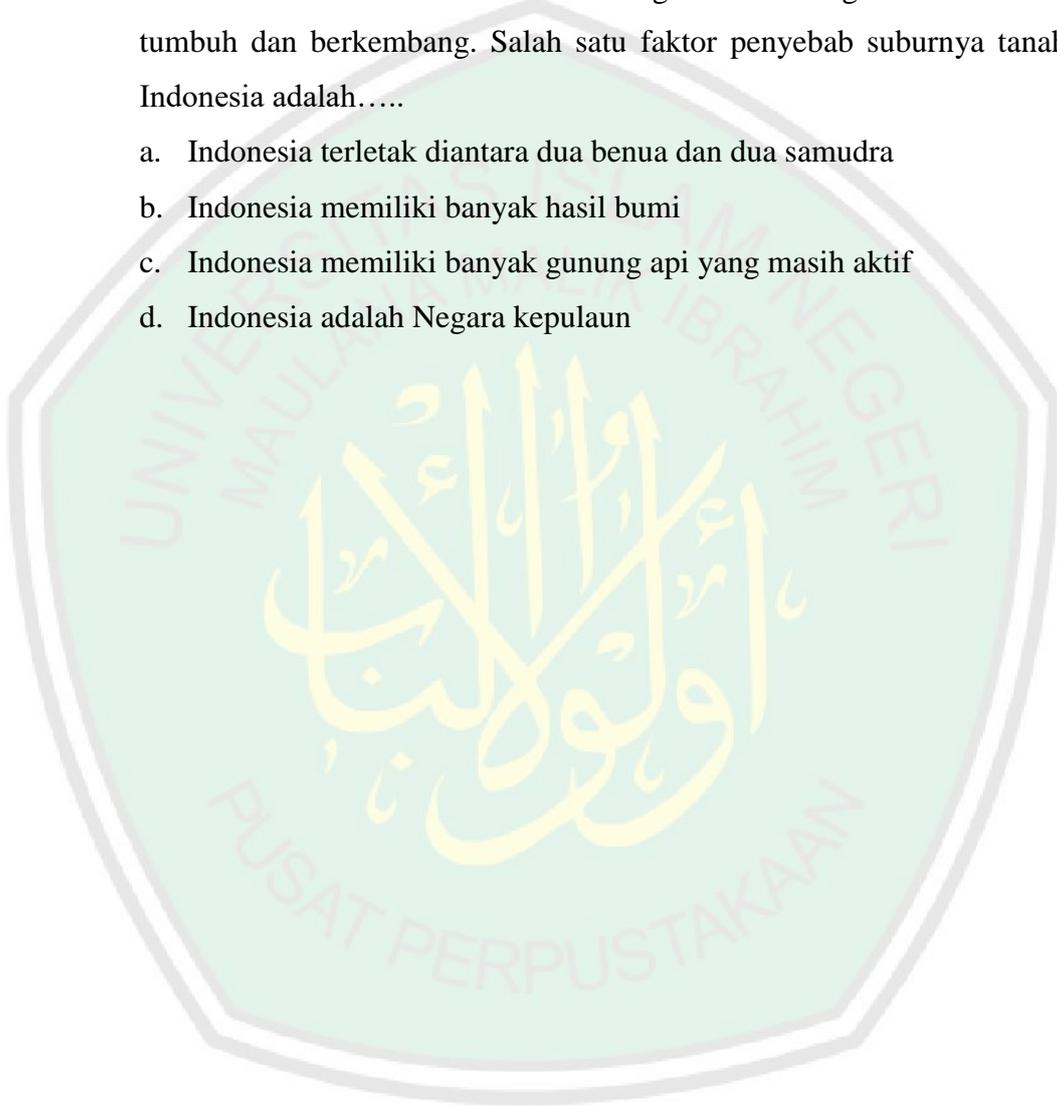
Data diatas menunjukkan ciri-ciri iklim.....

