

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SOCRATIVE* TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII**

MTs NU PAKIS

Dosen Pembimbing :

Dwi Sulistiani, MSA., Ak, CA.

Oleh :

SUCI TRISNA NH



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

2022

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SOCRATIVE* TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII
MTs NU PAKIS**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik
Ibrahim Malang untuk Memenuhi salahsatu Persyaratan Guna memperoleh gelar Srata Satu
Sarjana Pendidikan (SP.d)*

Oleh:

SUCI TRISNA NH



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

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *SOCRATIVE* TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII MTs NU
PAKIS**

SKRIPSI

Oleh:

SUCI TRISNA NH

18130067

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Dwi Sulistiani, MSA., Ak. CA
NIP. 197910022015032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efivanti, M.A
NIP. 197107012006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mnegucap syukur Alhamdulillahirobbil'alamin kepada Allah SWT atas segala karunia yang telah dilimpahkan, 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 orangtua saya Bapak Sutrisno dan Ibu Sumini terimakasih telah merawat, menjaga, membimbing, melindungi menjadi penyemangat, serta selalu mendoakan dan memberi dukungan kepada saya secara moril dan materil sejak kecil, memberikan semangat luar biasa sehingga sampai pada titik ini dan semuanya tidak dapat terbayar oleh apapun.

Kepada saudara saya Mbak Nita, Mbak Wulan, Mbak Ani, Alvi, Mak Yem, dan seluruh keluarga besar yang selalu menghibur dan memberi semangat, terimakasih atas supportnya selama saya mengerjakan dirumah.

Kepada dosen pembimbing saya tercinta ibu Dwi Sulistiani, SE., Msa., AK dan dosen wali saya Bapak Saiful Amin, M.Pd yang senantiasa membimbing, menyemangati dan memberikan yang terbaik serta terus menuntun saya mulai dari penyusunan sampai berakhirnya kepenulisan skripsi ini. Serta seluruh dosen saya dari semester awal hingga akhir. Kebaikan bapak dan ibu tidak akan pernah terlupakan.

Untuk DEMA FITK 2021, SCC UIN Malang, PR IPPNU Tirtomoyo, PAC IPPNU Kec. Pakis, PC IPPNU Kab. Malang dan, Tim Verifikator Turnitin FITK, Terimakasih sudah memberi kesempatan dalam berproses dan bersandingan dengan kegiatan akademik saya di UIN Maliki Malang.

Untuk besti-besti saya dikampus, Sinta, Dewi, Echa, mbak Zulfa dan seluruh teman-teman

PIPS A 2018, seluruh teman-teman kamar 27 Mbelol, besti-besti dirumah Eka, Nisa, Diah, besti-besti nan jauh Zunda, Fida, Friska, Evita, Intan, Rani, Millen, Dicke, terimakasih atas suntikan semangat selama ini. Khususon besti Dian yang telah memberi dukungan luar biasa, tidak selalu ada setiap saat namun selalu muncul setiap dibutuhkan, dan memberikan pinjaman laptop Acer selama pengerjaan skripsi ini. Semoga besti-besti saya selalu dalam lindungan Allah SWT. Terakhir untuk seluruh pembaca semoga hasil karya saya ini senantiasa membawa kebermanfaatan.

HALAMAN MOTTO

Al Isra' ayat 36

“Dan Janganlah kamu mengikuti sesuatu yang tidak kamu ketahui, karena pendengaran, penglihatan, dan hati nurani itu akan diminta pertanggungjawabannya. Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya”

“Apapun dirimu, jadilah yang terbaik”

Dwi Sulistiani, MSA., Ak, CA
Dosen Fakultas Ilmu Trbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Malang, 10 Juni 2022

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

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

Nama : Suci Trisna Nur Hidayah

NIM 18130067

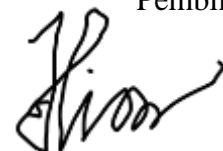
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Socratic* terhadap motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

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

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing



Dwi Sulistiani, MSA., Ak, CA
NIP. 197910022015032001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan 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 dicantumkan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 10 Juni 2022



Suci Irisna NH

NIM 18130067

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *SOCRATIVE* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII MTs NU PAKIS

SKRIPSI





dipersiapkan dan disusun oleh :

Suci Trisna NH (18139967)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 24 Juni 2022 dan dinyatakan

LULUS

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

Panitia Ujian	Tanda Tangan
Ketua Sidang Lutfiyah Fathi Pusposari, ME NIP. 198107192008012008	: 
Sekretaris Sidang Dwi Sulistiani, MSA, Ak, CA NIP. 197910022015032001	: 
Pembimbing Dwi Sulistiani, MSA, Ak, CA NIP. 197910022015032001	: 
Penguji Utama Dr. H. Ali Nasith, M.Si., M.Pd.I NIP. 19640705198866031003	: 

Mengesahkan,
Dekan ~~Kurikulum~~ Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
NU Mantana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat 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 Media Pembelajaran Socratic Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII MTs NU Pakis”**

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

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A 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. Alfiyana 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
5. Dwi Sulistiani, MSA., Ak., CA. 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.

6. 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.
7. Pihak MTs NU Pakis, Khususnya Ibu Najmah, M.Pd selaku Kepala Sekolah MTs NU Pakis. Bapak Yoga, Bu Elsa dan segenap dewan guru MTs NU Pakis yang membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Keluarga besar P.IPS 2018, DEMA FITK 2021, SCC UIN Malang terimakasih atas kebersamaannya selama kuliah, atas doa, dukungan, dan semangatnya selama ini.
9. Kelas VII A dan kelas VII B MTs NU Pakis yang telah bersedia membantu jalannya penelitian.
10. Kedua orang tua penulis Bapak Sutrisno dan Ibu Sumini

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 penuliskedepannya. Penulis berharap semoga Allah SWT meridhoi setiap usaha kitasemua menuju arah lebih baik dan menjadikan penelitian skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca, Aamiin.

Malang, 10 Juni 2022

Suci Trisna NH

NIM 18130067

(PEDOMAN TRANSLITERASI)

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	=	<u>H</u>	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) panjang = **â**

Vokal (i) panjang = **î**

Vokal (u) panjang = **û**

C. Vokal Diftong

أو = **aw**

أي = **ay**

أو = **û**

إي = **î**

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orginalitas Penelitian	10
Tabel 3.1 Desain Penelitian	51
Tabel 3.2 Populasi Siswa kelas VII MTs NU Pakis	52
Tabel 3.3 Skor Skala Likert	55
Tabel 3.4 Indikator Motivasi Belajar	55
Tabel 3.5 Indikator Hasil Belajar	56
Tabel 3.6 Kategori Kemampuan Hasil Belajar	58
Tabel 3.7 Kriteria Validitas	60
Tabel 3.8 Hasil Validitas Angket	61
Tabel 3.9 Hasil Validitas Soal	62
Tabel 3.10 Nilai Tingkat Keandalan	64
Tabel 3.11 Hasil Reliabilitas Angket	64
Tabel 3.12 Hasil Reliabilitas Soal	65
Tabel 4.1 Prosentasi Hasil Angket Awal Motivasi Belajar	74
Tabel 4.3 Prosentasi Hasil Akhir Angket Motivasi Belajar	77
Tabel 4.3 Perbandingan Rata-rata Motivasi Awal dan Akhir kelas Eksperimen	80
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Hasil Belajar	83
Tabel 4.5 Uji Normalitas Angket Akhir	84
Tabel 4.6 Uji Normalitas Postest	85
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Angket akhir dengan <i>Leven's Statistic</i>	86
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Angket akhir dengan <i>Leven's Statistic</i>	87
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Uji T Angket akhir (<i>Independent Sample t-test</i>)	87

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Uji T Posttest (Independent Sample t-test) 88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Web <i>Socrative.com</i>	22
Gambar 2.2 <i>Sign Up Socrative</i>	22
Gambar 2.3 Pendaftaran Akun <i>Socrative</i>	23
Gambar 2.4 Pendaftaran nama sekolah di <i>Socrative</i>	23
Gambar 2.5 Pendaftaran data diri	23
Gambar 2.6 Halaman membuat kuis	24
Gambar 2.7 Halaman pembuatan soal	25
Gambar 2.8 <i>Launching Soal</i>	25
Gambar 2.9 Hasil pengerjaan	26
Gambar 2.1 Kerangka berfikir	47
Gambar 4.1 <i>Log In Socrative Student</i>	90
Gambar 4.2 Halaman identitas siswa.....	90
Gambar 4.3 Lembar kerja siswa pada <i>Socrative</i>	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Absensi Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	107
Lampiran 2. Daftar perolehan skor motivasi belajar awal siswa	109
Lampiran 3. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Siswa	111
Lampiran 4. RPP Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	113
Lampiran 5. Kisi-kisi angket motivasi belajar	117
Lampiran 6. Kisi-kisi soal <i>pretest-posttest</i>	118
Lampiran 7. Angket Motivasi Belajar	119
Lampiran 8. Soal <i>Posttest-Pretest</i>	121
Lampiran 9. Daftar perolehan skor motivasi belajar akhir	127
Lampiran 10. Daftar Nilai <i>Posttest</i> siswa	127
Lampiran 11. Lembar Jawaban Siswa	128
Lampiran 12. Uji Validitas.....	131
Lampiran 13. Uji Reliabilitas.....	133
Lampiran 14. Uji Normalitas	134
Lampiran 15. Uji Homogenitas.....	135
Lampiran 16. Uji Hipotesis.....	136
Lampiran 17. Dokumentasi Kegiatan	137

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
(PEDOMAN TRANSLITERASI)	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
ABSTRAK.....	xviii
ABSTRAK INGGRIS.....	xx
ABSTRAK ARAB.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Hipotesis Penelitian	6
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
G. Orsinalitas Penelitian	8
H. Definisi Operasional	11
I. Sistematika Pembahasan.....	12
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Media Pembelajaran <i>Socratic</i>	14
B. Motivasi Belajar.....	26
C. Hasil Belajar.....	37
D. Ilmu Pengetahuan Sosial.....	44
E. Kerangka Berfikir	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Lokasi Penelitian.....	49

B.	Pendekatan Penelitian	49
C.	Variabel Penelitian.....	51
D.	Populasi dan Sampel	52
E.	Data dan Sumber Data	53
F.	Instrumen Penelitian	54
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	59
H.	Validitas dan Reliabilitas	59
I.	Statistik Deskriptif	65
J.	Uji Persyaratan Analisis.....	69
K.	Pengujian Hipotesis.....	70
L.	Prosedur Penelitian	71
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN		73
A.	Paparan Data Motivasi Belajar	73
B.	Paparan Data Soal Hasil Belajar	82
C.	Analisi Data Penelitian	83
D.	Temuan Penelitian.....	89
BAB V PEMBAHASAN		91
A.	Pengaruh Penggunaan media Pembelajaran <i>Socratic</i> terhadap Motivasi Belajar	91
B.	Pengaruh Penggunaan media Pembelajaran <i>Socratic</i> terhadap Hasil Belajar	95
BAB VI PENUTUP		100
A.	Kesimpulan	100
B.	Saran	100
DAFTAR PUSTAKA		102

ABSTRAK

Trisna, Suci. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Socrative terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI MTs NU Pakis.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing
Dwi Sulistiani, MSA., Ak, CA.

Kata Kunci: Media *Socrative*, Motivasi belajar, Hasil Belajar

Media *Socrative* merupakan sebuah aplikasi yang banyak digunakan untuk membuat soal. *Socrative* memiliki fitur yang banyak sehingga mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam menjalankan pembelajaran di kelas. IPS adalah studi integratif tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitasnya. Maka jika dikaitkan dengan IPS diharapkan *Socrative* mampu untuk mencapai tujuannya

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Socrative* dalam kegiatan pembelajaran IPS terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan jenis kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data untuk motivasi adalah menggunakan angket/*questioner*, dan pengumpulan data hasil belajar menggunakan hasil *pretest-posttest*. Pengambilan sampel yakni dengan teknik Sampel Kuota (*Quota Sampling*), dengan jumlah Kelas eksperimen 26 siswa dan kelas kontrol 30 siswa. Teknik analisis data dilakukan menggunakan SPSS 16.0 *for windows* dengan uji t (*Independent Sample T-test*)

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa: Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Socrative* dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi dan hasil belajar. Presentase motivasi dan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil penelitian ini menjelaskan sesuai hipotesis yang akan diajukan berdasarkan teori dan penelitian yang relevan. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori symbol systems oleh G.Salomon mengenai media pembelajaran. Harapan untuk peneliti selanjutnya agar lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran khususnya *Socrative*, agar memberikan hasil yang lebih kuat dalam perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

ABSTRACT

Trisna, Suci. 2022. *The Influence of Socratic Learning Media on Motivation and Learning Outcomes of Social Sciences. Thesis, Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Supervisor*

Dwi Sulistiani, MSA., Ak, CA.

Keywords: *Socratic Media, Learning Motivation, Learning Outcomes*

Socratic Media is an application that is widely used to create questions. Socratic has many features so it is easy to use by teachers and students in carrying out classroom learning. Social Studies is an integrative study of human life in various dimensions of space and time with all its activities. So if it is associated with social studies, it is hoped that Socratic will be able to achieve its goals

This study aims to examine the effect of using Socratic learning media in social studies learning activities on student motivation and learning outcomes. This research is a quantitative type using experimental methods. The technique of collecting data for motivation is using a questionnaire/questionnaire, and collecting data on learning outcomes using the results of the pretest-posttest. Sampling was done by using the Quota Sampling technique, with 26 students in the experimental class and 30 in the control class. The data analysis technique was carried out using SPSS 16.0 for windows with a t-test (Independent Sample T-test)

The results of this study indicate that: There is an effect of using Socratic learning media in social studies learning on motivation and learning outcomes. The percentage of motivation and learning outcomes of the experimental class is higher than the control class. The results of this study explain the hypotheses that will be proposed based on relevant theories and research. The theory used in this study is the symbol systems theory by G. Solomon regarding learning media. The hope for further researchers to be more creative in using learning media, especially Socratic, in order to provide stronger results in the difference between before and after being given treatment. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori symbol systems oleh G. Salomon mengenai media pembelajaran. Harapan untuk peneliti selanjutnya agar lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran khususnya Socratic, agar memberikan hasil yang lebih kuat dalam perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

مستخلص البحث

تريسننا ، المقدسة. 2022. تأثير وسيلة التعلم (سقراطي) Socratic على الحماسة ورنائج التعلم في مادة العلوم الاجتماعية. البحث الجامعي، وسم تعلم العلوم الاجتماعية، كلية التربية والتعليم، جامعة حوالة مال ك إبراهيم الإسلامية الحكومية من النج. المشرف الأول: دوي سوليس نياني المحاسني.

الكلمات المفتاحية: وسيلة سقراطي، حماسة التعلم، رنائج التعلم
وسيلة سقراطي هو تطبيق يستخدم كثيرا لإنشاء الأسئلة. ويستخدم سقراطي بالعديد من الميزات، لذا يستطيع أن يستخدمه سهل من قبل المعلمين والطلاب في تنفيذ عملية التعلم في الفصل. ومادة العلوم الاجتماعية هي مادة تكاملية للحياة البشرية في مختلف أبعاد المكان والزمان بكل أنشطتها. لذلك إذا ارتبطت بالعلوم الاجتماعية، فمن المتوقع أن تستطيع وسيلة سقراطي لتحقيق الهدف.

ويهدف هذا البحث الخبار تأثير استخدام سقراطي في أنشطة تعلم العلوم الاجتماعية على حماسة الطالب ورنائج التعلم. ويعتبر هذا البحث من نوع البحث الكمي باستخدام بالمنهجية التجريبية. وإن أسلوب جمع البيانات من أجل التحفيز هو باستخدام السببان وجمع البيانات حول رنائج التعلم باستخدام رنائج الخبار القبلي البعدي. وتم أخذ العينة باستخدام عينة الحصة (Quota Sampling)، ب 26 طالبًا في النصل التجريبي و30 في فئة التحكم. وطريقة تحليل البيانات باستخدام برنامج الإحصاء العلوم الاجتماعية 0.16 ويندوز باخبار (t) اخبار t للعينة المسئلة)

ورنائج هذا البحث هي أشارت إلى تأثير استخدام وسيلة سقراطي في العلوم الاجتماعية في التعلم على الحماسة ورنائج التعلم. ورنسية الحماسة ورنائج التعلم للنصل التجريبي أعلى من الفصل الضابط. وتوضح رنائج هذا البحث مناسبا لفرضيات التي سيتم اقتراحها بزاء على النظريات والبحوث ذات الصلة. والنظرية المستخدمة في هذا البحث هي نظرية منظمة الرموز بواسطة غ. سولومون نيمما يتعلق بوسيلة التعلم. والأمل في أن يكون المزيد من الباحثين أكثر إبداعا في استخدام وسيلة التعلم، وخاصة سقراطي، لكي إعطاء النتيجة أقوى في الفرق بين قبل العالج وبعده

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seorang guru profesional dituntut untuk bisa menunjukkan kreatifitasnya dalam mengelola kelas. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 7 ayat (1) huruf d menyatakan bahwa profesi guru merupakan bidang pekerjaan khusus yang dilaksanakan berlandaskan prinsip bahwa memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai dengan bidang tugas. Kompetensi dapat berupa pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dimaknai, dan dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas dan dengan nilai keprofesionalan.¹

Faktanya dalam proses pembelajaran tradisional atau konvensional masih banyak menggunakan metode ceramah sehingga terkadang guru kurang memperhatikan penangkapan materi oleh siswa. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar dengan maksimal yang tentunya akan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar. Misalkan dengan menggunakan LKPD/LKS, powerpoint, video, buku paket dan perpustakaan. Hal ini terkesan bahwa pemberian materi hanya berpusat pada guru (*teacher centered learning*) yang menganggap guru adalah satu-satunya sumber informasi sedangkan siswa hanya sebagai penerima informasi.

Proses pembelajaran yang hanya satu arah kepada siswa tanpa perlu adanya tanggapan dari siswa ini akan menjadikan siswa kurang bersemangat dan aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan pembelajaran yang demikian, kurang

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Hlm. 5

memberikan makna dalam pengalaman belajar siswa dan belum mencangkup pemahaman pembelajaran serta kemungkinan akan menghasilkan kondisi kelas yang pasif dan membosankan. Seorang ahli bernama Paulo Freire memberikan tanggapan mengenai pendidikan dalam proses pembelajaran *teacher centered program* bahwa sistem pendidikan semacam itu dapat menurunkan martabat manusia.²

Berdasarkan fakta tersebut tentu saja memiliki dampak pada motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan mendapatkan hasil belajar yang baik pula. Proses belajar mengajar menjadi faktor utama dalam menentukan hasil belajar. Proses belajar mengajar yang baik akan dapat memberikan kontribusi yang positif pada hasil belajar siswa. Proses belajar mengajar merupakan tempat menyalurkan ilmu, sehingga diharapkan dari proses ini tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan optimal.