- a. Sub tropis
 - b. Sedang
 - c. Tropis
 - d. Kutub
7. Letak geografis Indonesia mengakibatkan Indonesia memiliki dua musim, yaitu...
 - a. Hujan dan tropis
 - b. Hujan dan semi
 - c. Kemarau dan dingin
 - d. Kemarau dan hujan
 8. Iklim tropis di Indonesia memberikan dampak pada pergantian musim di Indonesia yakni terjadinya musim hujan dan musim kemarau. Salah satu dampak positif adanya dua musim di Indonesia adalah.....
 - a. Kondisi tanah yang subur
 - b. Banyaknya ikan yang ada di laut Indonesia
 - c. Wisatawan yang berkunjung ke Indonesia semakin berkurang
 - d. Semakin luasnya wilayah Indonesia
 9. Berikut ini yang merupakan contoh kegiatan konsumsi adalah.....
 - a. Petani mencangkul padi di sawah
 - b. Karyawan bekerja di kantor
 - c. Pedagang menjual sayuran di pasar
 - d. Siswa belajar di sekolah
 10. Pak Agus adalah seorang penjual sembako, maka pak Agus merupakan pelaku kegiatan....
 - a. Produksi
 - b. Konsumsi

- c. Distribusi
 - d. Delegasi
11. Mengapa Indonesia sangat berperan penting dalam kegiatan perdagangan internasional....
- a. Indonesia memiliki sumber daya alam yang melimpah
 - b. Sebagian besar penduduk Indonesia bermata pencaharian sebagai petani
 - c. Keunikan Indonesia yang memiliki keanekaragaman bahasa dan budaya
 - d. Letak Indonesia yang berada pada posisi silang lalu lintas pelayaran perdagangan dunia
12. Secara umum, keadaan iklim di Indonesia dipengaruhi oleh tiga jenis iklim yang berdampak pada tingginya atau besarnya curah hujan. Tiga jenis iklim tersebut yaitu...
- a. Iklim darat, iklim musim, iklim sedang
 - b. Iklim laut, iklim tropis, iklim musim
 - c. Iklim sedang, iklim darat, iklim laut
 - d. Iklim musim, iklim panas, iklim laut
13. Faktor utama bangsa barat pada zaman dahulu ingin menjajah wilayah Indonesia adalah....
- a. Letak Indonesia yang strategis
 - b. Indonesia menghasilkan komoditas rempah-rempah yang melimpah
 - c. Indonesia yang memiliki banyak pulau
 - d. Banyaknya penduduk di wilayah Indonesia
14. Jenis tanah yang banyak mengandung unsur hara yang baik bagi pertumbuhan tanaman adalah jenis tanah.....
- a. Gambut
 - b. Laterit
 - c. Vulkanis
 - d. Pasir
15. Secara geografis Indonesia terletak diantara dua benua dan dua samudra. Letak geografis sangat mempengaruhi kondisi sosial ekonomi masyarakatnya. Dampak positif letak geografis dari aspek ekonomi adalah.....

- a. Indonesia menjadi jalur lalu lintas pelayaran dan perdagangan internasional
 - b. Indonesia beriklim tropis yang memiliki dua musim yaitu musim hujan dan kemarau
 - c. Banyak pintu masuk ilegal sehingga rawan terjadi penyeludupan dan tindakan kejahatan
 - d. Rawan mengalami bencana alam
16. Petani di Indonesia dapat melakukan panen sepanjang tahun, pedagang dapat berdagang sepanjang tahun. Kegiatan tersebut adalah salah satu contoh dampak positif dari...
- a. Letak Geografis Indonesia
 - b. Iklim di Indonesia
 - c. Alat transportasi di Indonesia
 - d. Kesuburan tanah di Indonesia
17. Aktivitas pemindahan barang dari produsen ke konsumen untuk menciptakan kegunaan bagi pasar disebut.....
- a. Konsumsi
 - b. Kegiatan ekonomi
 - c. Produksi
 - d. Distribusi
18. Letak astronomis Indonesia secara detail berada di antara 6°LU - 11°LS dan 95°BT - 141°BT . Berdasarkan letak astronomis tersebut salah satu dampak yang berpengaruh bagi wilayah Indonesia adalah
- a. Indonesia dilalui dua sirkum pegunungan dunia yaitu Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania
 - b. Indonesia menjadi jalur lalu lintas pelayaran dan perdagangan internasional
 - c. Indonesia beriklim tropis yang memiliki dua musim yaitu musim hujan dan kemarau
19. Dampak positif dari kesuburan tanah di Indonesia adalah.....
- a. Dapat menambah devisa Negara
 - b. Hasil perikanan melimpah karena Indonesia dikelilingi laut yang luas

- c. Letak Indonesia yang strategis sehingga berperan penting dalam perdagangan Internasional
 - d. Kegiatan pertanian dan perkebunan di Indonesia dapat berlangsung dengan baik, dengan hasil yang beranekaragam
20. Kesuburan tanah di Indonesia memungkinkan berbagai tanaman mudah tumbuh dan berkembang. Salah satu faktor penyebab suburnya tanah di Indonesia adalah.....
- a. Indonesia terletak diantara dua benua dan dua samudra
 - b. Indonesia memiliki banyak hasil bumi
 - c. Indonesia memiliki banyak gunung api yang masih aktif
 - d. Indonesia adalah Negara kepulauan



Lampiran 11 Skor Angket Motivasi Belajar Akhir Kelas Eksperimen

DAFTAR SKOR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

AKHIR

KELAS EKSPERIMEN (VIII B)

TAHUN AJARAN 2020/2021

No	Nama	Skor
1	Aaliyah Nadya Shafwah	89
2	Aisyah Muftia Hadyan	68
3	Ananda Nayla Atmoko	71
4	Annisa Nur Ramadani	105
5	Audrey Syafa Safira Machbubi	98
6	Bella Putri Lestari	74
7	Bilqis Aulia	90
8	Cecilia Rizqy Purwanto	62
9	Difka Ilminatul Fadila	85
10	Faula Aini Safi'nas	84
11	Florensia Tiara Kusuma	103
12	Khodijah Latifatur Robbani	95
13	Mayang Sari	76
14	Namira Kayla Hermanto	102
15	Nayla Nasywa Tsabitah	79
16	Nazwa Dini Fitria Zarkasy	84
17	Novalia Elsa Putri	74
18	Nur Indah Alviyana	93
19	Putri Salsabilah Eka Nur C.	93
20	Ramadhani Lailatul Maghfiroh	85
21	Revalina Jihan Zahirah	90
22	Revalina Sandria	63
23	Rona Aisyah Nur Irine Afrena Z.	94
24	Salsabillah Azamatul Faricha	78
25	Shafira Putri Naylah	80
26	Titania Nahla Amera Safi'I	91
27	Yussy Ahmaliya Wardah	75
28	Zahrانيا Ghaizani	87

Lampiran 12 Skor Angket Motivasi Belajar Akhir Kelas Kontrol

DAFTAR SKOR ANGKET MOTIVASI BELAJAR
AKHIR
KELAS KONTROL (VIII A)
TAHUN AJARAN 2020/2021

No	Nama	Skor
1	Alviza Zelvilla Putri Hanani	78
2	Amalia Citra Kasih	80
3	Aqilah Zahra Zhafirah	70
4	Arinalhaq Al Ula	87
5	Atya Nesya Prayitno	67
6	Dafa Jauharotin Nafisa	60
7	Elnaya Aleisyia Maurinindita Arwanta	57
8	Emi Tamidah	71
9	Hadana Maharah Addini	75
10	Hilma Azarin Nahla	96
11	Keisha Aqila Komarudin	81
12	Logita Eva Rahmawati	88
13	Maritza Nihayatus Darmawan	74
14	Mariyah Paramita Andriani	76
15	Mutia Kusuma Wardani	71
16	Nazla Salsabila N	81
17	Nimas Dwijayati	75
18	Risma Nur Saidatul Jannah	72
19	Salwa Azka Sabana	73
20	Sindi Arta Mefia Arifin	76
21	Stevai Joey Satriani	60
22	Syakhia Widya Mukti	71
23	Tin Farida Ulya	92
24	Zelda Aulia Nur Azizah	73