Sasaran terpenting dalam pendidikan adalah peserta didik bias memahami. Sasaran penting lainnya adalah bagaimana membuat pengetahuan dan informasi baru tersebut bermanfaat dan berguna bagi mereka sehingga hal tersebut dapat dipertahankan dan tetap berguna seumur hidup. Salah satu faktor penting dalam memenuhi sasaran ini adalah motivasi. Jika peserta didik tidak mempunyai motivasi dalam satu dan lain hal, dapat dipastikan mereka tidak akan memperoleh banyak pemahaman atau tidak akan mampu mempertahankan ilmu yang baru mereka peroleh. Teori Maslow berpengaruh besar terhadap struktur pendidikan. Untuk memaksimalkan efektifitas program pengajaran di sekolah dan ruang kelas dan para guru wajib memikirkan kebutuhan peserta didik serta susunan hirarkis kebutuhan tersebut. Kebutuhan harus dipenuhi dengan urutan sebagai berikut: fisiologis, keselamatan, dan

² Rus'an Mujahida, 'Analisis Perbandingan Teacher Centered Learning Dan Learner Centered', *Journal of Pedagogy*, 2.2 (2019), 323-31.

aktualisasi diri.³

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik secara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai pengeluaran dari kegiatan belajar. Pengertian hasil belajar sebagaimana dipertegas oleh Nawawi yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor dari hasil tes. Dalam penelitian ini mengacu Teori Gagne mengenai hasil belajar, Gagne berpendapat bahwa hasil belajar yakni fase pengungkapan kembali (*Retrieval phase*) apa yang telah dipelajari, dimiliki, dan disimpan (dalam ingatan) dengan maksud untuk digunakan dalam memecahkan masalah bila diperlukan.⁴ Jika kita ingin menggunakan apa yang telah disimpan, artinya kita harus mengeluarkannya dari tempat penyimpanan tersebut, dan inilah yang disebut dengan pengungkapan kembali. Fase ini meliputi kesadaran akan apa yang telah dipelajari dan dimiliki, serta mengungkapkannya dengan kata-kata dan tidak berubah-ubah.⁵

Guru dituntut untuk selalu bisa berkreasi dan memiliki banyak inovasi dalam penyampaian materi pembelajarannya. Salah satunya yakni dalam penggunaan media pembelajaran. Masih banyak manfaat lain yang kita dapatkan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Namun pada kenyataannya pendidikan di Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara maju yang lain. Berbagai upaya sudah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satunya yakni dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mendidik. Teori Symbol systems

³ Modul Pertama memahami proses belajar, *Handout*

⁴ Rofik, 'Teori Belajar Menurut Robert M. Gagne', *Pendidikan*, 1 (2014), 1–8.

⁵ *Ibid.*, Hlm. 6

digagas oleh G. Salomon. Teori ini menjelaskan tentang dampak media terhadap pembelajaran.⁶

Berdasarkan kondisi kongkrit di lapangan maka dalam penelitian ini akan mengajukan media pembelajaran *Socrative* untuk menunjang kegiatan pembelajaran IPS. *Socrative* sebuah aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung atau real time.⁷ Tidak banyak guru dan penelitian terdahulu yang mengenal *Socrative* padahal ada beberapa fitur dari *Socrative* yang mampu dimanfaatkan dengan baik oleh para guru. Penelitian ini dinilai perlu digunakan agar motivasi dan hasil belajar siswa meningkat terutama pada pelajaran IPS.

MTs NU Pakis merupakan sekolah menengah pertama di bawah naungan yayasan Al Hidayat yang bertempat di Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Siswa MTs NU Pakis memiliki kegiatan yang beragam, mulai dari pembiasaan karakter religius, mengaji, pembelajaran sampai ekstrakurikuler. Dengan adanya beragam kegiatan tersebut, tentu saja mempengaruhi pada proses pembelajaran. Hal ini tentu saja mengharuskan guru untuk berusaha lebih keras dalam memberikan materi agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Salah satu bentuk upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan Media Pembelajaran *Socrative*. Media pembelajaran yang kreatif, menarik, efisien dan berbasis teknologi akan memudahkan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya Mata Pelajaran IPS di MTs NU Pakis. Penggunaan Media Pembelajaran *Socrative* sendiri tentu saja harus disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan sekolah.

⁶ Kurniawati, Eny. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. Jurnal Pendidikan. Vol. 1 No. 1 Januari Tahun 2021 | Hal. 1 – 5

⁷ Andy, Setya Studi Komparasi Penggunaan Platform *Socrative* Dan *Classdojo* Di Kelas Google Classroom. Jurnal IT-EDU. Volume 05 Nomor 01 Tahun 2020

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah:

1. Apakah Media Pembelajaran *socrative* Berpengaruh Positif Terhadap Motivasi Belajar IPS siswa di MTs NU Pakis?
2. Apakah Media Pembelajaran *socrative* Berpengaruh Positif Terhadap Hasil Belajar IPS siswa di MTs NU Pakis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dalam penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menguji Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Socrative* terhadap Motivasi belajar IPS siswa di MTs NU Pakis.
2. Menguji Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Socrative* terhadap Hasil belajar IPS siswa di MTs NU Pakis.

D. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat secara teoritis
 - a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan khususnya bidang Ilmu Pengetahuan Sosial
 - b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam mempertimbangkan penelitian yang relevan dimasa mendatang.
2. Manfaat secara praktis

- a. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi baik bagi peneliti maupun guru IPS mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Socratic* dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi bagi siswa di MTs NU Pakis tentang kegunaan dan manfaat media pembelajaran *Socratic*.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan serta sebagai persyaratan penulis untuk mendapatkan gelar Sarjana.

E. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini akan menguraikan hipotesis mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Socratic* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa MTs NU Pakis. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.⁸

Berdasarkan literasi berbagai jurnal yang membahas mengenai media pembelajaran *socratic* serta penelitian terdahulu yang menganalisa mengenai media pembelajaran *socratic*, motivasi dan hasil belajar banyak menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran *socratic* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Karakteristik materi IPS yang general memerlukan cara belajar yang berinovasi pula. Untuk memahami suatu konsep pelajaran IPS yang lebih tinggi, diperlukan pemahaman yang memadai terhadap konsep dan atau rumus yang ada di bawahnya. Maka dari itu, *Socratic* menjadi alat yang paling penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, ed. by Sutopo, 2nd edn (Bandung: Alfabeta, 2019).

H01 : Tidak ada pengaruh positif signifikan motivasi belajar IPS Siswa MTs NU Pakis yang menggunakan media pembelajaran *Socratic* lebih baik daripada menggunakan LKS/LKPD.

H02 : Tidak ada pengaruh positif signifikan hasil belajar IPS Siswa MTs NU Pakis yang menggunakan media pembelajaran *Socratic* lebih baik daripada menggunakan LKS/LKPD.

Ha1 : Ada pengaruh positif signifikan motivasi belajar IPS Siswa MTs NU Pakis yang menggunakan media pembelajaran *Socratic* lebih baik daripada menggunakan LKS/LKPD.

Ha2 : Ada pengaruh positif signifikan hasil belajar IPS Siswa MTs NU Pakis yang menggunakan media pembelajaran *Socratic* lebih baik daripada menggunakan LKS/LKPD.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

- a. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Socratic* untuk mengukur tingkat motivasi dan hasil belajar IPS siswa MTs NU Pakis
- b. Subjek penelitian ini meliputi siswa kelas VII MTs NU Pakis yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Socratic* dalam kegiatan belajar dan kelas VII B sebagai kelas Kontrol dengan menggunakan media konvensional yakni LKPD/LKS

2. Batasan Penelitian

- a. Penelitian ini terbatas pada mata pelajaran IPS dikelas VII MTs NU Pakis
- b. Motivasi Belajar diukur dengan penyebaran angket sebelum dan setelah kegiatan

pembelajaran

- c. Hasil belajar diukur melalui nilai siswa yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*.

G. Orsinalitas Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menjabarkan mengenai perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti sebelumnya untuk melihat keabsahan. Adapaun bidang kajian yang diteliti adalah "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Socratic* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial" hal ini bertujuan untuk menghindari kajian yang sama, maka persamaan dan perbedaan antara peneliti dengan penelitian terdahulu dapat dilihat dari ulasan berikut :

Pertama, Rafika dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2021 dengan judul skripsi "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Diketahui bahwa Presentase motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 80,54% dan kelas kontrol 73,13% dengan skor rata-rata. (2) Peneliti melakukan pretest dan protest sehingga mendapat nilai rata-rata kelas eksprimen sebesar 83,92 dan nilairata-rata kelas kontrol adalah 72,50.⁹

Kedua, Nurfadilah dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tahun 2020 dengan judul skripsi "Analisis Model Pembelajaran Quiz Team berbantu Media Pembelajaran *Socratic* terhadap Hasil Belajar" Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Metode Library Research dengan menganalisis 10 jurnal yang relevan atau artikel ilmiah yang terkait. Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwa

⁹ Rafika,"Pengaruh Penggunaan Media Game Eduksi Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi", Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Malang, 2020, hlm. 21

model pembelajaran Quiz Team berbantu media pembelajaran Socrative sangat layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁰

Ketiga,, Finita Prima dari Universitas Negeri Semarang tahun 2020 dengan judul skripsi "Analisis Konsep Socrative dalam Proses Pembelajaran oada mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Slawi". Metode penelitian yaitu kualitatif deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Slawi. Subjek penelitiannya yaitu Guru mata pelajaran Sosiologi, dan siswa kelas X IPS 1 dan X IPS 2 SMA Negeri 3 Slawi Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa selama proses pembelajaran berlangsung respon peserta didikantara lain Asik, Menarik, Seru, Santai, Nyaman dan mudah dipahami hal tersebut muncul karena tidak adanya kendala selama proses pembelajaran, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan Handphone dalam kelompok yang membuat peserta didik merasa seperti sedang bermain bukan belajar yang mengakibatkan mereka merasa relax. Penggunaan media Socrative dalam mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Slawi hanya digunakan pada saat proses pengambilan nilai.¹¹

Keempat, Riry Fatmawati, *English Language Education Department, Faculty of Teacher Training and Education*, Universitas Islam Lamongan, dengan judul jurnal Vol 7 N0 2 tahun 2020, "*The Effect Of Applying Socrative On Students' Reading Ability*" Hasil pra-tes dengan rata-rata 58,94. Sedangkan hasil nilai pasca tes dengan Rata-rata 95. Oleh karena itu, pengaruh penggunaan socrative pada kemampuan membaca komputer siswa dan

¹⁰ Nurdalifah, "Analisis Model Pembelajaran Quiz Team berbantu Media Pembelajaran Socrative terhadap Hasil Belajar", Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Hlm. 28

¹¹ Prima, Finita "Socrative sebagai variabel independen, subyek penelitian mata pelajaran Sosiologi yang masih relevan dengan IPS secara Umum", Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020 Hlm. 17

teknik jaringan di SMKN 1 Baureno pada tahun ajaran 2019/2020 efektif. Peneliti ini juga menggunakan kuesioner sebagai data supporting. Berdasarkan semua kuesioner, penulis dapat menyimpulkan bahwa socrative sangat efektif untuk diterapkan di SMKN 1 Baureno tepatnya pada siswa teknik komputer dan jaringan.¹²

Kelima, Antonius Agus Wijaya, 2017 in English Language Education Sanata Dharma University Yogyakarta dengan judul Thesis “*The Role Of Digital Learning Facilitation: Socrative App To Engage Students In Learning English*” Penelitian ini bertujuan untuk mengadopsikan penggunaan fasilitas pembelajaran digital Socrative App dalam pengaruhnya untuk menarik minat siswa dalam belajar bahasa inggris di dalam kelas. Metode penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian kuantitatif menggunakan kuisisioner berbentuk skala. Data dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran digital Socrative App terbukti mampu mengatasi masalah minat belajar siswa di dalam kelas. Terlebih lagi, siswa juga menunjukkan kenyamanan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dan minat selama proses pembelajaran berlangsung.¹³

Tabel 1.1 Orginalitas Penelitian

No	Nama Judul & Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
1.	Rafika dari Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, th 2021.	Motivasi dan Hasil belajar sebagai variabel dependen, Menggunakan pendekatan Kuantitatif	Quizizz sebagai variabel independen sedangkan peneliti menggunakan <i>Socrative</i>	Dari berbagai rujukan penelitian terdahulu ini diharapkan bisa menambah kekuatan data dari peneliti.
2.	Nurfadilah dari skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, th	<i>Socrative</i> sebagai variabel independen. Hasil belajar sebagai variabel dependen	Menggunakan metode Library Research	

¹² Riry Fatmawati “*The Effect Of Applying Socrative On Students’ Reading Ability*” Jurnal, Vol 7 No 2 Tahun 2020

¹³ Antonius Agus, “*The Role Of Digital Learning Facilitation: Socrative App To Engage Students In Learning English*” Thesis 2017

	2020,			
3.	Finita Prima dari skripsi Universitas Negeri Semarang, th 2020,	<i>Socratic</i> sebagai variabel independen, subyek penelitian mata pelajaran Sosiologi yang masih relavan dengan IPS secara Umum	Menggunakan metode penelitian Kuantitatif	
4.	Riry Fatmawaty dari jurnal Universitas Islam Lamongan, th 2020.	<i>Socratic</i> sebagai variabel independen, menggunakan eksperimental.	Kemampuan membaca komputer sebagai variabel dependen.	
5.	Antonius Agus W DARI Thesis Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Th 2017	Objek penelitian menggunakan <i>socratic</i>	Menggunakan metode PTK	

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dan sumber di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran salahsatunya adalah *socratic* tentu saja menarik perhatian siswa untuk semangat menerima materi serta membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan berbagai macam teori dan metode yang digunakan peneliti terdahulu, penulis ingin mengaplikasikan hasil karya nya pada siswa MTs NU Pakis dengan harapan bisa memperbaharui informasi atas penelitian terdahulu serta membawa dampak baik bagi sekolah tersebut.

H. Definisi Operasional

Hipotesis dan variabel yang digunakan dalam penelitian ini perlu di uji untuk mencegah adanya penafsiran yang berbeda-beda. Maka definisi secara ringkas istilah-istilah kunci dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Socratic*

Socratic merupakan sebuah aplikasi yang banyak digunakan untuk

membuat soal. *Socratic* memiliki fitur yang banyak sehingga mudah digunakan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas. *Socratic* didirikan pada tahun 2011 oleh Amit Maimon, Benjamin Berte, Michael West.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan daya penggerak baik dari dalam maupun luar diri siswa untuk melakukan proses belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga siswa mampu mencapai tujuan yang direncanakan dalam belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil yaitu menunjuk pada suatu perolehan dari kegiatan belajar siswa selama disekolah. Dalam penjelasan ini maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa dengan tujuan pengajaran. Baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.

I. Sistematika Pembahasan

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

BAB I : Pendahuluan, yang berisi mengenai 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 pembelajaran *Socratic* dan hasil belajar. Serta Kerangka berfikir.

BAB III : Metode Penelitian, yang meliputi lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, Populasi sampel, data dan sumber data, instrumen

penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas, Teknik analisis data, prosedur penelitian, dan daftar pustaka.

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN ; Paparan data dan Hasil Penelitian.

BAB V PEMBAHASAN ; Pengaruh penggunaan media pembelajaran *socratic* terhadap hasil belajar IPS siswa.

BAB VI PENUTUP ; Kesimpulan dan Saran

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran *Socratic*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berarti perantara dalam bahasa latin. Jika dijabarkan bermakna sebagai sebuah perantara dari pemilik pesan kepadapenerima pesan.¹⁴ Pengertian tersebut ditarik kesimpulan bahwa media adalah alat penyalur pesan kepada penerima. Dilihat bahasa Arab media berarti *Wasa'il* atau *Wasilah* yang memiliki makna perantara atau yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima.¹⁵ Dalam lingkup pembelajaran media dikatakan alat yang digunakan guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi. Menurut Heinich, media merupakan saluran komunikasi, Contohnya yakni, film, televisi, gambar, radio, suara dan lain-lain. Dari berbagai contoh tersebut tentu saja tetap memperhatikan keadaan dan kegunaan yang sesuai.

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, dibicarakan, didengar, serta dapat dibaca dengan disertai penggunaan instrumen pembelajaran dengan baik dalam kegiatan pembelajaran. Dapat memberikan pengaruh terhadap efektifitas pembelajaran.¹⁶ Teori *Symbol systems* digagas oleh G. Salomon. Teori ini menjelaskan tentang dampak media

¹⁴ Rusman, "Model Desain Pembelajaran" 2009, 1-23

¹⁵ Ibid

¹⁶ Asanawir, "Media Pembelajaran" (Jakarta : Ciputat Pers, 2002) Hlm 11

terhadap pembelajaran. Menurut G. Salomon dalam Ambar setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu dan efektivitas sebuah media bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik, isi, dan tugas.¹⁷

Media pembelajaran jika dihunakan dengan kreatif akan menarik perhatian siswa untuk melakukan pembelajaran dengan baik serta membantu guru agar lebih efektif dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran sendiri memiliki banyak kelebihan dan kekurangan sehingga perlu secara cermat dalam memilih atau menggunakan media agar tepat.¹⁸ Beberapa kriteria media pembelajaran yang baik dan bisa digunakan adalah:

- a. Memiliki tujuan pembelajaran
- b. Memiliki nilai fungsional yang tepat
- c. Media yang mudah didapat
- d. Lingkungan yang memadai, baik siswa maupun ruang kelas.
- e. Mampu menyalurkan materi kepada siswa

2. Jenis-jenis Pembelajaran

Hamdani berpendapat bahwa media dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu :

- a. Media Visual merupakan media yang dapat dilihat dengan mata telanjang. Misalkan gambar atau foto sebuah bentuk tubuh manusia, digunakan untuk materi tentang tubuh manusia.
- b. Media Audio merupakan media yang hanya dapat didengar guna merangsang pikiran.

¹⁷ Kurniawati, Eny. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. Jurnal Pendidikan. Vol. 1 No. 1 Januari Tahun 2021 | Hal. 1 – 5

¹⁸ E Yusuf, R Umar, and M Munirah, 'Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fiqih DI MTs Bahrul Ulum Sumalata', *Pekerti*, 1 (2020), 15–25

- c. Media audiovisual yakni gabungan antara audio dan visual artinya dapat didengar dan diamati. Misalkan memutar video atau film yang berhubungan dengan materi.
- d. Media hasil teknologi cetak, yaitu cara menyampaikan materi melalui proses pencetakan. Misalkan buku, modul, majalah dan lain-lain.
- e. Media hasil teknologi audio-visual, yaitu alat untuk menyampaikan materi atau pesan-pesanaudio visual, misalkan LCD, Proyektor, TV dan lain-lain.
- f. Media hasil berbasis komputer, yakni cara menyampaikan materi melalui micro-prosesor, misalkan Aplikasi yang bisa digunakan guru kelas.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak ragam media yang 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 menjadi empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi, antarlain :

- a) Media hasil teknologi cetak, adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi, teks, grafik, foto dan representasi fotografik. Media cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku, modul, majalah, hand-out dan lain-lain.

- 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, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis micro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai, *computer-assisted instruction* (pengajaran berbantuan komputer). Contohnya adalah penggunaan media pembelajaran *Socratic* dalam proses pembelajaran.¹⁹

3. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat guna akan mempermudah siswa untuk menerima materi yang disampaikan 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 pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa kegunaan media pembelajaran antarlain :

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan bisa belajar secara mandiri yang sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Siswa juga akan mendapat stimulus positif sehingga materi mudah diterima saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa

¹⁹ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember:Cerdas Ulet Kreatif, 2017) hlm. 25

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 memahami 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. Sebagai stimulus semangat belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih cakap dan menikmati proses pembelajaran.
- f. Memberikan efisiensi dan efektivitas ruang, tenaga dan waktu. Sehingga dalam keadaan jauh pun tidak menjadi penghalang siswa untuk terus mendapat pembelajaran.