Lampiran 13 Daftar Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

DAFTAR NILAI *POSTTEST*
KELAS EKSPERIMEN (VIII B)
TAHUN AJARAN 2020/2021

No	Nama	Nilai
1	Aaliyah Nadya Shafwah	80
2	Aisyah Muftia Hadyan	80
3	Ananda Nayla Atmoko	95
4	Annisa Nur Ramadani	75
5	Audrey Syafa Safira Machbubi	90
6	Bella Putri Lestari	75
7	Bilqis Aulia	90
8	Cecilia Rizqy Purwanto	80
9	Difka Ilminatul Fadila	75
10	Faula Aini Safi'nas	80
11	Florensia Tiara Kusuma	70
12	Khodijah Latifatur Robbani	85
13	Mayang Sari	80
14	Namira Kayla Hermanto	75
15	Nayla Nasywa Tsabitah	85
16	Nazwa Dini Fitria Zarkasy	70
17	Novalia Elsa Putri	95
18	Nur Indah Alviyana	90
19	Putri Salsabilah Eka Nur C.	95
20	Ramadhani Lailatul Maghfiroh	85
21	Revalina Jihan Zahirah	95
22	Revalina Sandria	75
23	Rona Aisyah Nur Irine Afrena Z.	95
24	Salsabillah Azamatul Faricha	85
25	Shafira Putri Naylah	80
26	Titania Nahla Amera Safi'I	85
27	Yussy Ahmaliya Wardah	90
28	Zahrانيا Ghaizani	95

Lampiran 14 Daftar Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

DAFTAR NILAI *POSTTEST*

KELAS Kontrol (VIII A)

TAHUN AJARAN 2020/2021

No	Nama	Nilai
1	Alviza Zelvilla Putri Hanani	85
2	Amalia Citra Kasih	75
3	Aqilah Zahra Zhafirah	80
4	Arinalhaq Al Ula	75
5	Atya Nesya Prayitno	65
6	Dafa Jauharotin Nafisa	75
7	Elnaya Aleisyia Maurinindita Arwanta	70
8	Emi Tamidah	65
9	Hadana Maharah Addini	65
10	Hilma Azarin Nahla	70
11	Keisha Aqila Komarudin	75
12	Logita Eva Rahmawati	65
13	Maritza Nihayatus Darmawan	70
14	Mariyah Paramita Andriani	65
15	Mutia Kusuma Wardani	70
16	Nazla Salsabila N	65
17	Nimas Dwijayati	70
18	Risma Nur Saidatul Jannah	85
19	Salwa Azka Sabana	80
20	Sindi Arta Mefia Arifin	75
21	Stevai Joey Satriani	65
22	Syakhia Widya Mukti	75
23	Tin Farida Ulya	80
24	Zelda Aulia Nur Azizah	75

Lampiran 15 Lembar Jawaban *Posttest* Kelas Eksperimen

The image displays two screenshots from the Quizizz admin interface. The top screenshot shows a list of student performance reports for a posttest. The bottom screenshot provides a detailed view of a specific student's results.

Student Name	Score	Percentage	Correct	Incorrect	Timed-out	Unattempted
Zahra Fania (postestP...	22820	95%	19	0	0	0
Halimah Sadiyah (post...	20080	95%	19	0	0	0
Andi Darmawan (post...	19990	95%	19	0	0	0
Afiya Fia (postest audr...	19090	90%	18	2	0	0
postestananda Ilikum...	18930	95%	19	0	0	0
Novia Novi (postestkh...	15750	85%	17	3	0	0
shafira putri naylah za...	15330	80%	16	4	0	0
aaliyah shafwah (post...	14810	80%	16	4	0	0

Question	Answer	Score	Time
Pertanyaan 1	Benar	950 pts	4 secs

1. Kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut....
 postest audrey's response
 Kegiatan ekonomi

Lampiran 16 Lembar Jawaban *Posttest* Kelas Kontrol

Nama : *Salwa Azka Sabana*

Kelas : *8A*

No. Absen : *19*

Jenis Kelamin : *Pempuan*

1. Kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut....

- a. Kegiatan konsumsi
- b. Kegiatan produksi
- c. Kegiatan distribusi
- d. Kegiatan ekonomi

2. Angin muson timur yang terjadi di Indonesia bertiup dari arah....

- a. Benua Asia ke benua Australia
- b. Benua Australia ke Benua Benua Asia
- c. Samudra Pasifik ke Samudra Hindia
- d. Samudra Hindia ke Benua Asia

3. Letak geografis Indonesia berada diantara dua benua dan dua samudra, yaitu....

- a. Benua Eropa-Benua Amerika dan Samudra Arktik-Samudra Pasifik
- b. Benua Asia-Benua Australia dan Samudra Pasifik-Samudra Hindia
- c. Benua Amerika-Benua Asia dan Samudra Pasifik-Samudra Hindia
- d. Benua Asia-Benua Australia dan Samudra Hindia-Samudra Atlantik

4. Ani ingin menjahit baju seragam, tentunya Ani juga harus mempersiapkan bahan ataupun alat yang diperlukan seperti benang jahit, kain, mesin. Alat atau bahan yang digunakan Ani untuk membuat seragam disebut...

- a. Konsumsi
- b. Produksi
- c. Faktor produksi
- d. Distribusi

5. Dibawah ini yang termasuk kegiatan ekonomi adalah

- a. Produksi, konsumen, distribusi
- b. Produksi, konsumsi, distribusi
- c. Produsen, konsumsi, distribusi
- d. Produksi, distributor, konsumsi

Lampiran 17 Uji Validitas Item Angket Motivasi Belajar

No Item	Probability Value (sig.(2- tailed))	Taraf Signifikansi	Keterangan
1	0,00	0,05	VALID
2	0,02	0,05	VALID
3	0,00	0,05	VALID
4	0,00	0,05	VALID
5	0,00	0,05	VALID
6	0,01	0,05	VALID
7	0,00	0,05	VALID
8	0,00	0,05	VALID
9	0,00	0,05	VALID
10	0,00	0,05	VALID
11	0,00	0,05	VALID
12	0,01	0,05	VALID
13	0,00	0,05	VALID
14	0,01	0,05	VALID
15	0,02	0,05	VALID
16	0,00	0,05	VALID
17	0,00	0,05	VALID
18	0,00	0,05	VALID
19	0,00	0,05	VALID
20	0,01	0,05	VALID
21	0,00	0,05	VALID

Lampiran 18 Uji Validitas Butir Soal

No Item	Probability Value (sig.(2- tailed))	Taraf Signifikansi	Keterangan
1	0,00	0,05	VALID
2	0,02	0,05	VALID
3	0,00	0,05	VALID
4	0,00	0,05	VALID
5	0,00	0,05	VALID
6	0,00	0,05	VALID
7	0,00	0,05	VALID
8	0,00	0,05	VALID
9	0,00	0,05	VALID
10	0,00	0,05	VALID
11	0,00	0,05	VALID
12	0,04	0,05	VALID
13	0,00	0,05	VALID
14	0,00	0,05	VALID
15	0,00	0,05	VALID
16	0,00	0,05	VALID
17	0,00	0,05	VALID
18	0,00	0,05	VALID
19	0,00	0,05	VALID
20	0,01	0,05	VALID

Lampiran 19 Uji Reliabilitas Item Angket Motivasi Belajar

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,880	21

Lampiran 20 Uji Realiabilitas Butir Soal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.891	20

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

Item Soal	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	11.83	24.213	.422	.889
soal2	11.97	23.620	.538	.885
soal3	11.57	24.668	.507	.887
soal4	11.87	23.913	.479	.887
soal5	12.03	22.999	.687	.880
soal6	11.63	24.447	.477	.887
soal7	11.63	24.447	.477	.887
soal23	11.53	24.602	.606	.885
soal24	11.87	23.568	.553	.885
soal25	11.87	24.533	.349	.891
soal22	11.57	24.875	.445	.888
soal19	11.57	24.668	.507	.887
soal18	12.03	24.102	.445	.888

soal17	12.00	23.724	.520	.886
soal14	12.27	25.168	.320	.891
soal12	11.90	23.197	.629	.882
soal16	11.93	23.582	.545	.885
soal8	11.60	24.317	.553	.885
soal13	11.73	23.444	.636	.882
soal9	11.83	23.523	.571	.884



Lampiran 21 Uji Normalitas Dan Homogenitas

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi_Awal Eksperimen	.127	28	.200*	.969	28	.560
Kontrol	.154	24	.145	.925	24	.076
Motivasi_Akhir Eksperimen	.087	28	.200*	.978	28	.809
Kontrol	.113	24	.200*	.977	24	.830
Pretest eksperimen	.157	28	.074	.914	28	.024
kontrol	.163	24	.100	.893	24	.015
Posttest eksperimen	.151	28	.104	.915	28	.027
kontrol	.170	24	.071	.890	24	.013

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi_Awal	2.436	1	50	.125
Motivasi_Akhir	2.143	1	50	.150
Pretest	.264	1	50	.610
Posttest	1.942	1	50	.170