4. Dasar Pertimbangan Pemilihan dalam penggunaan media

Dengan adanya berbagai macam media pembelajaran yang semuanya dapat dipakai 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*).²⁰ Lebih jelasnya mengenai hal di atas diuraikan sebagai berikut :

- a. *Access*, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah didapat dan dimanfaatkan, akses juga menyangkut aspek kebijakan, apakah media tersebut diizinkan untuk digunakan.

²⁰ Riswati “ Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas VII Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai”

- b. *Cost*, artinya pertimbangan biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan suatu media harus seimbang dengan manfaatnya.
- c. *Technology*, artinya ketersediaan teknologinya 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.

Berdasarkan uraian diatas, 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 pembelajaran hendaklah dipertimbangkan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

5. Media Pembelajaran *Socrative*

a. Pengertian *Socrative*

Socrative merupakan aplikasi yang dibuat untuk memudahkan guru dalam membuat soal atau kuis serta langsung berinteraksi dengan siswa.²¹ *Socrative* merupakan aplikasi cerdas untuk mengolah respond dari siswa, aplikasi ini berbasis Smartphone. *Socrative* memiliki beberapa fitur antarlain multichoice, fitur short

²¹ Finita Prima Ariesta, 'Analisis Konsep *Socrative* Dalam Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran' Skripsi, (Universitas Negri Semarang, 2020). Hlm. 20

answer dan true or false.

Aplikasi *socrative* ini merupakan terobosan baru di Teknologi Web 2.0 yang mengacu pada perpindahan bangunan secara dinamis.²² Selain *socrative*, teknologi web 2.0 yang populer antarlain Youtube, Facebook, Twitter. Beberapa aplikasi dalam pendidikan juga muncul di teknologi web 2.0, antarlain quizizz, kahoot dan lain-lain.

Saat ini siswa sangat dipermudah mengakses *socrative* karena adanya internet. Internet menjadikan pembelajaran di Abad-21 ini lebih mudah. Ia membentuk pendekatan pelajar untuk belajar, pendidik untuk mengajar dan membangun interaksi antar siswa dengan pendidik. Melalui penggunaan aplikasi ini siswa akan dengan mudah merespond pertanyaan yang disediakan oleh guru. Soal dengan model *multichoice* dapat menjadi alat pembelajaran dan penilaian yang efisien, namun tentu saja perlu adanya pengawasan agar meminimalisir kecurangan selama proses pengerjaan soal dijalankan.

Aplikasi *socrative* ini sangat mudah diakses, memiliki tampilan yang sederhana sehingga mudah dipahami dan dipelajari. Untuk pembuatan kuis atau soal dengan *socrative* guru bisa menghemat beberapa hal.²³ Antarlain, sekolah dapat menghemat penggunaan kertas, guru akan banyak waktu untuk mengoreksi dan mengelola nilai karena sistem *socrative* yang otomatis memunculkan nilai setelah mengerjakan, selain itu *socrative* juga memberikan hasil analisis setiap butir soal. Hal ini tentu saja sangat membantu guru dalam menganalisis seberapa valid soal yang telah dibuat sendiri. Kelebihan lain dari *socrative* adalah merupakan aplikasi tidak berbayar sehingga tidak

²² Abdullah and others, 'Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Socrative Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru Di Kecamatan Pangkalan Kuras', Publikasi Pendidikan, 11.1 (2021), Hlm. 42

²³ *Ibid.* Hlm 30

perlu sewa, lalu socrative juga tersedia di web (*Socrative.com*) sehingga tidak perlu menginstall aplikasi. Aplikasi socrative juga memiliki kekurangan antaralain tidak mempunyai menu yang lengkap untuk menjelaskan materi sehingga guru perlu menambahka waktu untuk penjelasan lebih dalam mengenai materi.

b. Langkah-langkah menggunakan *Socrative*

a) Membuat Akun

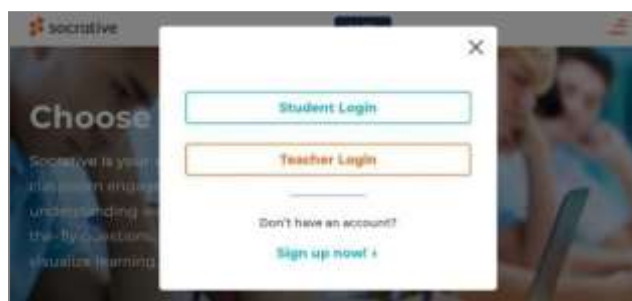
1. Masuk ke halaman web dari *socrative* (*socrative.com*)

Gambar 2.1 Halaman Web *Socrative.com*



2. Untuk membuat kuis baru kita harus *log in*, namun karena kita belum punya akun dari *socrative* maka kita harus mendaftar terlebih dahulu. klik “*log in*” lalu pilih “*sign up now*”

Gambar 2.2 Sign Up *Socrative*



3. Isi nama awal-akhir, email, konfirmasi email, password dan konfirmasi password.

Gambar 2.3 Pendaftaran Akun Socrative



The screenshot shows a registration form titled "Profile". It contains six input fields arranged in two columns. The left column has "First Name" (with "John" entered), "Email" (with "john@socrate.com" entered), and "Password" (with "123456" entered). The right column has "Last Name" (with "Doe" entered), "Confirm Email" (with "john@socrate.com" entered), and "Confirm Password" (with "123456" entered). At the bottom, there are two buttons: "CANCEL" (light blue) and "NEXT" (orange).

4. Kemudian setelah klik *next*, lalu pada bagian ini pilih “*Primary/Secondary School*” dan isi nama sekolah, lalu klik “*Join*”

Gambar 2.4 Pendaftaran nama sekolah di Socrative



The screenshot shows a registration form titled "Demographics" under the heading "NEW TEACHER ACCOUNT". It features a progress indicator with three steps, where the second step is active. The form has two input fields: "Organization Type" (a dropdown menu with "Primary/Secondary School" selected) and "School Name" (with "MTS Negeri" entered). At the bottom, there are two buttons: "CANCEL" (light blue) and "NEXT" (orange).

5. Isi “*role*” sebagai guru “*teacher*” agar bisa mengatur jalannya *socrative* nanti, serta isikan nomor Handphone. Lalu klik NEXT dan akun sudah siap digunakan.

Gambar 2.5 Pendaftaran data diri



The screenshot shows a registration form for personal data. It has three input fields: "Confirm Email", "Password", and "Confirm Password". At the bottom, there are two buttons: "CANCEL" (light blue) and "NEXT" (orange). The form is displayed on a mobile device screen, with a status bar at the top showing the time "06:22" and battery level "96%".



b) Membuat soal

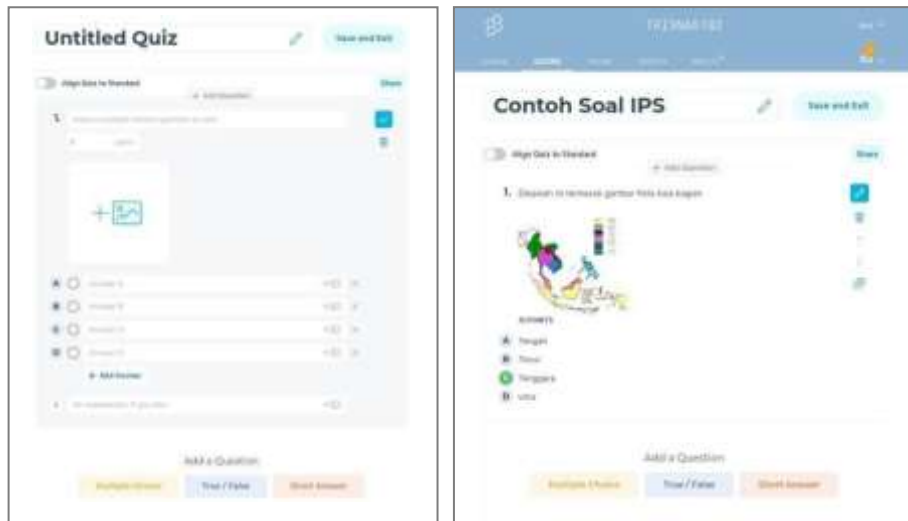
1. Masuk *socrative* dengan email dan password yang sudah dibuat sebelumnya.
2. Akan ada tampilan seperti ini, lalu pilih *Quizzes*” dan pada bagian *Add* pilih “*New Quiz*”

Gambar 2.6 Halaman membuat kuis



3. Disini bisa memberi judul soal, memilih model soal (*Multiple Choice*, *True/False Short Answer*), memasukkan gambar pada soal, serta memberi point pada setiap soal.

Gambar 2.7 Halaman pembuatan soal



4. *Launching* soal, pada bagian “*launch quiz*”, disini banyak fitur yang bisa membuat kebijakan saat memberikan soal kepada siswa.

Gambar 2.8 *Launching* Soal



5. Jawaban dari siswa dapat dilihat di fitur “*Reports*”

Gambar 2.9 Hasil Pengerjaan

The screenshot shows a digital interface for a post-test result. At the top, it says 'SOAL POSTTEST IPS' and 'Selasa, 19 April 2022 10:53'. There are buttons for 'Share' and 'Export'. Below, there are three toggle switches: 'Show Details', 'Show Response', and 'Show Results'. The main part is a table with columns for 'NAME', 'SCORE', and six question numbers (1-6). Each cell in the question columns contains a score from 0 to 100, with green backgrounds for scores of 100 and red for others.

NAME	SCORE	1	2	3	4	5	6
Amar Firdaus	100%	100	100	100	100	100	100
Ahmad Ayu	100%	100	100	100	100	100	100
Ahmad Widiy Dharma	75%	100	100	100	100	100	100
Ajengita permatasari	0%						
Ajengita permatasari	100%	100	100	100	100	100	100
Amanah Widiy Kusum	100%	100	100	100	100	100	100
Amanah Widiy Kusum	100%	100	100	100	100	100	100
Amanah Widiy Kusum	100%	100	100	100	100	100	100
Amanah Widiy Kusum	100%	100	100	100	100	100	100
Amanah Widiy Kusum	100%	100	100	100	100	100	100
Amanah Widiy Kusum	100%	100	100	100	100	100	100

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Kata “*Motif*” dimakani 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.²⁴

Dalam Kamus umum bahasa Indonesia motivasi adalah dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang baik itu secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan suatu

²⁴ Sandirman A.M, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada) hlm 73

tindakan atau perbuatan guna mencapai tujuan tertentu.²⁵ 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.²⁶

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. Thomas M. Risk dalam Rahani mengemukakan pengertian motivasi sebagai berikut : “ *We may define motivation, in pedagogical sense, as the conscious effort on the part of the teacher to establish in student motives leading to sustained activity to reach 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.²⁷

Konsep motivasi berawal dari konsep para ahli filsafat, bahwa tidak semua tingkah laku manusia dikendalikan oleh akal, akan tetapi tidak banyak perbuatan yang telah dilakukan oleh manusia di luar kontrol manusia, maka dari itu lahirlah sebuah pendapat, bahwa manusia disamping sebagai makhluk rasionalistik, manusia juga

²⁵ Retnowati, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah” (IAIN Metro, 2017)

²⁶ Sandirman A.M, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada) hlm 75

²⁷ Riswati, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai”

sebagai makhluk mekanistik yaitu makhluk yang digerakkan oleh sesuatu di luar nalar.²⁸

Dari pernyataan diatas yaitu motivasi didefinisikan dengan segala sesuatu sebagai pendorong tingkah laku seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Motivasi menurut beberapa tokoh

Menurut James O Whittaker mengenai penggunaan istilah “*motivation*” dibidang psikologi. Ia mengatakan, bahwa motivasi adalah kondisi-kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberi dorongan kepada makhluk untuk bertingkah laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut.

Menurut Ghuthrie mengenai motivasi dalam belajar, memandang motivasi dan *reward* sebagai hal yang kurang penting dalam belajar. Menurut Ghuthrie, motivasi hanyalah menimbulkan variasi respons pada individu, dan bila dihubungkan dengan hasil belajar, motivasi tersebut bukan instrumental dalam belajar.

3. Teori Motivasi

Motivasi sangat berkaitan dengan anggapan bahwa apapun yang dilakukan manusia adalah dengan tujuan untuk memenuhi segala kebutuhan, baik kebutuhan secara fisik maupun psikis. Berkaitan erat dengan pandangan Abraham Maslow bahwa kebutuhan dasar tertentu harus dipuaskan dahulu sebelum memuaskan kebutuhan yang lebih tinggi. Kebutuhan tertinggi dan sulit dalam hierarki Maslow diberi perhatian khusus yaitu aktualisasi diri.. Menurut hirarki kebutuhan Maslow, kebutuhan individual harus dipuaskan dalam urutan yakni Fisiologis, Keamanan, Cinta dan rasa memiliki, Harga

²⁸ Suharni and Purwanti, ‘Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa’, *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3.1 (2018), 145.

diri dan Aktualisasi diri.

Kebutuhan dan dorongan / motivasi istilah yang digunakan secara bergantian dalam psikologi, namun kebutuhan lebih mengacu pada kebutuhan fisiologis dan dorongan atau motivasi mengacu pada kebutuhan yang bersifat psikologis dari suatu kebutuhan.

4. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah segala usaha didalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan-kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan berperan dalam menumbuhkan semangat belajar untuk individu.

Menurut Clayton Alderfer dalam Hamdh Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan segala kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi belajar merupakan peranan khas dalam memunculkan perasaan penggerak semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki semangat an banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar sehari-hari.

Dalam membicarakan soal motivasi belajar, hanya akan dibahas dari dua sudut pandang, yakni motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut “motivasi intrinsik” dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut “motivasi ekstrinsik” menurut W.S Winkel, 1997 dalam Sardiman 2012 yaitu :

a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorong melakukan tindakan belajar. Motivasi intrinsik

adalah motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang atau motivasi yang erat dengan tujuan belajar. Antara lain

- Keinginan untuk menjadi orang ahli dan terdidik
- Belajar yang disertai dengan minat
- Belajar yang disertai dengan perasaan senang

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situation*). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya. Antara lain :

- Belajar demi memenuhi kewajiban
- Belajar demi memenuhi kebutuhan
- Belajar demi memperoleh hadiah
- Belajar demi meningkatkan gengsi
- Belajar demi memperoleh pujian dari guru, orang tua, dan teman
- Adanya ganjaran dan hukuman

5. Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti dalam uraian berikut :

1. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar

Seseorang melakukan aktivitas belajar karena motivasi belum menunjukkan aktivitas yang nyata ada yang mendorongnya.

2. Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar

Efek yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya.

3. Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman

Setiap orang senang dihargai dan tidak disuka dihukum dalam bentuk apapun. Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain.

4. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar

Anak didik merasa berguna, dikagumi atau dihormati oleh guru atau orang lain. Perhatian, ketenaran, status, martabat, dan sebagainya merupakan kebutuhan yang wajar bagi anak didik, semuanya dapat memberikan motivasi bagi anak didik dalam belajar.

5. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar

Anak didik yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan.

6. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar

Dari berbagai hasil penelitian selalu menyimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi prestasi belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang anak didik.

6. Fungsi Motivasi Belajar

Baik motivasi intrinsik maupun motivasi. Dorongan adalah fenomena psikologis dari dalam yang melahirkan hasrat untuk bergerak dalam menyeleksi perbuatan yang

akan melahirkan hasrat untuk bergerak dalam perbuatan yang akan dilakukan. Karena itulah baik dorongan atau penggerak maupun penyeleksi merupakan kata kunci dari motivasi dalam setiap perbuatan dalam belajar. Dalam motivasi terdapat tiga fungsi utama yaitu:

- a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan, Motivasi sebagai pendorong ini mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.
- b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan, Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik
- c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan, Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.

7. Motivasi Belajar dalam perspektif Islam

Motivasi adalah pendorong setiap potensi yang ada dalam diri seorang manusia, sehingga manusia dapat mengoptimalkan apa yang ada dalam dirinya, dengan pengetahuan dan disiplin ilmu yang menjadikan mulia di sisi Allah SWT.

Motivasi dan kebutuhan adalah dua kata yang saling terkait satu dengan lainnya. Terkadang motivasi digunakan sebagai kata yang bermakna kebutuhan dan juga sebaliknya. Demikianlah yang banyak dipahami. Namun, sebagai ilmuwan membedakan di antara keduanya bila keduanya disejajarkan dan disebut secara bersamaan. Motivasi adalah satu implikasi yang muncul karena suatu ketidakaturan secara biologis ataupun psikologis dalam dirinya. Sedang yang dimaksud dengan kebutuhan adalah ruh ketidak beraturan atau kekurangan tersebut.

8. Bentuk-bentuk Motivasi Belajar

Didalam kegiatan belajar-mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Motivasi bagi pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan insiatif, 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. Ada beberapa bentuk dan cara untuk menimbulkan motivasi dalam kegiatan belajar di Sekolah :

- a) Memberikan 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 diajarkan kepada siswa sehingga tidak sekedar kognitif saja tapi 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 menaraik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat menggambar.
- c) Saingan atau kompetisi, 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 dalam 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 terlalu sering (setiap hari) memberikan ulangan karena akan memberikan kesan membosankan dan bersifat rutin.
- 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 atau *Punishment*, 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.
- 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 garirah untuk terus belajar.²⁹

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

²⁹ Sudirman A.M, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (PT. Raja Grafindo) Hlm 90

menjadi kegiatan belajar yang bermakna, sehingga hasilnya pun bermakna bagi kehidupan si subjek (siswa) belajar.³⁰

C. Hasil 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.

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.³¹

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 luas) ditampakkan atau diubah

³⁰ Ibid

³¹ Rusman, Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer, (Bandung, Alfabeta, 2012) Hlm 83

melalui praktek atau pelatihan. Pernyataan dari L. Kingsey memiliki kelebihan makna tersendiri yang ditujukan pada praktik yang mana menurut peneliti kata “praktik” tersebut menekankan pada kegiatan eksperimen. Perubahan perilaku maupun hasil belajar dalam pengertian ini telah mencakup pada kegiatan eksperimen yang mulanya sesuatu itu tidak ada menjadi ada.³²

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 artinya belajar bukan hanya semata-mata perubahan dan penemuan tetapi belajar telah mencakup tentang 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.³³

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan seorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya dengan pengalaman-pengalaman yang telah dilaluinya. Belajar dapat dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat dengan mencapai segala pemahaman,, ketrampilan, sikap. Belajar berarti kegiatan untuk mencapai ilmu dan kepandaian. Dengan belajar seorang bisa mendapatkan kepandaian dan ilmu yang belum dimiliki sebelumnya sehingga seorang menjadi tahu, paham dan mengerti serta dapat melaksanakan tentang sesuatu.

³² Ibid.

³³ Ibid

Hadist ini jelas memberikan penjabaran bahwa Rosulullah Shalallahu ‘alaihi wa sallam dengan tegas menyatakan bahwa setiap umat muslim dan seluruhnya hukumnya wajib menuntut ilmu. Bukan hanya sebagian muslim atau muslim tertentu.

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 rohani hukum-hukum Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utamamenurut ukuran-ukuran islam.³⁴

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan proses perubahan seseorang. Baik perubahan perilaku atau keterampilan. Perubahan tersebut dapat membantu seorang dalam memecahkan sebuah masalah yang mungkin terjadi dalam hidup serta menyesuaikan dengan kebutuhan lingkungannya.

2. Jenis-jenis Belajar

³⁴ Nidawat Nidawati “ Belajar Dalam Perspektif Psikologi dan Agama” PIONIR Jurnal Pendidikan Vol 4 No 1 (2013)

Proses pembelajaran tentu saja memiliki tujuan yang diharapkan, dalam menggapai tujuan tersebut ada beberapa jenis belajar antarlain :

- l) Siswa menjadi subyek utama dalam belajar, sehingga siswa harus paham dan aktif.
- m) Siswa belajar berdasarkan kemampuan
- n) Siswa akan bisa belajar dengan semangat apabila selalu diberi pendampingan dan penguatan dalam proses belajarnya.
- o) Siswa harus bisa menguasai setiap langkah pembelajaran yang dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik

3. 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 belajardapat dijadikan indikator tentang sedikit banyaknya pengetahuan yang dimiliki atau dikuasai siswa dalam bidang studi tertentu.³⁵

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

³⁵ Firdaus Daud, "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 (2012)

siswa dan faktor-faktor lain yang berada di luar proses pembelajaran itu sendiri, seperti perbedaan latar belakang sosial budaya antara guru dan siswa.

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor atau nilai dari hasil evaluasi pada materi pelajaran tertentu. Hasil belajar merupakan kemampuan dan perubahan dari siswa yang didapat dari pengalaman belajarnya. Secara sederhana hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran sehingga mengalami suatu bentuk perubahan yang positif guna mencapai tujuan-tujuan tertentu.

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 prestasi adalah evaluasi.

Untuk mengetahui hasil belajar yang telah mencapai tujuan dapat dilihat dari evaluasi. Dengan dilakukannya evaluasi ini dapat menjadi feedback dan tindak lanjut dari pemahaman siswa. Penilaian hasil belajar siswa mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa atas materi pelajaran Tertentu yang diberikan. Disini peneliti berfokus pada materi IPS.

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. ³⁶

4. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar tentunya memiliki klasifikasi tertentu yang meliputi pemahaman konsep (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik), adapun menurut Muhibbin Syah akan dijabarkan sebagai berikut :

- b) Kognitif, 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 indikator dapat menggambaran dan mengklasifikasikan. Sintesis (membuat paduan baru da utuh, dengan indikator dapat menghubungkan materi-materi sehingga menjadi kesatuan baru, menyimpulkan dan menggeneralisasikan.
- c) Afektif, meliputi; Penerimaan dengan indikator dapat menunjukan sikap menerima dan menolak. Sambutan dengan indikator ketersediaan berpartisipasi dan memanfaatkan. Apresiasi (sikap menghargai) dengan indikator menganggap penting, indah, bermanfaat, harmonis mengagumi. Internalisasi (pendalaman),

³⁶ Ibid

dengan indikator mengakui, meyakini, dan mengingkari. Karakterisasi (penghayatan), dengan indikator dapat melembagakan atau meniadakan, menjelmakan dalam pribadi dan kehidupan sehari-hari.

- d) Psikomotor, 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.³⁷

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil Belajar

Belajar adalah proses perkembangan, artinya siswa akan mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut memerlukan sesuatu yang berasal dari dalam diri siswa, misalkan kemauan belajar atas materi dan penyampaian guru yang menarik. Sehingga akan membawa pengaruh pada hasil belajar. Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Walisman antara lain :

1. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan akan mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal meliputi (a) faktor fisiologis, yakni berhubungan dengan kondisi fisik siswa, yakni keadaan jasmani. Jika siswa dalam keadaan jasmani yang baik maka proses pembelajaran akan mudah dilakukan dan hasil belajar akan baik, namun jika tidak maka sebaliknya. (b) faktor psikis yakni keadaan psikologi siswa yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Beberapa contohnya adalah kecerdasan siswa, minat, sikap dan lain-lain.

³⁷ Aan Lasmanah “ 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 (April, 2013)

2. Faktor eksternal yakni faktor yang berasal dari luar diri seorang siswa. Misalkan faktor keluarga, masyarakat, teman sebaya dan lain-lain. Hal ini tentu saja menjadi hal yang paling perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, agar siswa tetap berada dalam lingkungan yang baik sehingga siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan membawa hasil belajar yang maksimal.

D. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah terjemahan dari *social studies* yang ada di Amerika yang berarti “Penelaah atau kajian tentang masyarakat”.³⁸ Beberapa pengertian *Social Studies* yang dikembangkan di Amerika Serikat Oleh beberapa tokoh pendidikan terkenal antaralain :

- a. Edgar B. Wasley, yaitu : “*Social stuies are thr social sciences simplited for paedagogial purposes in school. The sosial studies consist og geography history, economic, sociology, civics and various combination of these subjects*”.(ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan sekolah. Ilmu sosial sendiri terditi dari ilmu ilmu sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, kewarganegaraan dan berbagai kombinasi mata pelajaran ini).
- b. John Jarolimek mengemukakan : “*The social studies as a part ofelementary school curriculum draw subjectmatter content from the social science, history, sociology, political science, social psychology, philosophy, anthropology, and economic. The social studies have beendefined as “those portion of the social science selected for instructional purposes*”. (Ilmu sosial sebagai sebuah dari kurikulum sekolah dasar yang menarik konten materi pelajaran dari ilmu sosial, sejarah,

³⁸ Miftahuddin, “Revitaisasi IPS Dalam Perspektif Global” Tribaki: Jurnal Pemikiran Keislaman Vol 27 no 2 (2016)

sosiologi, ilmu politik, psikologi sosial, filsafat, antropologi, dan ekonomi. IPS didefinisikan sebagai bagian dari sains untuk tujuan intruksional).³⁹

Selain pendapat dari ahli internasional, Berikut ini pengertian menurut para ahli pendidikan dan ahli IPS di Indonesia antarlain :

- a) Moeljono 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 diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuanyang disederhanakan agar mudah dipelajari.
- b) Nu'man Soemantri menyatakan : IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari yang disederhanakan untuk tingkat SD, SLTP,dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti : (1) Menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di Universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa-siswa sekolah dasar dan lanjutan, (2) Mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudahdicerna.
- c) 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 ilmusosial yang telah terpilih. Kemudian disederhanakan sesuai dengan kepentingan-kepentingan sekolah.⁴⁰

³⁹ Ibid

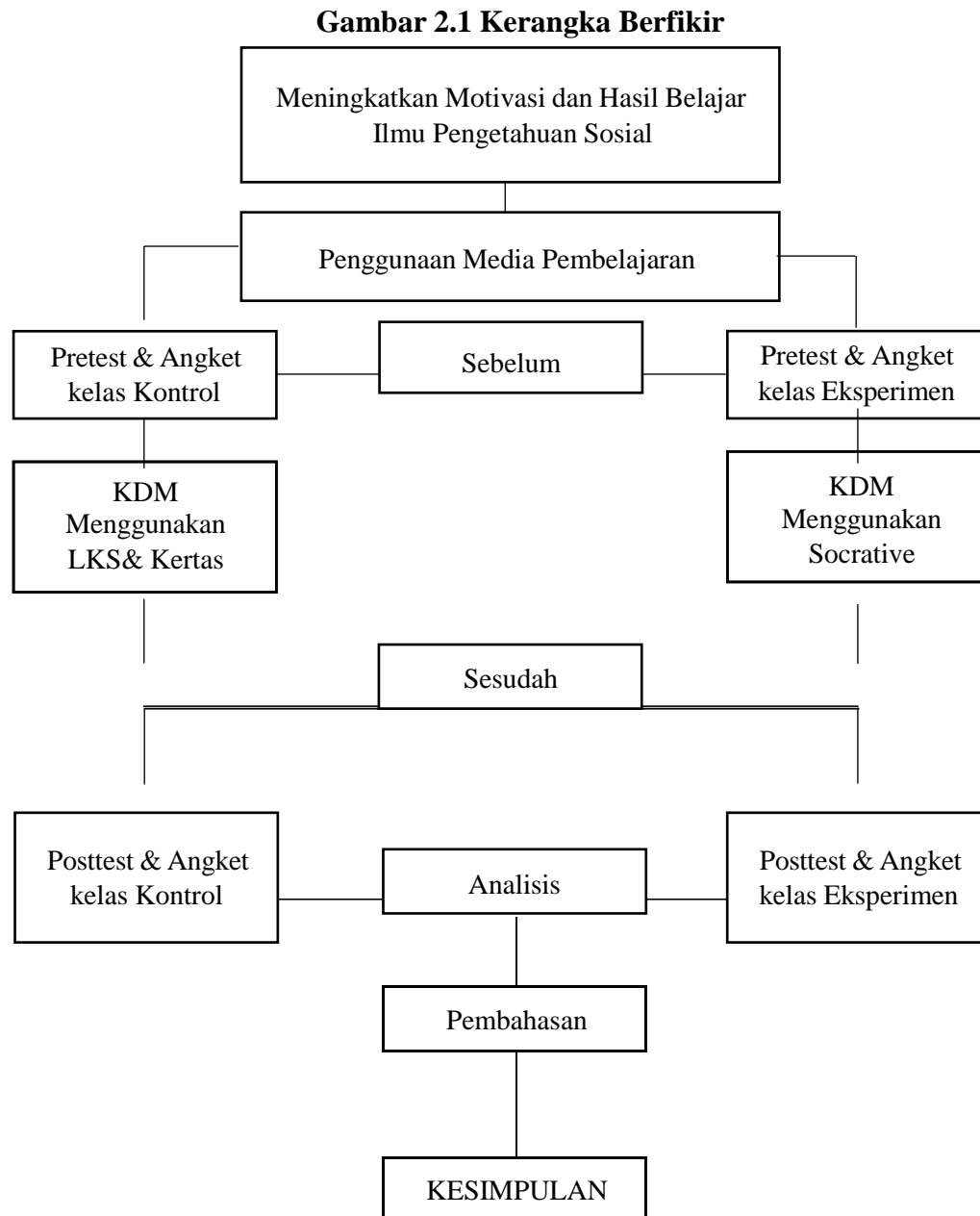
⁴⁰ Ibid.

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.⁴¹

⁴¹ Edy Suharman and M Mukminan “Peran guru IPS sebagai pendidik dan pengajar dalam emningkatkan sikap sosial dan tanggungjawab sosial siswa SMP,” *Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS* Vol 4 No 1 2017. Hlm 1-13

E. Kerangka Berfikir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka menarik kesimpulan proses pelaksanaan penelitian dengan membuat sebuah kerangka berfikir sebagai berikut :



Penjelasan dari Gambar diatas bahwa mengingat pendidikan indonesia harus terus

melahirkan siswa yang berintelektual, sehingga bisa dipersiapkan sebagai calon penerus bangsa. Maka dari itu, seorang pendidik harus bisa memiliki inovasi tinggi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salahsatunya dengan menggunakan media pembelajaran *socratic*. Dengan dilakukan penelitian pendekatan kuantitatif dengan membagi kelas menjadi dua kelompok. Yaitu eksperimen dan kontrol. Sebelum dimulainya pembelajaran mereka diberi soal *pretest* dan angket yang sama kemudian dalam proses pembelajaran, kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *socratic*. Sedangkan kelas kontrol diberi media LKS/LKPD. Setelah proses pembelajaran mereka akan mendapat soal *posttest* dan angket kembali untuk mengetahui hasil perbedaan dari proses pembelajaran. Kemudian jawaban *posttest* dan angket dari siswa akan dianalisis dengan menggunakan pendekatan kuantitatif kemudian akan disimpulkan hasilnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi pada salahsatu sekolah di Malang yakni MTs NU Pakis yang merupakan lokasi strategis dekat dengan *ExTol* kota Malang, dengan alamat Jl. Raya Bunut Wetan No. 986, Krajan, Bunut Wetan, Kec. Pakis, Malang, Jawa Timur 65154. MTs NU Pakis merupakan sekolah yang dibawah naungan Yayasan Al Hidayat. Pada lokasi tersebut peneliti menemukan topik yang cocok dengan rumusan masalah dalam penelitian ini. Kualitas sekolah begitu bagus sehingga menjadikan banyak calon siswa yang tertarik. Sekolah tersebut memiliki kebiasaan yang sangat baik sehingga peneliti ingin melihat dampak dari penggunaan media pembelajaran. Subyek penelitian adalah siswa MTs NU Pakis Tahun Ajaran 2021/2022 semester 1, sedangkan objek penelitian yaitu penggunaan media pembelajaran *socratic* terhadap hasil belajar IPS siswa.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajran *socratic* terhadap Motivasi dan hasil belajar IPS siswa di MTs NU Pakis. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan beberapa data yakni *pretest* dan *protest* serta kuisisioner. Setelah didapatkan datanya, maka akan diolah menggunakan angka-angka kemudian dianalisis dengan pengelolaan statistik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif diperkenalkan sebagai angka dan dibedah dengan pengukuran. enelitian dengan pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang memandang tingkah laku manusia dapat diramal dan objektif dan dapat diukur.⁴²

⁴² Avanti Vera Risti Pramudyani, *Penelitian Pendidikan*, ed. by Desi Rahmawati, 1st edn (Yogyakarta: suryacahya, 2018).

Jenis penelitian menggunakan model eksperimen. Menurut Nana Syaodaih metode eksperimental merupakan metode penelitian yang paling murni dalam pendekatan kuantitatif. Freankel and Waklen mengatakan eksperimen berarti mencoba, mencari dan mengkonfirmasi/membuktikan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut ditarik kesimpulan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan yang merupakan metode kuantitatif digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkontrol.⁴³

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah Eksperimen Kuasi atau Penelitian Semu dengan mengaplikasikan *pretest-posttest control group design* yang mana dilakukan dengan menyeleksi antara hasil *pretest-posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian eksperimen semu adalah penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*) dan bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak. Pada Kelompok eksperimen diberlakukan dengan media pembelajaran Socratic, pada kelas kontrol diberikan perlakuan konvensional dengan menggunakan LKS/LKPD. Kemudian kedua pertemuan tersebut diberikan *posttest* dan kuisioner untuk melihat apakah ada pengaruh dari perlakuan yang menggunakan media pembelajaran.

Dengan judul penelitian ini, memilih desain eksperimen dengan pendekatan kuantitatif metode eksperimen kuasi. Karena pada metode eksperimen kuasi sudah menggunakan *non-equivalent control group design*, yang artinya terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen sesuai dengan kebutuhan peneliti. Berbeda dengan metode yang lain yakni *pre-Experimental Design* yang hanya memiliki kelas eksperimen tanpa

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, ed. by Sutopo, 2nd edn (Bandung: Alfabeta, 2019).

kelas kontrol, kemudian *true-Experimental Design* yang memilih sampel secara acak.⁴⁴

Desain rencana penelitian dengan metode Eksperimen Kuasi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan :

X = Kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran Socrative

- = Kegiatan belajar menggunakan LKS/LKPD

O1 = Pretest kelas eksperimen

O2 = Posttest kelas eksperimen

O3 = Pretest kelas kontrol

O4 = Posttest kelas kontrol

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian penting untuk memfokuskan pada faktor penelitian agar bisa melihat pengaruh antara variabel. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 3 variabel yakni :

- a. Variabel bebas (*independen variabel*). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat. Dalam penelitian ini ada satu variabel bebas yakni Media Pembelajaran Socrative. (X)
- b. Variabel terikat (*dependen variabel*). Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini

⁴⁶ Ibid

ada dua variabel terikat yakni motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2) IPS Siswa MTs NU Pakis

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah yang terdiri dari objek dan subyek yang memiliki ciri khas tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diputuskan dan kemudian dilakukan kesimpulan.⁴⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs NU Pakis.

Tabel 3.2 Populasi Siswa kelas VII MTs NU Pakis

NO	Kelas	Jumlah
1.	VII A	26
2.	VII B	30
TOTAL		56

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁶ Ketepatan yang diambil untuk sampel adalah berdasarkan teori Suharsimi bahwa untuk perkiraan sampel maka apabila subyek atau populasi itu kurang dari 100 alangkah baiknya diambil semua, dan apabila subyek penelitiannya lebih dari 100 maka ambil antara 10%-15% atau 20%-25%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki sifat atau karakteristik dari suatu populasi. Dalam penelitian ini populasi bisa dianggap kecil karena kurang dari 100 siswa sehingga memungkinkan penelitian dilakukan kepada seluruh populasi.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen yang mengharuskan

⁴⁵ Ibid

⁴⁶ Ibid

adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga menggunakan kelas sesuai dengan pembagian untuk mewakili rata-rata tingkat hasil belajar IPS. Kelas yang dipilih adalah VII A sebagai kelas eksperimen dan VII B sebagai kelas kontrol.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quota sampling* atau Sampling Kuota yakni teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah kuota yang diinginkan. Peneliti dalam hal ini mengambil seluruh populasi untuk dijadikan sampel, tetap bersifat homogen atau dalam tingkatan yang sama yakni kelas VII.

E. Data dan Sumber Data

Data adalah keseluruhan dari fakta baik berupa bentuk simbol maupun angka yang diperoleh saat melakukan observasi penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang artinya data yang dihasilkan berupa angka-angka. Dalam penelitian ini menggunakan 2 sumber data yakni :

- a. Data primer, adalah data yang diperoleh dari sumber data utama yang didapatkan langsung dari lokasi atau tempat penelitian. Data primer yang menjadi sumber adalah siswa MTs NU Pakis. Data primer berupa hasil eksperimen dari kelas VII A dan VII B yaitu hasil *pretest dan posstest* dan kuisisioner.
- b. Data skunder, adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber pendukung yang dibutuhkan. Adapun data skunder dalam penelitian ini adalah data-data sekolah berupa profil sekolah, RPP Guru mata pelajaran IPS sebagai dasar dalam pembuatan soal *pretest dan postest*, hasil belajar sebagai penentu kelas serta mengetahui nilai rata-rata kelas dan dokumentasi sebagai bukti pelaksanaan eksperimen.