Lampiran 22 Uji Hipotesis Motivasi Dan Hasil Belajar

Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi_Awal eksperimen	28	68.3929	6.94070	1.31167
kontrol	24	66.2500	5.36697	1.09553
Motivasi_Akhir eksperimen	28	84.5714	11.58680	2.18970
kontrol	24	76.7917	9.09362	1.85623
Pretest eksperimen	28	69.1071	7.07808	1.33763
kontrol	24	65.8333	7.75532	1.58305
Postest eksperimen	28	83.9286	8.09174	1.52919
kontrol	24	72.5000	6.42685	1.31187

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Motiv Awal	Equal variances assumed	2,436	,125	1,229	50	,225	2,14286	1,74306
	Equal variances not assumed			1,254	49,520	,216	2,14286	1,70899
Motiv Akhir	Equal variances assumed	2,143	,150	2,660	50	,010	7,77976	2,92462
	Equal variances not assumed			2,710	49,650	,009	7,77976	2,87060
Pretes	Equal variances assumed	,264	,610	1,591	50	,118	3,27381	2,05774
	Equal variances not assumed			1,580	47,110	,121	3,27381	2,07251
Postes	Equal variances assumed	1,942	,170	5,572	50	,000	11,42857	2,05090
	Equal variances not assumed			5,672	49,740	,000	11,42857	2,01481

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means	
		95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper
Motivasi_Awal	Equal variances assumed	-1.35818	5.64389
	Equal variances not assumed	-1.29058	5.57629
Motivasi_Akhis	Equal variances assumed	1.90549	13.65404
	Equal variances not assumed	2.01298	13.54655
Pretest	Equal variances assumed	-.85929	7.40691
	Equal variances not assumed	-.89528	7.44290
Posttest	Equal variances assumed	7.30921	15.54793
	Equal variances not assumed	7.38119	15.47596



Lampiran 23 Surat Penelitian



PONDOK MODERN AL-RIFA'IE
SMP AL-RIFA'IE GONDANGLEGI
Terakreditasi A
NSS : 204051815317 NDS : 2005130316 NPSN : 20517414
Jl. Raya Ketawang No.1 ☎ (0341) 876096 - 874197 Gondanglegi 65174 Kab. Malang

SURAT KETERANGAN
Nomor : 120/102.27/SMP.AR/DS.2/V/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : RAFIKA
NIM : 17130125
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian pada bulan Februari 2021 sampai dengan bulan April 2021 di SMP Al Rifa'ie Gondanglegi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gondanglegi, 1 Mei 2021
Kepala Sekolah,

Nurchimah, S.Pd.



Lampiran 24 Lembar Validasi Instrumen Angket

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan dalam belajar IPS					
2.	Saya selalu rajin belajar IPS agar memperoleh hasil yang semakin baik					
3.	Saya tanggap saat diberikan pertanyaan oleh guru					
4.	Saya selalu aktif dalam kegiatan diskusi pada pelajaran IPS					
5.	Saya telah membaca materi IPS sebelum pelajaran dimulai					
6.	Saya mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS dari berbagai sumber.					
7.	Saya memperhatikan penjelasan guru IPS dengan baik					
8.	Saya selalu belajar materi IPS dengan sungguh-sungguh agar mendapatkan nilai yang bagus					
9.	Saya selalu bertanya pada guru apabila terdapat materi pelajaran IPS yang belum saya pahami					
10.	Saya memanfaatkan waktu luang dengan membaca buku pelajaran IPS					
11.	Saya selalu mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dengan baik					
12.	Saya mendapatkan pujian dari guru saat mengerjakan soal latihan IPS dengan baik					
13.	Saya mendapat pujian dari orang tua ketika saya rajin membaca buku pelajaran IPS					
14.	Saya mendapatkan hadiah dari guru ketika nilai ulangan IPS saya bagus					
15.	Saya merasa bahagia ketika orang tua saya memberi ucapan selamat saat saya mendapatkan nilai IPS yang					

	bagus					
16.	Saya suka belajar hal-hal yang baru dalam pembelajaran IPS					
17.	Saya senang saat guru menampilkan video yang berkaitan dengan materi IPS					
18.	Saya senang saat guru menggunakan media yang bervariasi saat pembelajaran IPS					
19.	Saya senang belajar IPS diluar kelas karena bisa mendapatkan hal-hal baru yang belum pernah saya temui.					
20.	Saya nyaman mengikuti kegiatan pembelajaran IPS di kelas yang ruangnya bersih					
21.	Saya dapat belajar IPS dengan baik dengan suasana kelas yang tenang					