F. Instrumen Penelitian

Intrumen merupakan bagian terpenting dalam penelitian, kualitas instrumen berkenaan dengan validitas dan reliabilitas penelitian. Adapun pengertian dasar dari instrumen adalah; *Pertama*, Instrumen penelitian menempati tempat begitu penting dalam hal bagaimana dan cara apa yang harus dilakukan oleh peneliti guna memperoleh data dilapangan. *Kedua*, Intrumen penelitian adalah bagian paling rumit dari keseluruhan proses penelitian. Apabila terjadi kesalahan dalam hal ini pasti penelitian akan gagal. *Ketiga*, bahwa pada dasarnya instrumen penelitian kuantitatif memiliki dua fungsi, yakni sebagai substitusi dan suplemen. Substitusi dimana instrumen memiliki kedudukan sebagai wakil satu-satunya peneliti dilapangan, suplemen yakni instrumen hanya sebagai pelengkap dari sekian banyak alat bantu peneliti.⁴⁷ Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen antarlain :

1. Intrumen Kuisisioner

Angket atau kuisisioner merupakan alat pengumpul data dengan sejumlah pertanyaan yang dibagikan kepada responden individu maupun kelompok. Penggunaan angket oleh peneliti adalah sebagai alat untuk mendapatkan data-data mengenai motivasi belajar dengan penyajian pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada responden sesuai dengan indikator. Indikator yang digunakan oleh peneliti yakni dari Hamzah B. Uno. Penilaian data dari jawaban responden diberikan tanda centang kemudian diproses. Setiap butir pertanyaan yang disajikan mempunyai tingkatan jawaban yang berbeda-beda dari jawaban yang negatif hingga yang sangat positif (*Skala Likert*), yaitu kata-kata pada setiap skor pilihan jawaban sesuai pernyataan diatas sebagai berikut;

⁴⁷ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik serta Ilmu-Ilmu Sosial lainnya*, Edisi Kedua (Jakarta; Kencana 2005) Hlm. 104-105

Tabel 3.3 Skor Skala Likert

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

Tabel 3.4 Indikator Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Sub. Indikator	Butir Soal
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	a. Tidak lekas putus asa	1, 2 3, 4
		b. Tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan	
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. Disiplin dalam belajar	5 6,7
		b. Kemauan untuk belajar	
	Adanya harapan dan cita-cita masadepan	a. Keinginan untuk berprestasi	8, 9 10, 11
		b. Ketekunan dalam belajar	
Adanya penghargaan dalam belajar	a. Imbalan dan hukuman	12, 13 14, 15	
	b. Mendapat pujian		
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	a. Kreatif dalam penyampaian materi	16, 17 18	
	b. Media pembelajaran yang menarik		

	Adanya lingkungan belajar yang mendukung	a. Suasana tempat belajar	19
		b. Kondisi kelas	20

2. Instrumen *Pretest Posttest*

Test *pretest dan posttest* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan murid terhadap materi pembelajaran yang dikumpulkan dengan menggunakan tes sebelum dan setelah perlakuan. Adapun kisi-kisi soal *Pretest-posttest* yang diambil dari LKS/LKPD Mata Pelajaran IPS kelas VII semester 1 dengan materi Keunggulan lokasi terhadap kegiatan ekonomi, sebagai berikut :

Tabel 3.5 Indikator Hasil Belajar

Kompetensi inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Item
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, (toleransi, gotong-royong) santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial	1. Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup nasional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (sosial, ekonomi, budaya,	a. Siswa mampu menyebabkan dan menjelaskan kegiatan ekonomi	1, 4, 5, 9, 10, 17
		b. Siswa memahami bagaimana pengaruh keunggulan geostrategis terhadap kegiatan ekonomi	2, 3, 7, 11, 15

<p>dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya</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>pendidikan dan politik)</p> <p>2. Mendeskripsikan perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan serta perubahan dalam aspek geografis, ekonomis, budaya, pendidikan dan politik</p>	<p>c. Siswa mampu menyebutkan pengaruh keunggulan iklim terhadap kegiatan ekonomi</p>	<p>6, 12, 16, 18</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</p>	<p>3. Mendeskripsikan bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi</p>	<p>d. Siswa memahami bagaimana pengaruh keunggulan tanah terhadap kegiatan ekonomi</p>	<p>8, 13, 14, 19, 20</p>

dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori			
---	--	--	--

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

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 10$$

Kemudian nilai *posttest* disajikan dalam tabel distribusi frekuensi hasil belajar.

Adapun tabel n kategori kemampuan hasil belajar siswa adalah 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

Selanjutnya Instrumen dokumentasi merupakan instrumen yang dilakukan peneliti saat melakukan penelitian dengan cara melihat intensitas gejala perilaku obyek penelitian.

Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mendapatkan jawaban Kuisisioner serta hasil belajar siswa. Dokumentasi dilakukan kepada para siswa di MTs NU Pakis.

G. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dan tes. Eksperimen digunakan untuk menggambarkan pengaruh penggunaan media pembelajaran socratic terhadap motivasi dan hasil belajar IPS Siswa MTs NU Pakis. Tes merupakan pengukur yang berupa pertanyaan yang harus dijawab secara sengaja dalam suatu situasi yang distandarisasikan dan yang dimaksudkan untuk mengukur motivasi dan hasil belajar individu. Tes dalam penelitian ini adalah *posttest-pretest* dan kuisisioner digunakan untuk mengukur siswa pada Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Diimplementasikan pada kelas VII A dan VII B MTs NU Pakis. Serta dengan dokumentasi saat kegiatan berlangsung.

H. Validitas dan Reliabilitas

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

a. Validitas

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

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.

Uji validitas adalah mengukur koefisien korelasi antara skor suatu pertanyaan atau indikator yang di uji dengan skor total pada variabelnya. 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 VIII sejumlah 30 siswa (N=30). Analisis hasil uji validitas menggunakan korelasi (*Person Product Moment Coleration*). Untuk mengetahui hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.8 Hasil Validitas Angket

No Butir Instrumen	Person Corelation r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,696	0,361	VALID
2	0,530	0,361	VALID
3	0,627	0,361	VALID
4	0,694	0,361	VALID
5	0,646	0,361	VALID
6	0,566	0,361	VALID
7	0,575	0,361	VALID
8	0,760	0,361	VALID
9	0,529	0,361	VALID
10	0,531	0,361	VALID
11	0,570	0,361	VALID
12	0,468	0,361	VALID
13	0,642	0,361	VALID
14	0,544	0,361	VALID
15	0,632	0,361	VALID
16	0,622	0,361	VALID
17	0,533	0,361	VALID
18	0,677	0,361	VALID
19	0,245	0,361	TIDAK VALID
20	0,544	0,361	VALID
21	0,443	0,361	VALID

Sumber : Output SPP yang Diolah

Berdasarkan tabel 3.8 tersebut, dapat dilihat bahwa instrumen angket yang telah diuji cobakan kepada kelas VIII terbukti seluruh item angket yang berjumlah 21 item dinyatakan valid 20 dan tidak valid 1. Diketahui karena pada nilai r hitung dari 20 item

soal memiliki nilai lebih besar. Sedangkan nilai r hitung pada 1 soal memiliki nilai lebih kecil sehingga tidak valid. 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 berikut :

Tabel 3.9 Hasil Validitas Soal

No Butir Instrumen	Person Corelation r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,510	0,361	VALID
2	0,582	0,361	VALID
3	0,562	0,361	VALID
4	0,516	0,361	VALID
5	0,719	0,361	VALID
6	0,532	0,361	VALID
7	0,535	0,361	VALID
8	0,618	0,361	VALID
9	0,590	0,361	VALID
10	0,670	0,361	VALID
11	0,677	0,361	VALID
12	0,369	0,361	VALID
13	0,652	0,361	VALID
14	0,598	0,361	VALID
15	0,579	0,361	VALID
16	0,703	0,361	VALID
17	0,549	0,361	VALID
18	0,673	0,361	VALID
19	0,437	0,361	VALID
20	0,544	0,361	VALID

Sumber : Output SPP yang Diolah

Berdasarkan tabel 3.9 tersebut, dapat dilihat bahwa instrumen item soal yang telah diuji cobakan kepada kelas VIII terbukti valid. Diketahui karena nilai r hitung dari 20 item soal memiliki 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.

b. Reliabilitas

Definis teoritis dari reliabilitas adalah proposi 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 keajegan 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. Berdasarkan pernyataan – pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, reliabilitas dapat diartikan dengan keajegan (konsistensi) bilamana tester 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 16.0 *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. Nilai tingkat keandalan atau reliabel *Cronbach's Alpha* dapat

ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 3.10 Nilai Tingkat Keandalan

Nilai Cronbach's Alpha	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

Uji reliabilitas dilakukan setelah angket motivasi belajar dan soal kepada ahli selesai dan dapat dikatakan valid. Pengujian angket sebanyak 20 pertanyaan 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 berikut :

Tabel 3.11 Hasil Reliabilitas Angket

Cronbach's Alpha	N of Items
.747	22

Sumber : Output SPP yang Diolah

Berdasarkan tabel 3.11 tersebut, dapat diketahui bahwa uji reliabilitas pada instrumen penelitian angket motivasi belajar dinyatakan reliabel dikarenakan mengacu pada nilai koefisien dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,600. Berdasarkan penjelasan tersebut maka instrumen yang telah diujikan

berhasil karena valid dan reliabel. Maka dengan hal tersebut instrumen dapat diujikan kepada kelas eksperimen dan kontrol. Selanjutnya hasil uji validitas instrumen hasil belajar berupa soal tes dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.12 Hasil Reliabilitas Soal

Cronbach's Alpha	N of Items
.891	22

Sumber : Output SPP yang Diolah

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

I. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan bidang ilmu statistika yang mempelajari cara pengumpulan, penyusunan, dan penyajian data suatu penelitian. Statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi.⁴⁸ Data yang disajikan dalam statistik deskriptif biasanya dalam bentuk ukuran pemusatan data. Ada beberapa ukuran yang dipakai dalam statistik deskriptif yaitu mean, median dan madus. Namun, ketiganya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing dalam menerangkan suatu ukuran pemusatan data.

⁴⁸ Sugiyono, PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF & R&D. 2018

c. Mean

Adalah nilai rata-rata dari sebuah data. Nilai mean dapat ditentukan dengan membagi jumlah data dengan banyaknya data. Berdasarkan definisi dari mean adalah jumlah seluruh data dibagi dengan banyaknya data. Untuk mean sendiri dibagi menjadi dua, yaitu mean pada data tunggal dan mean pada data kelompok Keduanya akan dijelaskan secara detail di bawah ini :

- a. *Data Tunggal* , Mean merupakan suatu bilangan tunggal yang dapat digunakan untuk mewakili nilai pusat dari sebuah distribusi tertentu. Jika sebaran nilai berdistribusi normal, maka rata-rata nilai merupakan nilai tengah dari distribusi frekuensi nilai tersebut. Rata-rata dalam suatu rangkaian data adalah jumlah seluruh data dibagi dengan seluruh kejadian. Secara matematis rumus rata-rata ditulis sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan :

X = mean

X_i = jumlah data

n = banyak data

- b. *Data Kelompok*, Data kelompok biasanya data yang lebih banyak ($n > 30$), sehingga akan menjadi lama dalam penyelesaian dengan rumus data tunggal. Dalam hal ini, data kelompok pun berdiri sendiri mengenai rumusnya dalam

menyelesaikan rata-rata hitung. Adapun rumus untuk mencari rata-rata data kelompok akan dipaparkan di bawah ini.

$$X = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

$\sum f \cdot x$ = jumlah dari hasil perkalian data dan frekuensi

f_i = frekuensi data ke-i

x_i = data ke-i

$\sum f_i = n$ = jumlah data

d. Median

a. Median Data Tunggal

Menentukan letak tengah data setelah data disusun menurut urutan nilainya. Bisa juga nilai tengah dari data-data yang terurut. Simbol untuk median adalah Me. Dengan median Me, maka 50% dari banyak data nilainya paling tinggi sama dengan Me, dan 50% dari banyak data nilainya paling rendah sama dengan Me. Dalam mencari median, dibedakan untuk banyak data ganjil dan banyak data genap. Untuk banyak data ganjil, setelah data disusun menurut nilainya, maka median Me adalah data yang terletak tepat di tengah. Median bisa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Letak } me = \frac{1}{2}N + 1$$

b. Median data kelompok

Nilai Median untuk data Kelompok, yaitu dengan langkah yang dilakukan untuk mencari median data yang dikelompokkan. Tentukan letak median, letak median ditentukan dengan rumus :

$$Median = \frac{1}{2}N$$

e. Modus

a. Modus Data Tunggal

Modus berasal dari kata mode, yang artinya merupakan nilai variabel (atribut), yang mana mempunyai suatu frekuensi tertinggi dari sekumpulan distribusi frekuensi. Modus juga bisa digunakan tidak hanya pada data kuantitatif, tetapi juga data kualitatif. Modus berarti dianggap sebagai nilai, yang mana menunjukkan nilai terkonsentrasi dari sekumpulan data. Nilai Modus data Tunggal.

b. Modus Data Kelompok

Sama halnya dengan mean dan median, modus juga bisa di cari apabila data tersebut adalah data kelompok. Adapun cara atau langkah- langkah dalam menyelesaikan permasalahan modus pada data kelompok, silahkan perhatikan beberapa langkah berikut :Pertama, harus mencari kelompok data yang mana mempunyai frekuensi tertinggi atau frekuensi yang paling banyak.Kemudian, menentukan nilai tepi kelas bawahnya (TBK), frekuensi modus, kelas interval dan nilai selisih dari frekuensi modus terhadap frekuensi kelas sebelum dan sesudah, dalam hal ini adalah (d1 dan d2).

J. Uji Persyaratan Analisis

Pengujian prasyarat analisis adalah konsep dasar untuk menetapkan statistik uji mana yang diperlukan, apakah uji menggunakan statistik parametrik atau non parametrik.⁴⁹ Distribusi Normal ini merupakan salah satu fungsi Statistik yang sangat penting untuk memprediksi atau meramalkan peristiwa-peristiwa yang sangat kompleks dan luas. Sedangkan Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak.⁵⁰

f. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan uji yang mendasar sebelum melakukan analisis lebih lanjut. Data yang berdistribusi normal sering sering dijadikan landasan dalam beberapa uji statistik, walaupun tidak semua data dituntut harus berdistribusi normal sering dijadikan landasan dalam beberapa uji statistik. Walaupun tidak semua data berdistribusi normal. Teknik yang digunakan untuk menguji normalitas antara lain; *chi-kuadrat*, *Lilieafors*, 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. 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 dibantu dengan menggunakan program SPSS *16.0 for windows*.

g. Uji Homogenitas

⁴⁹ Usmadi. "PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS (UJI HOMOGENITAS DAN UJI NORMALITAS)", Vol. 7 No. 1 th 2020

⁵⁰ Aditya, Dodit. 'Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan Spss' Tahta Media, 2021

Uji homogenitas adalah uji prasyarat yang digunakan untuk uji statistik inferensia. Uji ini dilakukan untuk mengetahui jenis data yang akan diuji mempunyai varians atau tidak. 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. Pada penelitian ini uji homogenitas menggunakan metode leven's statistic dibantu dengan menggunakan program SPSS 16.0 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.⁵¹ Dalam penelitian ini menggunakan *Independent Simple T-test*. Hasil dari uji hipotesis pada penelitian ini adalah :

- a. H_0 ditolak jika sig. (2-tailed) $> 0,05$ dan skor motivasi belajar dan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih rendah daripada kelas kontrol, yang artinya penggunaan media pembelajaran *socratic* dalam pembelajaran IPS tidak berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII MTs NU Pakis.

⁵¹ Rasyid Zulmeliza Hamani, Yessi., *Statistika Dasar Kesehatan*, ed. by Heri Haerudin (Unpam Press, 2019).

- b. Ha diterima jika $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$ dan skor motivasi belajar dan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yang artinya penggunaan media pembelajaran *socratic* dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII MTs NU Pakis.

L. Prosedur Penelitian

Kegiatan pembelajaran pada pra siklus ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, berikut ini adalah rancangan kegiatan yang dilakukan pada pembelajaran pra siklus.

- p) Perencanaan
- a) Meminta RPP IPS Kelas VII Semester Ganjil
 - b) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran yaitu LKS/LKPD atau Aplikasi Socrtive (dapat diakses di *Socratic.com*)
 - c) Menyiapkan alat evaluasi berupa *pretest-postest* dan kuisisioner awal
- q) Pelaksanaan Tindakan
- a) Guru membuka pertemuan
 - b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - c) Guru memberi *Pretest* dan Kuisisioner
 - d) Guru menyajikan materi menggunakan LKS/LKPD atau *Socratic*
 - e) Guru memberikan *Postest* dan Kuisisioner akhir
 - f) Guru menutup proses pembelajaran.
- r) Eksperimen

Kegiatan pada saat eksperimen adalah melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model pembelajaran konvensional/*Socratic* serta membandingkan hasil *pretest dan postest*

serta kuisioner. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

- s) Refleksi
 - a) Mengkaji pembelajaran
 - b) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran
 - c) Merencanakan perencanaan tindak lanjut
- t) Input data kedalam excel. *Running* data pada Software SPSS 16.0 *for windows* untuk uji : 1) Statistik Deskriptif, 2) Uji persyaratan data (Normalitas dan Homogenitas), 3) Uji Hipotesis => Uji t
- u) Intepretasi hasil output SPSS, Pembahasan dan Kesimpulan

BAB IV

PAPARAN DATA DAN 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 VII A sebagai kelas eksperimen menggunakan media Socrative dan kelas VII B sebagai kelas kontrol menggunakan media LKS/LKPD. Data yang dikumpulkan berupa hasil kuisioner/angket motivasi belajar siswa. Pengambilan data motivasi belajar siswa dengan menyebarkan angket motivasi belajar yang terdiri dari 20 pertanyaan yang sesuai dengan indikator motivasi belajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada sub bab ini akan dijelaskan secara lebih rinci mengenai penggunaan media *socrative* dalam kegiatan pembelajaran, antarlain sebagai berikut :

a) 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 dan diakhir pembelajaran. Hasil motivasi belajar awal siswa diperoleh melalui data motivasi awal kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil motivasi akhir diperoleh melalui data motivasi akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Angket yang digunkana dalam penelitian ini memiliki 6 indikator dari Uno yakni ;
(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.

a) Motivasi awal siswa

Hasil motivasi awal siswa diperbolehkan melalui angket yang disebarakan kepada siswa di awal kegiatan pembelajaran (sebelum diberikan perlakuan) berikut perbandingan rata-rata persentase hasil motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipengaruhi oleh enam indikator diatas. Dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Prosentasi Hasil Angket Awal Motivasi Belajar

Indikator	% Eksperimen	% Kontrol
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	72%	72%
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	70%	72%
Adanya harapan atau cita-cita	70%	73%
Adanya penghargaan dalam belajar	67%	71%
Adanya kegiatan yang menari dalam belajar	71%	73%
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	72%	73%

Sumber : Perhitungan MS Excel

Tabel 4.1 menjabarkan mengenai hasil prosentase hitungan setiap indikator angket dengan menjumlahkan hasil dari beberapa soal sesuai dengan indikator lalu dijadikan persen.

a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh indikator hasrat dan keinginan berhasil terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) tidak lekas putus asa yang tertera pada nomor 1 dan 2, (b) tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan yang tertera pada nomor 3 dan 4. Motivasi awal siswa pada indikator adanya hasrat dan

keinginan berhasil pada kelas eksperimen mendapat skor 377 dengan presentase 72% sama dengan kelas kontrol yang mendapat skor 377 dengan presentase 72%. Dalam hal ini kelas kontrol dan eksperimen tergolong memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya hasrat dan keinginan berhasil.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar terdiri dari 2 deskriptor yakni : (a) disiplin dalam belajar tertera dalam pertanyaan nomor 5, (b) kemauan untuk belajar tertera dalam pertanyaan nomor 6 dan 7. Motivasi awal siswa pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar pada kelas eksperimen mendapat skor 273 dengan presentase 70%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 283 dengan presentase 72%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terkategori memiliki motivasi yang baik pada komponen adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

c. Adanya harapan atau cita-cita masa depan

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya harapan atau cita-cita masa depan terdiri atas 2 deskriptor yakni : (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 368 dengan presentase 70%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 383 dengan presentase 73%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol

terkategori memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya harapan atau cita-cita masa depan

d. Adanya penghargaan dalam belajar.

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh indikator adanya penghargaan dalam belajar terdiri dari 2 deskriptor antarlain: (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 eksperimen mendapat skor 353 dengan presentase 67% sama dengan kelas kontrol yang mendapat skor 371 dengan presentase 71%. Dalam hal ini kelas kontrol dan eksperimen tergolong memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya penghargaan dalam belajar.

e. Adanya Kegiatan yang menarik dalam belajar

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) kreatif dalam penyampaian materi yang tertera pada nomor 16, (b) media pembelajaran yang menarik yang tertera pada nomor 17 dan 18. Motivasi awal siswa pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar pada kelas eksperimen mendapat skor 280 dengan presentase 71% sama dengan kelas kontrol yang mendapat skor 285 dengan presentase 73%. Dalam hal ini kelas kontrol dan eksperimen tergolong memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh indikator Adanya lingkungan

belajar yang kondusif terdiri dari 1 deskriptor yaitu: kondisi kelas yang tertera dalam pernyataan nomor 19 dan 20. Motivasi awal siswa pada indikator Adanya lingkungan belajar yang kondusif pada kelas eksperimen mendapat skor 188 dengan presentase 72% sama dengan kelas kontrol yang mendapat skor 192 dengan presentase 73%. Dalam hal ini kelas kontrol dan eksperimen tergolong memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

b) Motivasi Akhir Siswa

Hasil motivasi awal siswa diperbolehkan melalui angket yang disebarakan kepada siswa di akhir kegiatan pembelajaran (sesudah diberikan perlakuan) berikut perbandingan rata-rata persentase hasil motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipengaruhi oleh enam indikator diatas. Dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Prosentasi Hasil Akhir Angket Motivasi Belajar

Indikator	% Eksperimen	% Kontrol
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	82%	75%
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam Belajar	80%	76%
Adanya harapan atau cita-cita	81%	77%
Adanya penghargaan dalam belajar	81%	77%
Adanya kegiatan yang menari dalam belajar	80%	79%
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	80%	77%

Sumber : Perhitungan MS Excel

Tabel 4.1 menjabarkan mengenai hasil prosentase hitungan setiap indikator angket dengan menjumlahkan hasil dari beberapa soal sesuai dengan indikator lalu dijadikan persen.

a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh indikator hasrat dan keinginan berhasil terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) tidak lekas putus asa yang tertera pada nomor 1 dan 2, (b) tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan yang tertera pada nomor 3 dan 4. Motivasi akhir siswa pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kelas eksperimen mendapat skor 428 dengan presentase 82% sama dengan kelas kontrol yang mendapat skor 394 dengan presentase 75%. Dalam hal ini kelas kontrol dan eksperimen tergolong memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya hasrat dan keinginan berhasil.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar terdiri dari 2 deskriptor yakni : (a) disiplin dalam belajar tertera dalam pertanyaan nomor 5, (b) kemauan untuk belajar tertera dalam pertanyaan nomor 6 dan 7. Motivasi akhir siswa pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar pada kelas eksperimen mendapat skor 313 dengan presentase 80%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 300 dengan presentase 76%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terkategori memiliki motivasi yang baik pada komponen adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

c. Adanya harapan atau cita-cita masa depan

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya harapan atau cita-cita masa depan terdiri atas 2 deskriptor yakni : (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 masadepan pada kelas eksperimen mendapat skor 424 dengan presentase 81%, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 403 dengan presentase 77%. Kelas eksperimen dan kelas konntrol terkategori memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya harapan atau cita-cita masa depan

d. Adanya penghargaan dalam belajar.

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh indikator adanya penghargaan dalam belajar terdiri dari 2 deskriptor antarlain: (a) imbalan dan hukuman yang tertera dalam pernyataan nomor 12 dan 13, (b) mendapat pujian yang tertera dalam pernyataan nomor 14 dan 15. Motivasi akhir siswa pada indikator adanya penghargaan dalam belajar eksperimen mendapat skor 422 dengan presentase 81% sama dengan kelas kontrol yang mendapat skor 403 dengan presentase 77%. Dalam hal ini kelas kontrol dan eksperimen tergolong memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya penghargaan dalam belajar.

e. Adanya Kegiatan yang menarik dalam belajar

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar terdiri dari 2 deskriptor yaitu: (a) kreatif dalam penyampaian materi yang tertera pada nomor 16, (b) media pembelajaran yang menarik yang tertera pada nomor 17 dan 18. Motivasi akhir siswa pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar pada kelas eksperimen mendapat skor 314 dengan presentase 80% sama dengan kelas kontrol yang

mendapat skor 311 dengan presentase 79%. Dalam hal ini kelas kontrol dan eksperimen tergolong memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh indikator Adanya lingkungan belajar yang kondusif terdiri dari 1 deskriptor yaitu: kondisi kelas yang tertera dalam pernyataan nomor 19 dan 20. Motivasi awal siswa pada indikator Adanya lingkungan belajar yang kondusif pada kelas eksperimen mendapat skor 210 dengan presentase 80% sama dengan kelas kontrol yang mendapat skor 202 dengan presentase 77%. Dalam hal ini kelas kontrol dan eksperimen tergolong memiliki motivasi yang cukup baik pada komponen Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

c) Motivasi Awal-Akhir

Adapun berbanding rata-rata persentase motivasi awal (belum diberikan perlakuan) dengan motivasi akhir (sudah diberi perlakuan) pada kelas eksperimen yang dipengaruhi oleh enam indikator dengan menggunakan media Socrative dalam kegiatan pembelajaran IPS, maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3 Perbandingan Rata-rata Motivasi Awal dan Motivasi Akhir kelas Eksperimen

Indikator	Awal	Akhir
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	72%	82%
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam Belajar	70%	80%
Adanya harapan atau cita-cita	70%	81%
Adanya penghargaan dalam belajar	67%	81%
Adanya kegiatan yang menari dalam belajar	71%	80%
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	72%	80%

Sumber : Perhitungan MS Excel

Berdasarkan tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa terdapa peningkatan secara signifikan pada motivasi belajar siswa dikelas Eksperimen.

a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Motivasi awal kelas eksperimen pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil mendapat skor 377 dengan presentase 72%, sedangkan motivasi akhir mendapat skor 428 dengan presentase 82%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 10% 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 273 dengan presentase 70%, sedangkan motivasi akhir mendapat skor 313 dengan presentase 80%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 10% pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

c) Adanya harapan atau cita-cita masadepan

Motivasi awal kelas eksperimen pada indikator adanya harapan atau cita-cita masadepan mendapat skor 368 dengan presentase 70%, sedangkan motivasi akhir mendapat skor 424 dengan presentase 81%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 11% pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

d) Adanya penghargaan dalam belajar

Motivasi awal kelas eksperimen pada indikator adanya penghargaan dalam belajar mendapat skor 353 dengan presentase 67%, sedangkan motivasi akhir mendapat skor 422 dengan presentase 81%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 14% 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 280 dengan presentase 71%, sedangkan motivasi akhir mendapat skor 314 dengan presentase 80%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 9% 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 188 dengan presentase 72%, sedangkan motivasi akhir mendapat skor 210 dengan presentase 80%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 9% pada indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif.

B. Paparan Data Soal Hasil Belajar

Data hasil penelitian akan diuraikandalam bab ini adalah data yang diperoleh dari dua kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VII A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Socratic*, dan kelas VII B sebagai kelas kontrol

dengan menggunakan media pembelajaran konvensional dengan LKS/LKPD. Pengambilan data hasil belajar dengan menggunakan *pretest-posttest* dengan memberikan 20 butir soal pilihan ganda sesuai dengan indikator materi Pengaruh Keunggulan Lokasi Terhadap Kegiatan Ekonomi. Berikut Hasil Pretest dan Posttest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol:

Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Hasil Belajar

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Ekperimen	26	40	70	56.92	9.174
Posttest Eksperimen	26	65	100	82.12	7.896
Pretest Kontrol	30	40	75	58.17	9.421
Posttest Kontrol	30	60	90	76.33	7.184
Valid N (listwise)	26				

Sumber : Output SPP yang Diolah

Berdasarkan hasil statistik deskriptif diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pretest untuk kelas eksperimen adalah 56% sedangkan untuk posttest kelas eksperimen adalah 82%. Hasil pretest kelas kontrol adalah 58% sedangkan hasil posttest kelas kontrol adalah 72%. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada hasil posttest kelas eksperimen menjadi lebih tinggi dengan penggunaan media pembelajaran *socratic* dalam kegiatan pembelajaran IPS.

C. Analisa 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 *Kolmogorov Smirnov* dibantu dengan menggunakan program SPSS 16.0 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.

Penjabaran uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Uji Normalitas Angket Akhir

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Angket Akhir	Eksperimen	.108	26	.200 [*]	.973	26	.703
	Kontrol	.137	30	.155	.960	30	.301

Sumber : Output SPSS yang diolah

Berdasarkan tabel 4.5 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 *Kolmogrov-Smirnov* yang lebih besar dari 0,05. Diketahui bahwa nilai signifikansi motivasi pada kelas eksperimen adalah 0,200 dan pada kelas kontrol adalah 0,155. Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.6 Uji Normalitas Postest

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.		df	Sig.
Hasil Postest Eksperimen	.143	26	.186	.956	26	.322
Kontrol	.162	30	.054	.949	30	.159

Sumber : Output SPSS yang diolah

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dijelaskan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data posttest yang berdistribusi normal, hal ini dapat dibuktikan dari nilai signifikansi uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel *Kolmogrov-Smirnov* yang lebih besar dari 0,05. Diketahui bahwa nilai signifikansi motivasi pada kelas eksperimen adalah 0,186 dan pada kelas kontrol adalah 0,054. Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar *postest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui karakteristik sampel yang digunakan dalam penelitian. Karakteristik sampel berupa apakah data dari sua sampel penelitian diperoleh homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan

SPSS 16.0 for windows dengan menggunakan metode *Leven's Statistic*. Perhitungan homogenitasnya berdasarkan rata-rata (mean). Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi sebagai berikut :

- a. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka menunjukkan kelompok data berasal dari subyek yang memiliki varian 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 didapat bersifat homogen atau tidak dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 4.7 Uji Homogenitas Angket akhir dengan *Leven's Statistic*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Angket Akhir	Based on Mean	2.725	1	54	.105
	Based on Median	2.635	1	54	.110
	Based on Median and with adjusted df	2.635	1	39.403	.112
	Based on trimmed mean	2.757	1	54	.103

Sumber : Output SPSS yang diolah

Tabel 4.8 Uji Homogenitas *Posttest* dengan *Leven's Statistic*

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Posttest Based on Mean	.259	1	54	.613
Based on Median	.315	1	54	.577
Based on Median and with adjusted df	.315	1	53.995	.577
Based on trimmed mean	.251	1	54	.619

Sumber : Outputs SPSS yang diolah

Berdasarkan tabel 4.7 dan 4.8 dapat dijelaskan bahwa hasil yang dilakukan pada uji homogenitas menggunakan *Leven's Statistic* memiliki variansi yang sama (bersifat homogen). Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikansi uji tes homogenitas yang lebih dari 0,05. Kesimpulan dari data tersebut adalah bahwa motivasi dan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

2. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan yaitu menguji motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Socratic*. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS 16.0 *for windows* dengan uji-t (*Independent Sample t-test*).

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Uji T Angket akhir (*Independent Sample t-test*)

		T-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Sdt. Error
Hasil Angket Akhir	Equal variances assumed	.000	14.092	1.521
	Equal variances non assumed	.000	14.092	1.571

Sumber : Ouput SPSS yang diolah

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Uji T *Posttest* (*Independent Sample t-test*)

		T-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Sdt. Error
Hasil Angket Akhir	Equal variances assumed	.006	5.782	2.015
	Equal variances non assumed	.006	5.782	2.029

Sumber : Ouput SPSS yang diolah

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*) diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Socratic* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS siswa MTs NU Pakis. Hal ini dapat dilihat pada skor rata-rata motivasi belajar dan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Perolehan skor rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen adalah 80% dan skor rata-rata kelas kontrol adalah 67%. Perolehan rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen adalah 82% dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 76%. Penggunaan media pembelajaran *socratic* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar dibuktikan berdasarkan tabel uji hipotesis yang memiliki nilai sig (2-tailed) yang kurang dari 0,05. Yakni dengan hasil dari motivasi 0,000 dan hasil belajar adalah 0,006.

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

1. Penggunaan media pembelajaran *Socrative* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VII MTs Pakis.
2. Penggunaan Media Pembelajaran *Socrative* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa MTs NU Pakis.

D. Temuan Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh terkait dengan motivasi dan hasil belajar siswa pada dua kelas yakni eksperimen (VII A) dan kelas kontrol (VII B). Data motivasi belajar diperoleh melalui penyebaran angket diawal kegiatan pembelajaran dan setelah kegiatan pembelajaran. Data hasil belajar diperoleh melalui uji tes yakni pretest dan posttest. Hal ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Socrative* terhadap motivasi dan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran IPS kelas VII di MTs NU Pakis. Dengan demikian temuan dalam penelitian ini menunjukkan :

1. Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Socrative* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTs NU Pakis
2. Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Socrative* terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs NU Pakis

Berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan siswa ketika dalam pembelajaran menggunakan media *Socrative*.

- a. Siswa menggunakan laptop atau HP yang terhubung dengan jaringan internet
- b. Buka Aplikasi *Socrative Student* atau Web *Socrative.com* pada bagian *Student*
- c. *Log In* dengan memasukkan *Room Name* yang didapat dari guru pembuat soal.

Disini guru harus mengaktifkan *Result* di *Socrative Theacher* agar bisa diakses oleh siswa.

Gambar 4.1 Log In Socrative Student



- d. Masukkan nama siswa, untuk mempermudah dalam proses penilaian

Gambar 4.2 Halaman identitas siswa



- e. Ketika sudah bisa masuk, siswa dapat mengerjakan soal sampai selesai

Gambar 4.3 Lembar kerja siswa pada Socrative



BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan media Pembelajaran *Socratic* terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan bahwa motivasi belajar IPS siswa kelas VII yang menggunakan media *Socratic* dalam kegiatan pembelajarannya lebih baik dibandingkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan LKS/LKPD. *Socratic* 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 sesuai dengan pendapat Munadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

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.⁵²

Pembelajaran IPS salah satu mata pelajaran yang dapat memanfaatkan media berbasis TIK. Hal ini dikarenakan IPS dalam kajiannya fokus pada setiap keadaan serta gejala yang terjadi di lingkungan masyarakat. Kajian IPS tersebut haruslah dikemas dengan

⁵² Romlah S, Nugraha, dan W. Setiawan, "Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Al-Baqoroh 448 Bandung dengan menggunakan media ICT Berbasis for VBA Excel", *Jurnal Pendidikan Matematika*, hlm. 98

menarik agar menimbulkan daya tarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, medi berbasis TIK yang dimaksud adalah *Socrative*.

Menurut Arsyad Azhar pemakain 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 da nisi pembelajaran pada saat itu.⁵³

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran *Socrative*. *Socrative* sebuah aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung atau real time.⁵⁴ Aplikasi *socrative* ini sangat muudah diakses, memiliki tampilan yang sederhana sehingga mudah dipahami dan dipelajari. Untuk pembuatan kuis atau soal dengan *socrative* guru bisa menghemat beberapa hal.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *Socrative* ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena memiliki beberapa keunggulan: 1) siswa dilatih untuk fokus dan konsentarsi 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

⁵³ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, Persada, 2013); hlm. 52

⁵⁴ Andy, Setya Studi Komparasi Penggunaan Platform Socrative Dan Clasdojo Di Kelas Google Classroom. Jurnal IT-EDU. Volume 05 Nomor 01 Tahun 2020

penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, 7) serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar dan teliti; 8) adanya sistemn rangking yang ditampilkan, hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, menghasilkan temuan bahwa penggunaan media *Socrative* dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Diketahui penggunaan media *Socrative* dalam kegiatan pembelajaran lebih baik untuk diterapkan dibandingkan dengan penggunaan media konvensional yang menggunakan LKS/LKPD. Hal ini dapat dilihat dari lebih tingginya skor rata-rata angket yang diperoleh kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Socrative*. Data motivasi belajar diperoleh dari enam indikator motivasi belajar siswa yaitu: (1) Adanya hasrta 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 70% dengan skor rata-rata 70,73 dan presentase kelas kontrol adalah 72% dengan skor rata-rata 63,03. Data motivasi akhir siswa didapatkan setelah dilakukannya perlakuan yakni kelas eksperimen menggunakan media *Socrative* 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. Persentase motivasi akhir siswa kelas eksperimen sebesar 80% dengan skor rata-rata 81,19 dan kelas kontrol 76% dengan skor rata-rata 67,1. 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 *Socratic* dibandingkan dengan menggunakan media LKS/LKPD.

Berdasarkan perbedaan perlakuan pada kedua kelas yakni kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B 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 4%.

Hasil Penelitian dari Finita Prima dari Universitas Negeri Semarang tahun 2020 dengan judul skripsi "Analisis Konsep *Socratic* dalam Proses Pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Slawi" dapat diketahui bahwa selama proses pembelajaran berlangsung respon peserta didik antara lain Asik, Menarik, Seru, Santai, Nyaman dan mudah dipahami hal tersebut muncul karena tidak adanya kendala selama proses pembelajaran, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan Handphone

dalam kelompok yang membuat peserta didik merasa seperti sedang bermain bukan belajar yang mengakibatkan mereka merasa relax. Penggunaan media *Socrative* dalam mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Slawi hanya digunakan pada saat proses pengambilan nilai.

Ada juga dari Nurfadilah dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tahun 2020 dengan judul skripsi "Analisis Model Pembelajaran Quiz Team berbantu Media Pembelajaran *Socrative* terhadap Hasil Belajar" Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Metode Library Research* dengan menganalisis 10 jurnal yang relevan atau artikel ilmiah yang terkait. Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *Socrative* sangat layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pengaruh Penggunaan media Pembelajaran *Socrative* terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas VII yang menggunakan media pembelajaran *Socrative* dalam kegiatan pembelajarannya lebih baik dibandingkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan LKS/LKPD. Siswa kelas VII lebih bisa memahami materi ketika disampaikan menggunakan media *Socrative* dikarenakan lebih menarik dan interaktif dengan gambar-gambar dan fitur yang beranekaragam.

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.⁵⁵

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 *Socratic* menunjukkan kemanfaatan yang didapat dalam rangka meningkatkan kompetensi siswa dan kemanfaatan terus terasahnya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran *Socratic* merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional.

Aplikasi *Socratic* 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.