Malang, 08 Februari 2021

Dosen Validator,



Lusty Firmantika, M.Pd
NIP. 198701292019032010

Lampiran 25 Lembar Validasi Item Soal

1. Kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut.....
 - a. Kegiatan konsumsi
 - b. Kegiatan produksi
 - c. Kegiatan distribusi
 - d. Kegiatan ekonomi**
2. Angin muson timur yang terjadi di Indonesia bertiup dari arah.....
 - a. Benua Asia ke benua Australia
 - b. Benua Australia ke Benua Benua Asia**
 - c. Samudra Pasifik ke Samudra Hindia
 - d. Samudra Hindia ke Benua Asia
3. Letak geografis Indonesia berada diantara dua benua dan dua samudra, yaitu.....
 - a. Benua Eropa-Benua Amerika dan Samudra Arktik-Samudra Pasifik
 - b. Benua Asia-Benua Australia dan Samudra Pasifik-Samudra Hindia**
 - c. Benua Amerika-Benua Asia dan Samudra Pasifik-Samudra Hindia
 - d. Benua Asia-Benua Australia dan Samudra Hindia-Samudra Atlantik
4. Ani ingin menjahit baju seragam, tentunya Ani juga harus mempersiapkan bahan ataupun alat yang diperlukan seperti benang jahit, kain, mesin. Alat atau bahan yang digunakan Ani untuk membuat seragam disebut...
 - a. Konsumsi
 - b. Produksi
 - c. Faktor produksi**
 - d. Distribusi
5. Dibawah ini yang termasuk kegiatan ekonomi adalah
 - a. Produksi, konsumen, distribusi
 - b. Produksi, konsumsi, distribusi**
 - c. Produsen, konsumsi, distribusi
 - d. Produksi, distributor, konsumsi

6. Perhatikan data berikut ini!
- Terdapat dua musim
 - Penguapan air laut cukup tinggi
 - Suhu udara rata-rata $20^0 - 30^0$ C
 - Mendapatkan sinar matahari sepanjang tahun

Data diatas menunjukkan ciri-ciri iklim

- a. Sub tropis
 - b. Sedang
 - c. Tropis**
 - d. Kutub
7. Letak geografis Indonesia mengakibatkan Indonesia memiliki dua musim, yaitu...
- a. Hujan dan tropis
 - b. Hujan dan semi
 - c. Kemarau dan dingin
 - d. Kemarau dan hujan**
8. Iklim tropis di Indonesia memberikan dampak pada pergantian musim di Indonesia yakni terjadinya musim hujan dan musim kemarau. Salah satu dampak positif adanya dua musim di Indonesia adalah.....
- a. Kondisi tanah yang subur**
 - b. Banyaknya ikan yang ada di laut Indonesia
 - c. Wisatawan yang berkunjung ke Indonesia semakin berkurang
 - d. Semakin luasnya wilayah Indonesia
9. Berikut ini yang merupakan contoh kegiatan konsumsi adalah.....
- a. Petani mencangkul padi di sawah
 - b. Karyawan bekerja di kantor
 - c. Pedagang menjual sayuran di pasar
 - d. Siswa belajar di sekolah**
10. Pak Agus adalah seorang penjual sembako, maka pak Agus merupakan pelaku kegiatan....

- a. Produksi
 - b. Konsumsi
 - c. **Distribusi**
 - d. Delegasi
11. Mengapa Indonesia sangat berperan penting dalam kegiatan perdagangan internasional....
- a. Indonesia memiliki sumber daya alam yang melimpah
 - b. Sebagian besar penduduk Indonesia bermata pencaharian sebagai petani
 - c. Keunikan Indonesia yang memiliki keanekaragaman bahasa dan budaya
 - d. **Letak Indonesia yang berada pada posisi silang lalu lintas pelayaran perdagangan dunia**
12. Secara umum, keadaan iklim di Indonesia dipengaruhi oleh tiga jenis iklim yang berdampak pada tingginya atau besarnya curah hujan. Tiga jenis iklim tersebut yaitu...
- a. Iklim darat, iklim musim, iklim sedang
 - b. Iklim laut, iklim tropis, iklim musim
 - c. Iklim sedang, iklim darat, iklim laut
 - d. **Iklim musim, iklim panas, iklim laut**
13. Faktor utama bangsa barat pada zaman dahulu ingin menjajah wilayah Indonesia adalah....
- a. Letak Indonesia yang strategis
 - b. **Indonesia menghasilkan komoditas rempah-rempah yang melimpah**
 - c. Indonesia yang memiliki banyak pulau
 - d. Banyaknya penduduk di wilayah Indonesia
14. Jenis tanah yang banyak mengandung unsur hara yang baik bagi pertumbuhan tanaman adalah jenis tanah.....
- a. Gambut
 - b. Laterit
 - c. **Vulkanis**
 - d. Pasir

15. Secara geografis Indonesia terletak diantara dua benua dan dua samudra. Letak geografis sangat mempengaruhi kondisi sosial ekonomi masyarakatnya. Dampak positif letak geografis dari aspek ekonomi adalah.....
- Indonesia menjadi jalur lalu lintas pelayaran dan perdagangan internasional**
 - Indonesia beriklim tropis yang memiliki dua musim yaitu musim hujan dan kemarau
 - Banyak pintu masuk ilegal sehingga rawan terjadi penyeludupan dan tindakan kejahatan
 - Rawan mengalami bencana alam
16. Petani di Indonesia dapat melakukan panen sepanjang tahun, pedagang dapat berdagang sepanjang tahun. Kegiatan tersebut adalah salah satu contoh dampak positif dari...
- Letak Geografis Indonesia
 - Iklim di Indonesia**
 - Alat transportasi di Indonesia
 - Kesuburan tanah di Indonesia
17. Aktivitas pemindahan barang dari produsen ke konsumen untuk menciptakan kegunaan bagi pasar disebut.....
- Konsumsi
 - Kegiatan ekonomi
 - Produksi
 - Distribusi**
18. Letak astronomis Indonesia secara detail berada di antara 6°LU - 11°LS dan 95°BT - 141°BT . Berdasarkan letak astronomis tersebut salah satu dampak yang berpengaruh bagi wilayah Indonesia adalah
- Indonesia dilalui dua sirkum pegunungan dunia yaitu Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania
 - Indonesia menjadi jalur lalu lintas pelayaran dan perdagangan internasional

- c. **Indonesia beriklim tropis yang memiliki dua musim yaitu musim hujan dan kemarau**
 - d. Banyaknya bangsa barat yang datang ke Indonesia untuk memperoleh rempah-rempah
19. Dampak positif dari kesuburan tanah di Indonesia adalah.....
- a. Dapat menambah devisa Negara
 - b. Hasil perikanan melimpah karena Indonesia dikelilingi laut yang luas
 - c. Letak Indonesia yang strategis sehingga berperan penting dalam perdagangan Internasional
 - d. **Kegiatan pertanian dan perkebunan di Indonesia dapat berlangsung dengan baik, dengan hasil yang beranekaragam**
20. Kesuburan tanah di Indonesia memungkinkan berbagai tanaman mudah tumbuh dan berkembang. Salah satu faktor penyebab suburnya tanah di Indonesia adalah.....
- a. Indonesia terletak diantara dua benua dan dua samudra
 - b. Indonesia memiliki banyak hasil bumi
 - c. **Indonesia memiliki banyak gunung api yang masih aktif**
 - d. Indonesia adalah Negara kepulaun

Malang, 08 Februari 2021

Dosen Validiator,



Lusty Firmantika, M.Pd
NIP. 198701292019032010

Lampiran 29 Dokumentasi

Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen dengan menggunakan media *Game*
Edukasi *Quizizz*



Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen dengan menggunakan media LKS/LKPD



Lampiran 30 Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Rafika
 NIM : 17130125
 Tempat, Tanggal lahir : Balikpapan, 15 Mei 1999
 Fakultas/ Jurusan : FITK/ P. IPS
 Tahun Masuk : 2017
 Alamat Rumah : Jl. Telindung Baru I, Balikpapan, Kalimantan Timur
 No. Telpon/HP : 085348640537
 Alamat E-mail : rafikaovi@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

SD : SDN 020, Balikpapan Utara
 SLTP : SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi
 SLTA : SMA Al-Rifa'ie Gondanglegi