⁵⁵ Firdaus Daud, "Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Negeri Kota Palopo." Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol 19 No. 2

Penggunaan media *Socrative* mampu hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal yakni; 1) *Socrative* merupakan media yang menarik serta dapat menciptakan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran; 2) *Socrative* merupakan sebuah Aplikasi 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 *multiple Choice*, *short Answer*, adanya gambar-gambar, bisa melihat salah-benar dalam menjawab, sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar dan teliti; 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 semangat untuk menjadi pemain terbaik dalam kuis. Hal tersebut mendorong partisipasi siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, menghasilkan temuan bahwa penggunaan media *Socrative* dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Diketahui penggunaan media *Socrative* 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 *Socrative* dalam kegiatan pembelajaran adalah 82,60 dan nilai rata-rata kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan media konvensional (LKS) adalah 74,66. 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 *Socratic* 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 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 strategis 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 di antara mereka terlihat mengantuk saat menulis rangkuman.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya dari Riry Fatmawati, *English Language Education Department, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Islam Lamongan*, dengan judul jurnal Vol 7 No 2 tahun 2020, “*The Effect Of Applying Socratic On Students’ Reading Ability*” Hasil pra-tes dengan rata-rata 58,94. Sedangkan hasil nilai pasca tes dengan Rata-rata 95. Oleh karena itu, pengaruh penggunaan socratic pada kemampuan membaca komputer siswa dan teknik jaringan di SMKN 1 Baureno pada tahun ajaran 2019/2020 efektif. Peneliti ini juga menggunakan kuesioner sebagai data supporting. Berdasarkan semua kuesioner, penulis dapat menyimpulkan bahwa *socratic* sangat efektif untuk diterapkan di SMKN 1 Baureno tepatnya pada siswa teknik komputer dan jaringan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

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

Oleh karena itu guru diharap mampu menggunakan media pembelajaran khususnya *Socratic* dalam pembelajaran IPS ditingkat SMP/MTs agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Saran

Hasil penelitian yang telah dipaparkan memberikan dampak yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Socratic*. Oleh karena itu dapat dijadikan referensi baru untuk guru mata pelajaran IPS menggunakan media pembelajaran *Socratic* agar memberikan hasil yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran *Socratic* juga membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta melatih siswa untuk jujur saat mengerjakan soal. Perlu diadakan penelitian lanjutan yang serupa agar didapatkan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Socratic*. Harapan

untuk peneliti selanjutnya agar lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran khususnya Socratic, agar memberikan hasil yang lebih kuat di perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah and others, 2021. '*Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Socrative Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru Di Kecamatan Pangkalan Kuras*', Publikasi Pendidikan, 11 halaman 42
- Akhyar, Muhammad. 2020. "*Pengaruh Model Pembelajaran Earthcomm berbantuan Google Earth terhadap kemampuan berpikir spesial peserta didik pada mata pelajaran Geografi Kelas XII IPS MA Al Ittihad Poncokusumo Malang*" Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Antonius, Agus. 2017. "*The Role Of Digital Learning Facilitation: Socrative App To Engage Students In Learning English*" Thesis
- Ariesta, Finita. 2020. '*Analisis Konsep Socrative Dalam Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran*' Skripsi, (Universitas Negri Semarang) halaman 20
- Arifin, Johar. 2017. *SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta PT. Alex Media Komputindo
- Arikunto, Suharsini. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Asanawir, 2002. "*Media Pembelajaran*" (Jakarta : Ciputat Pers) Halaman 11
- Avanti Vera Risti Pramudyani, "*Penelitian Pendidikan*", ed. by Desi Rahmawati, 1st edn (Yogyakarta: suryacahya, 2018).
- Bungin, Burhan, 2005 "*Metode Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik serta Ilmu-Ilmu Sosial lainnya*", Edisi Kedua (Jakarta; Kencana) halaman. 104-105
- E Yusuf, R Umar, and M Munirah. 2020. '*Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fiqih DI MTs Bahrul Ulum Sumalata*', Pekerti, 1 (15–25

- Edy Suharman and M Mukminan. 2017. “*Peran guru IPS sebagai pendidik dan pengajar dalam emningkatkan sikap sosial dan tanggungjawab sosial siswa SMP,*” *Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS* Vol 4 No 1 halaman 1-13
- Enda, Febri. 2017. *Pedoman Metode Penelitian (Statistik Praktis)*. Sidoarjo: Zifatama Jawa
- Endayani, Henni. 2017. *Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol. 1, No
- Fatmawati, Ryrin. 2020. “*The Effect Of Applying Socratic On Students’ Reading Ability*” *Jurnal*, Vol 7 No 2.
- 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.
- Firdaus, Daud. 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.
- 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
- Heri, Kristanto Vigih. 2018. *Metodelogi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (KIT)*. Yogyakarta:Grup Penerbit CV Budi Utama
- Hidayati Tri, dkk. 2019. *Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen Dan Mahasiswa*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada
- Kurniawati, Eny. 2021 Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1 No. 1 Januari. Hal. 1 – 5
- Lasmanah, Aan. 2013.“ *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

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, 2016. “*Revitalisasi IPS Dalam Perspektif Global*” *Tribaki: Jurnal Pemikiran Keislaman*” Vol 27 no 2

Modul Pertama memahami proses belajar, *Handout*

Muhammad, Maryam. 2017 *Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. Lantanida Journal. Vol 4 No 2*

Nidawat, 2013 “*Belajar Dalam Perspektif Psikologi dan Agama*” *PIONIR Jurnal Pendidikan Vol 4 No 1*

Nurdalifah, “*Analisis Model Pembelajaran Quiz Team berbantu Media Pembelajaran Socratic terhadap Hasil Belajar*”, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Hlm. 28

Prima, Finita. 2020. “*Socratic sebagai variabel independen, subyek penelitian mata pelajaran Sosiologi yang masih relevan dengan IPS secara Umum*” , Skripsi , Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, halaman 17

Rafika, 2020. “*Pengaruh Penggunaan Media Game Eduksi Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa’ie Gondanglegi*”, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Malang, halaman. 21

Rasyid, Yessi. 2019 “*Statistika Dasar Kesehatan*”, ed. by Heri Haerudin (Unpam Press).

Retnowati, 2017. “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa*

Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah” (IAIN Metro)

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

Riswati “ *Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas VII Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai*”

Rofik, 2014. ‘*Teori Belajar Menurut Robert M . Gagne*’, Jurnal Pendidikan, 1 halaman 1–8.

Rus’an Mujahida, 2019 "*Analisis Perbandingan Teacher Centered Learning Dan Learner Centered*", Journal of Pedagogy, halaman 323–31.

Rusman, “*Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer*”, (Bandung, Alfabeta, 2012) Hlm 83

Rusman, 2009 “*Model Desain Pembelajaran*” halaman 1-23

Sandirman A.M, “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*”, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada) hlm 73

Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, ed. by Sutopo, 2nd edn (Bandung: Alfabeta).

Suharni and Purwanti, ‘*Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*’, *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3.1 (2018), 145.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Hlm. 5

Wandah, Wibawanto. 2017 “*Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*”, (Jember:Cerdas Ulet Kreatif) halaman 22

LAMPIRAN

Lampiran 1. Absensi Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

**ABSENSI
KELAS VII A (EKSPERIMEN)**

No	Nama	L/P
1.	ADEL FITRI RAHMASARI	P
2.	ADINDA WINDA OKTAVIA	P
3.	ALMIRA WINDYA APSARI	P
4.	ANANDA MUTIARA BUDI R.	P
5.	ANGGI CITRA LESTARI	P
6.	ANISA MEILINDA PUTRI	P
7.	APRILIA LAILATUR ROHMAH	P
8.	AYUNDA ALSAFIRA	P
9.	CHELSY NAYLA AMANDA	P
10.	DAVINA NAURA	P
11.	ELISABETH GEOVANNY KRIS C. P	P
12.	ENJEL SINTA BELA	P
13.	ESTIANA	P
14.	FEBBYA DWI LARASATI	P
15.	IZZATUL NASVIA	P
16.	MULITA AGUSTIN	P
17.	NADIA VEGA ROSIANA	P
18.	NAZRILLA ALI	P
19.	PUTRI AYU NING TIAS	P
20.	SHALLU AUREL LANAURA P. S.	P
21.	SHAVA ALFAHRA CHERYL INSANI	P
22.	SILVIA ANGGRAINI	P
23.	YANIS PUPUT INTAN MEILANI	P
24.	ADINDA AYU	P
25.	KAYLA ATHA	P
26.	RISMA NADIA AFRYANI	P

**ABSENSI
KELAS VII B (KONTROL)**

No	Nama	L/P
1.	ACH IWAN DARMANSYAH	L
2.	AHMAD LALANG YOHANA	L
3.	ALIEF AHMAD ZAIN HARIANTO	L
4.	AULA SETYAWAN	L
5.	AULIA MUHAMMAD ADITYA	L
6.	AURELLIO ATSAI RAMADHANI	L
7.	AXELLE EMIRRAGIB SYAHDAN	L
8.	DAVIN INDRA KUSUMA	L
9.	DWI FIRMANSYAH	L
10.	EBDE AR RASYIID GHANIYY B.	L
11.	FARIS NURHAKIM	L
12.	M RIDHO HABIBI	L
13.	MARVELLO EXEL PRATAMA	L
14.	MOCH. FARI'DHOTUL KHILMI	L
15.	MOCH. IBA NURHUDA	L
16.	MOCHAMMAD EKO PRASETYO	L
17.	MUHAMMAD ARKAAN FAIQIALI	L
18.	M. EVIN ADITYA PRATAMA	L
19.	M. RACHMAD SLAMET	L
20.	M. RANGGA NUR SAPUTRA	L
21.	MUHAMMAD RYUQA LATIEF	L
22.	MUHAMMAD RYZKY PRADANA	L
23.	MUHAMMAD YAHYA	L
24.	RIZKY AGUNG PRATAMA	L
25.	SAPTO ADI PRAKOSO	L
26.	SUNANDAR BENI JATMIKO J.J.K	L
27.	SURYA SIFAUN NIDOM	L
28.	TEGAR FALILI	L
29.	ZAKY ALFIANSYAH SUHARTO P.	L
30.	M. HAYKAL	L

Lampiran 2. Daftar perolehan skor motivasi belajar awal siswa

**DAFTAR SKOR MOTIVASI BELAJAR AWAL
KELAS VII A (EKSPERIMEN)**

No	Nama	Skor Motivasi awal
1.	ADEL FITRI RAHMASARI	74
2.	ADINDA WINDA OKTAVIA	75
3.	ALMIRA WINDYA APSARI	68
4.	ANANDA MUTIARA BUDI R.	70
5.	ANGGI CITRA LESTARI	65
6.	ANISA MEILINDA PUTRI	68
7.	APRILIA LAILATUR ROHMAH	65
8.	AYUNDA ALSAFIRA	74
9.	CHELSY NAYLA AMANDA	71
10.	DAVINA NAURA	77
11.	ELISABETH GEOVANNY KRIS C. P	80
12.	ENJEL SINTA BELA	75
13.	ESTIANA	68
14.	FEBBYA DWI LARASATI	63
15.	IZZATUL NASVIA	82
16.	MULITA AGUSTIN	82
17.	NADIA VEGA ROSIANA	64
18.	NAZRILLA ALI	73
19.	PUTRI AYU NING TIAS	74
20.	SHALLU AUREL LANAURA P. S.	52
21.	SHAVA ALFAHRA CHERYL INSANI	79
22.	SILVIA ANGGRAINI	73
23.	YANIS PUPUT INTAN MEILANI	61
24.	ADINDA AYU	53
25.	KAYLA ATHA	67
26.	RISMA NADIA AFRIYANI	86

**DAFTAR SKOR MOTIVASI BELAJAR AWAL
KELAS VII B (KONTROL)**

No	Nama	Skor Motivasi Awal
1.	ACH IWAN DARMANSYAH	63
2.	AHMAD LALANG YOHANA	69
3.	ALIEF AHMAD ZAIN HARIANTO	65
4.	AULA SETYAWAN	64
5.	AULIA MUHAMMAD ADITYA	61
6.	AURELLIO ATSAI RAMADHANI	67
7.	AXELLE EMIRRAGIB SYAHDAN	57
8.	DAVIN INDRA KUSUMA	63
9.	DWI FIRMANSYAH	64
10.	EBDE AR RASYIID GHANIYY B.	67
11.	FARIS NURHAKIM	72
12.	M RIDHO HABIBI	70
13.	MARVELLO EXEL PRATAMA	61
14.	MOCH. FARI'DHOTUL KHILMI	62
15.	MOCH. IBA NURHUDA	71
16.	MOCHAMMAD EKO PRASETYO	75
17.	MUHAMMAD ARKAAN FAIQIALI	62
18.	M. EVIN ADITYA PRATAMA	71
19.	M. RACHMAD SLAMET	71
20.	M. RANGGA NUR SAPUTRA	52
21.	MUHAMMAD RYUQA LATIEF	70
22.	MUHAMMAD RYZKY PRADANA	69
23.	MUHAMMAD YAHYA	59
24.	RIZKY AGUNG PRATAMA	49
25.	SAPTO ADI PRAKOSO	56
26.	SUNANDAR BENI JATMIKO J.J.K	52
27.	SURYA SIFAUN NIDOM	57
28.	TEGAR FALILI	57
29.	ZAKY ALFIANSYAH SUHARTO P.	56
30.	M. HAYKAL	59

Lampiran 3. Daftar Nilai *Pretest* Siswa

**DAFTAR NILAI PRETEST
KELAS VII A (EKSPERIMEN)**

No	Nama	Nilai Pretest
1.	ADEL FITRI RAHMASARI	45
2.	ADINDA WINDA OKTAVIA	55
3.	ALMIRA WINDYA APSARI	50
4.	ANANDA MUTIARA BUDI R.	40
5.	ANGGI CITRA LESTARI	65
6.	ANISA MEILINDA PUTRI	40
7.	APRILIA LAILATUR ROHMAH	60
8.	AYUNDA ALSAFIRA	55
9.	CHELSY NAYLA AMANDA	60
10.	DAVINA NAURA	55
11.	ELISABETH GEOVANNY KRIS C. P	70
12.	ENJEL SINTA BELA	65
13.	ESTIANA	65
14.	FEBBYA DWI LARASATI	65
15.	IZZATUL NASVIA	40
16.	MULITA AGUSTIN	50
17.	NADIA VEGA ROSIANA	65
18.	NAZRILLA ALI	55
19.	PUTRI AYU NING TIAS	70
20.	SHALLU AUREL LANAURA P. S.	65
21.	SHAVA ALFAHRA CHERYL INSANI	60
22.	SILVIA ANGGRAINI	55
23.	YANIS PUPUT INTAN MEILANI	45
24.	ADINDA AYU	60
25.	KAYLA ATHA	60
26.	RISMA NADIA AFRIYANI	65

**DAFTAR NILAI PRETEST
KELASVII B (KONTROL)**

No	Nama	Nilai Pretest
1.	ACH IWAN DARMANSYAH	70
2.	AHMAD LALANG YOHANA	50
3.	ALIEF AHMAD ZAIN HARIANTO	45
4.	AULA SETYAWAN	70
5.	AULIA MUHAMMAD ADITYA	60
6.	AURELLIO ATSAL RAMADHANI	70
7.	AXELLE EMIRRAGIB SYAHDAN	65
8.	DAVIN INDRA KUSUMA	40
9.	DWI FIRMANSYAH	45
10.	EBDE AR RASYIID GHANIYY B.	50
11.	FARIS NURHAKIM	55
12.	M RIDHO HABIBI	65
13.	MARVELLO EXEL PRATAMA	55
14.	MOCH. FARI'DHOTUL KHILMI	50
15.	MOCH. IBA NURHUDA	65
16.	MOCHAMMAD EKO PRASETYO	60
17.	MUHAMMAD ARKAAN FAIQIALI	45
18.	M. EVIN ADITYA PRATAMA	50
19.	M. RACHMAD SLAMET	55
20.	M. RANGGA NUR SAPUTRA	60
21.	MUHAMMAD RYUQA LATIEF	65
22.	MUHAMMAD RYZKY PRADANA	55
23.	MUHAMMAD YAHYA	50
24.	RIZKY AGUNG PRATAMA	55
25.	SAPTO ADI PRAKOSO	75
26.	SUNANDAR BENI JATMIKO J.J.K	50
27.	SURYA SIFAUN NIDOM	50
28.	TEGAR FALILI	65
29.	ZAKY ALFIANSYAH SUHARTO P.	65
30.	M. HAYKAL	50

Lampiran 4. RPP Kelas Kontrol dan Eksperimen

RPP KELAS KONTROL

Mata Pelajaran	:	IPS	Hari/Tanggal	:	Pertemuan Pertama
Kelas/semester	:	7/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 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

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

Penugasan : *Penilaian sikap* : Observasi/Jurnal. *Penilaian Pengetahuan* : Tes tulis. *Penilaian Keterampilan*: Unjuk kerja kegiatan dan keaktifan siswa

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Dr.NAJ'MAH, S.Pd., M.Pd.

Pakis,
Guru mata pelajaran IPS

RIFOI ULINNUHA

Mata Pelajaran	:	IPS	Hari/Tanggal	:	Pertemuan Kedua
Kelas/semester	:	7/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: “Apakah 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.

Penugasan : Penilaian sikap : Observasi/Jurnal. Penilaian Pengetahuan : Tes tulis. Penilaian Keterampilan: Unjuk kerja kegiatan dan keaktifan siswa

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pakis,
Guru mata pelajaran IPS

Dr.NAJ'MAH, S.Pd., M.Pd.

RIFOI ULINNUHA

RPP KELAS EKSPERIMEN

Mata Pelajaran	: IPS	Hari/Tanggal	: Pertemuan Pertama
Kelas/semester	: 7/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 <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 Indonesia2. Peserta didik menyimak penjelasan guru materi kegiatan ekonomi dan jenis-jenis kegiatan ekonomi.3. Guru membagi latihan soal melalui media <i>Socratic</i>4. Guru membimbing peserta didik dalam melakukan pencarian/pengumpulan data dengan kajian pustaka.5. Guru membimbing peserta didik menyelesaikan latihan soal
Penutup <ol style="list-style-type: none">1. Guru melaksanakan umpan balik2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.3. Peserta didik mengucapkan salam penutup kepada gurunya.

Penugasan : *Penilaian sikap* : Observasi/Jurnal. *Penilaian Pengetahuan* : Tes tulis. *Penilaian Keterampilan*: Unjuk kerja kegiatan dan keaktifan siswa

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Dr.NAJ'MAH, S.Pd., M.Pd.

Pakis,
Guru mata pelajaran IPS

RIFOI ULINNUHA

Mata Pelajaran	:	IPS	Hari/Tanggal	:	Pertemuan Kedua
Kelas/semester	:	7/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: “Apakah iklim di Indonesia, sebutkan letak geostategis 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 geostategis 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 *Socratic*
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.

Penugasan : *Penilaian sikap* : Observasi/Jurnal. *Penilaian Pengetahuan* : Tes tulis. *Penilaian Keterampilan*: Unjuk kerja kegiatan dan keaktifan siswa

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pakis,
Guru mata pelajaran IPS

Dr.NAJ'MAH, S.Pd., M.Pd.

RIFOI ULINNUHA

Lampiran 5. Kisi-kisi angket motivasi belajar

KISI-KISI ANGKET

Variabel	Indikator	Sub. Indikator	Butir Soal
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	c. Tidak lekas putus asa d. Tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan	1, 2 3, 4
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	c. Disiplin dalam belajar d. Kemauan untuk belajar	5 6,7
	Adanya harapan dan cita-cita masadepan	c. Keinginan untuk berprestasi d. Ketekunan dalam belajar	8, 9 10, 11
	Adanya penghargaan dalam belajar	c. Imbalan dan hukuman d. Mendapat pujian	12, 13 14, 15
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	c. Kreatif dalam penyampaian materi d. Media pembelajaran yang menarik	16, 17 18
	Adanya lingkungan belajar yang mendukung	c. Suasana tempat belajar d. Kondisi kelas	19 20

Lampiran 6. Kisi-kisi soal *pretest-posttest*

KISI-KISI SOAL

Kompetensi inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Item
<p>5. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya</p> <p>6. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, (toleransi, gotong-royong) santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya</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>4. Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup nasional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (sosial, ekonomi, budaya, pendidikan dan politik)</p> <p>5. Mendeskripsikan perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan serta perubahan dalam aspek geografis, ekonomis, budaya, pendidikan dan politik</p> <p>6. Mendeskripsikan bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi</p>	e. Siswa mampu menyebutkan dan menjelaskan kegiatan ekonomi	1, 4, 5, 9, 10, 17
		f. Siswa memahami bagaimana pengaruh keunggulan geostrategis terhadap kegiatan ekonomi	2, 3, 7, 11, 15
		g. Siswa mampu menyebutkan pengaruh keunggulan iklim terhadap kegiatan ekonomi	6, 12, 16, 18
		h. Siswa memahami bagaimana pengaruh keunggulan tanah terhadap kegiatan ekonomi	8, 13, 14, 19, 20

Lampiran 7. Angket Motivasi Belajar

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SOCRATIVE* TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
Di MTs NU PAKIS, KAB. MALANG

Isilah Identitas Responden :

Nama =

Kelas =

Umur =

Jenis Kelamin =

Angket ini membutuhkan responden dengan kriteria sebagai berikut :

1. Siswa/siswi aktif di MTs NU Pakis
2. Kelas VII

Petunjuk Pengisian :

1. Sebelum mengisi pernyataan berikut saya mohon ketersediaan saudara untuk membaca terlebih dahulu petunjuk pelaksanaan ini.
2. Bacalah terlebih dahulu pernyataan dibawah ini dengan cermat sebelum saudara memberi jawaban
3. Setiap satu pernyataan pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan saudara, lal berikan tanda “√” (ceklis) pada kotak yang tersedia

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

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 memuaskan					
3.	Saya tanggap saat diberi pertanyaan tentang IPS oleh guru					
4.	Saya selalu aktif dalam kegiatan diskusi pada pelajaran IPS					
5.	Saya telah membaca materi IPS senelum pelajaran dimulai didalam kelas					
6.	Saya mencari informasi tentang IPS dari berbagai sumber					
7.	Saya memperhatikan penjelasan guru IPS dengan baik					
8.	Saya selalu belajar materi IPS dengan bersungguh-					

	sungguh agar mendapat nilai bagus					
9.	Saya selalu bertanya kepada guru ketika ada materi IPS yang belum saya pahami					
10.	Saya memanfaatkan waktu kosong untuk membaca buku IPS					
11.	Saya selalu mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dengan baik					
12.	Saya mendapat pujian dari guru atau orangtua ketika mengerjakan latihan soal IPS dengan baik					
13.	Saya mendapat nasihat dari guru atau orangtua ketika mendapat nilai IPS tidak baik					
14.	Saya mendapatkan hadiah dari guru atau orangtua ketika nilai IPS saya bagus					
15.	Saya mendapat hukuman dari guru atau orangtua ketika mengikuti kelas IPS dengan gaduh					
16.	Saya suka belajar hal-hal yang baru dalam pembelajaran IPS					
17.	Saya senang saat guru menyampaikan video yang berkaitan dengan materi IPS					
18.	Saya senang saat guru menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran IPS					
19.	Saya nyaman mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dikelas yang ruangnya bersih					
20.	Saya dapat belajar IPS dengan baik pada suasana kelas yang tenang					

Terimakasih telah mengerjakan ☺

Lampiran 8. Soal *Posttest-Pretest*

SOAL PRETEST

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SOCRATIVE* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL Di MTs NU PAKIS, KAB. MALANG

Isilah Identitas Responden :

Nama =

Kelas =

Umur =

Jenis Kelamin =

Angket ini membutuhkan responden dengan kriteria sebagai berikut :

3. Siswa/siswi aktif di MTs NU Pakis
4. Kelas VII

Petunjuk Pengisian :

4. Bacalah soal dengan seksama dan pilihlah jawaban paling tepat dengan memberi tanda "X" (silang) pada lembar yang tersedia
5. Proses ini bersifat mandiri dan tidak boleh berkerjasama
6. Jangan lupa mengisikan identitas saudara pada lembar yang tersedia

Jawablah pertanyaan berikut dengan baik dan benar!

1. Kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut kegiatan....
 - 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 Asia
 - c. Samudra Pasifik ke Samudra Hindia
 - d. Samudra Hindia ke Samudra Pasifik
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. Dian ingin menjahit baju seragam, tentunya Dian harus mempersiapkan bahan dan alat yang diperlukan seperti benang jahit, kain, mesin. Alat atau bahan yang digunakan Dian untuk menjahit seragam disebut...
 - a. Konsumsi
 - b. Produksi
 - c. Relasi
 - d. Distribusi
5. Dibawah ini termasuk kegiatan ekonomi adalah...
 - a. Produksi, Konsumen, distribusi

- b. Produksi, Konsumsi, distribusi
 - c. Produsen, Konsumsi, distribusi
 - d. Produksi, distributor, konsumsi
6. Perhatikan data berikut!
- Terdapat 2 musim
 - Penguapan air laut cukup tinggi
 - Suhu udara rata-rata 20°-30° C
 - Mendapat sinar matahari sepanjang tahun
- Data diatas menunjukkan ciri-ciri iklim...
- a. Subtropis
 - b. Sedang
 - c. Tropis
 - d. Kutub
7. Letak geografis Indonesia mengakibatkan Indonesia memiliki 2 musim, yaitu...
- a. Hujan dan Tropis
 - b. Hujan dan Semi
 - c. Kemarau dan Salju
 - d. Hujan dan Kemarau
8. Iklim tropis di Indonesia memberikan dampak pada pergantian musim di Indonesia, yakni terjadinya musim hujan dan musim kemarau, salahsatu dampak positif adanya dua musim di Indonesia adalah...
- a. Kondisi tanah subur
 - b. Ikan dilaut mengalami pertumbuhan yang lambat
 - c. Indonesia semakin menghalangi datangnya wisatawan
 - d. Memperluas wilayah Indonesia
9. Berikut ini merupakan contoh kegiatan konsumsi adalah...
- a. Petani mencangkul sawah
 - b. Karyawan bekerja di kantor
 - c. Pedagang menjual sayuran di sekolah
 - d. Siswa belajar di sekolah
10. Bu Ida pandai membuat kue kering lalu dijual, bu Ida merupakan pelaku kegiatan...
- a. Produksi
 - b. Konsumsi
 - c. Delegasi
 - d. Distribusi
11. Mengapa Indonesia berperan penting dalam kegiatan perdagangan internasional?
- a. Indonesia memiliki sumber daya yang melimpah
 - b. Sebagian besar penduduk Indonesia bermata pencaharian sebagai petani
 - c. Keunikan Indonesia yang memiliki beragam bahasa dan budaya
 - d. Letak Indonesia pada posisi silang lalulintas pelayaran perdagangan dunia
12. Secara umum, keadaan iklim di Indonesia dipengaruhi oleh 3 jenis iklim yang berdampak pada tinggi besarnya curah hujan, 3 jenis iklim tersebut adalah...
- 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 memiliki banyak pulau
 - d. Banyaknya penduduk di Indonesia
14. Jenis tanah yang banyak mengandung unsur hara baik bagi pertumbuhannya adalah jenis tanah...
- a. Gambut
 - b. Laterit
 - c. Vulkanis
 - d. Pasir
15. Secara geografis Indonesia terletak diantara 2 benua dan 2 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. Mempermudah imigrasi ilegal sehingga menambah tingkat kejahatan di Indonesia
 - d. Rawan mengalami bencana alam
16. Petani di Indonesia dapat melakukan panen sepanjang tahun, pedagang dapat berdagang sepanjang tahun. Kegiatan tersebut adalah salahsatu contoh dampak positif dari...
- a. Letak geografis Indonesia
 - b. Iklim di Indonesia
 - c. Alat transportasi di Indonesia
 - d. Kesuburan tanah 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 diantara 6°LU-11°LS dan 95°BB-141°BT. Memiliki dampak yang berpengaruh di Indonesia antarlain...
- a. Indonesia dilalui 2 sirkum pegunungan dunia yaitu Sirkum Paifik dan Sirkum Mediterania
 - b. Indonesia menjadi jalur lalu lintas pelayaran dan perdagangan Internasional
 - c. Indonesia beriklim tropis yang memiliki 2 musim yaitu Hujan dan Kemarau
 - d. Indonesia menjadi sentral budaya bahasa di dunia
19. Dampak positif dari kesuburan tanah di Indonesia adalah...
- a. Menambah devisa negara
 - b. Hasil perikanan melimpah
 - c. Berperan dalam perdagangan Internasional
 - d. Kegiatan pertanian dan perkebunan berlangsung baik dengan hasil beranekaragam
20. Kesuburan tanah di Indonesia memungkinkan berbagai tanaman mudah tumbuh dan berkembang. Salahsatu faktor penyebab suburannya tanah di Indonesia adalah...
- a. Terletak diantara 2 samudra dan 2 benua
 - b. Memiliki banyak hasil bumi
 - c. Memiliki banyak gunung aktif
 - d. Merupakan negara kepulauan

Lampiran 9. Daftar perolehan skor motivasi belajar akhir

**DAFTAR SKOR MOTIVASI BELAJAR AKHIR
KELAS VII A (EKSPERIMEN)**

No	Nama	Skor Motivasi akhir
1.	ADEL FITRI RAHMASARI	93
2.	ADINDA WINDA OKTAVIA	91
3.	ALMIRA WINDYA APSARI	76
4.	ANANDA MUTIARA BUDI R.	82
5.	ANGGI CITRA LESTARI	74
6.	ANISA MEILINDA PUTRI	77
7.	APRILIA LAILATUR ROHMAH	78
8.	AYUNDA ALSAFIRA	81
9.	CHELSY NAYLA AMANDA	81
10.	DAVINA NAURA	86
11.	ELISABETH GEOVANNY KRIS C. P	85
12.	ENJEL SINTA BELA	82
13.	ESTIANA	78
14.	FEBBYA DWI LARASATI	78
15.	IZZATUL NASVIA	91
16.	MULITA AGUSTIN	82
17.	NADIA VEGA ROSIANA	80
18.	NAZRILLA ALI	84
19.	PUTRI AYU NING TIAS	84
20.	SHALLU AUREL LANAURA P. S.	68
21.	SHAVA ALFAHRA CHERYL INSANI	87
22.	SILVIA ANGGRAINI	81
23.	YANIS PUPUT INTAN MEILANI	72
24.	ADINDA AYU	66
25.	KAYLA ATHA	80
26.	RISMA NADIA AFRIYANI	94

**DAFTAR SKOR MOTIVASI BELAJAR AKHIR
KELAS VII B (KONTROL)**

No	Nama	Skor Motivasi Akhir
1.	ACH IWAN DARMANSYAH	78
2.	AHMAD LALANG YOHANA	71
3.	ALIEF AHMAD ZAIN HARIANTO	67
4.	AULA SETYAWAN	69
5.	AULIA MUHAMMAD ADITYA	69
6.	AURELLIO ATSAI RAMADHANI	71
7.	AXELLE EMIRRAGIB SYAHDAN	64
8.	DAVIN INDRA KUSUMA	67
9.	DWI FIRMANSYAH	70
10.	EBDE AR RASYIID GHANIYY B.	68
11.	FARIS NURHAKIM	69
12.	M RIDHO HABIBI	72
13.	MARVELLO EXEL PRATAMA	63
14.	MOCH. FARI'DHOTUL KHILMI	69
15.	MOCH. IBA NURHUDA	70
16.	MOCHAMMAD EKO PRASETYO	69
17.	MUHAMMAD ARKAAN FAIQIALI	62
18.	M. EVIN ADITYA PRATAMA	72
19.	M. RACHMAD SLAMET	73
20.	M. RANGGA NUR SAPUTRA	62
21.	MUHAMMAD RYUQA LATIEF	66
22.	MUHAMMAD RYZKY PRADANA	70
23.	MUHAMMAD YAHYA	60
24.	RIZKY AGUNG PRATAMA	63
25.	SAPTO ADI PRAKOSO	63
26.	SUNANDAR BENI JATMIKO J.J.K	60
27.	SURYA SIFAUN NIDOM	66
28.	TEGAR FALILI	62
29.	ZAKY ALFIANSYAH SUHARTO P.	64
30.	M. HAYKAL	64

Lampiran 10. Daftar Nilai *Posttest* siswa

**DAFTAR NILAI *POSTTEST*
KELAS VII A (EKSPERIMEN)**

No	Nama	Nilai Posttest
1.	ADEL FITRI RAHMASARI	90
2.	ADINDA WINDA OKTAVIA	80
3.	ALMIRA WINDYA APSARI	90
4.	ANANDA MUTIARA BUDI R.	85
5.	ANGGI CITRA LESTARI	70
6.	ANISA MEILINDA PUTRI	85
7.	APRILIA LAILATUR ROHMAH	75
8.	AYUNDA ALSAFIRA	85
9.	CHELSY NAYLA AMANDA	80
10.	DAVINA NAURA	90
11.	ELISABETH GEOVANNY KRIS C. P	90
12.	ENJEL SINTA BELA	85
13.	ESTIANA	75
14.	FEBBYA DWI LARASATI	80
15.	IZZATUL NASVIA	85
16.	MULITA AGUSTIN	75
17.	NADIA VEGA ROSIANA	90
18.	NAZRILLA ALI	80
19.	PUTRI AYU NING TIAS	100
20.	SHALLU AUREL LANAURA P. S.	80
21.	SHAVA ALFAHRA CHERYL INSANI	85
22.	SILVIA ANGGRAINI	90
23.	YANIS PUPUT INTAN MEILANI	70
24.	ADINDA AYU	75
25.	KAYLA ATHA	80
26.	RISMA NADIA AFRIYANI	65

**DAFTAR NILAI *POSTTEST*
KELAS VII B (KONTROL)**

No	Nama	Nilai Pretest
1.	ACH IWAN DARMANSYAH	75
2.	AHMAD LALANG YOHANA	75
3.	ALIEF AHMAD ZAIN HARIANTO	60
4.	AULA SETYAWAN	80
5.	AULIA MUHAMMAD ADITYA	80
6.	AURELLIO ATSAI RAMADHANI	75
7.	AXELLE EMIRRAGIB SYAHDAN	80
8.	DAVIN INDRA KUSUMA	90
9.	DWI FIRMANSYAH	85
10.	EBDE AR RASYIID GHANIYY B.	70
11.	FARIS NURHAKIM	80
12.	M RIDHO HABIBI	75
13.	MARVELLO EXEL PRATAMA	65
14.	MOCH. FARI'DHOTUL KHILMI	65
15.	MOCH. IBA NURHUDA	85
16.	MOCHAMMAD EKO PRASETYO	60
17.	MUHAMMAD ARKAAN FAIQIALI	80
18.	M. EVIN ADITYA PRATAMA	65
19.	M. RACHMAD SLAMET	85
20.	M. RANGGA NUR SAPUTRA	75
21.	MUHAMMAD RYUQA LATIEF	70
22.	MUHAMMAD RYZKY PRADANA	75
23.	MUHAMMAD YAHYA	80
24.	RIZKY AGUNG PRATAMA	70
25.	SAPTO ADI PRAKOSO	75
26.	SUNANDAR BENI JATMIKO J.J.K	70
27.	SURYA SIFAUN NIDOM	75
28.	TEGAR FALILI	85
29.	ZAKY ALFIANSYAH SUHARTO P.	70
30.	M. HAYKAL	65

Lampiran 11. Lembar Jawaban Siswa

LEMBAR JAWABAN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SOCRATIVE* TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
Di MTs NU PAKIS, KAB. MALANG

Isilah Identitas Responden :

Nama : *Yuda*
Kelas : *VII*
Umur : *16 tahun*
Jenis Kelamin : *perempuan*

Angket ini membutuhkan responden dengan kriteria sebagai berikut :

1. Siswa/siswi aktif di MTs NU Pakis
2. Kelas VII

Petunjuk Pengisian :

1. Sebelum mengisi pernyataan berikut saya mohon ketersediaan saudara untuk membaca terlebih dahulu petunjuk pelaksanaan ini.
2. Bacalah terlebih dahulu pernyataan dibawah ini dengan cermat sebelum saudara memberi jawaban
3. Setiap satu pernyataan pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan saudara, lalu berikan tanda "✓" (ceklis) pada kotak yang tersedia

Keterangan :

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
N : Netral
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban					
		SS	S	N	TS	STS	
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan dalam belajar IPS		✓				4
2.	Saya Selalu rajin belajar IPS agar memperoleh hasil yang memuaskan			✓			3
3.	Saya tanggap saat diberi pertanyaan tentang IPS oleh guru			✓			3
4.	Saya selalu aktif dalam kegiatan diskusi pada pelajaran IPS		✓				4
5.	Saya telah membaca materi IPS senelum pelajaran dimulai didalam kelas			✓			3
6.	Saya mencari informasi tentang IPS dari berbagai sumber			✓			3
7.	Saya memperhatikan penjelasan guru IPS dengan baik		✓				4
8.	Saya selalu belajar materi IPS dengan bersungguh-sungguh agar mendapat nilai bagus	✓					5

LEMBAR JAWABAN POSTTEST KELAS VII A (EKSPERIMEN)

SOAL POSTTEST IPS												
Selasa, 19 April 2022 10:53												
<input type="checkbox"/> Show Names <input checked="" type="checkbox"/> Show Responses <input checked="" type="checkbox"/> Show Results												
NAME	SCORE %	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Aali Fria M.	✓ 80%	✓ D	X A	X C	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
Adrina Ayu	✓ 80%	✓ D	✓ B	X C	X A	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
Adriana Widya Octavia	✓ 75%	✓ D	X C	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
Agnitra permata sari	5%											
Agnitra permata sari	✓ 85%	✓ D	✓ B	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
Ainara Widya Apulri	65%		✓ B	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D		
Ainara Widya Apulri	✓ 90%	✓ D	✓ B	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ B	X D	✓
Amanda mutiara Budi rani	10%					X A						X
Amanda mutiara Budi rani	✓ 55%	X A	X A	✓ B	X C	✓ B	✓ C	✓ D	X C	✓ D	X B	✓
Anggi sira Isral	✓ 85%	✓ D	✓ B	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
aprilas	✓ 85%	✓ D	✓ B	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
aristia	2%											
AYUNDA ALSAFIRA	50%											X
AYUNDA ALSAFIRA	45%				✓ B			✓ D			✓ A	✓
AYUNDA ALSAFIRA	40%				X D			✓ D			✓ A	✓
AYUNDA ALSAFIRA	3%											
AYUNDA ALSAFIRA	45%				✓ B			✓ D			✓ A	✓
Cherry Hayla amanda	✓ 80%	X A	✓ B	X D	✓ B	X D	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
Davina naara	0%										X A	
Davina naara	✓ 80%	✓ D	X A	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
Dyvi Sinta Seta	✓ 80%	✓ D	X A	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
Esteria	✓ 80%	✓ D	✓ B	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
Esteria	40%		✓ B		✓ B	✓ B				✓ D		✓
Esteria	3%											
Fedria	✓ 70%	✓ D	✓ B	✓ B	✓ B	X D	✓ C	✓ D	X D	✓ D	✓ A	X
Fitriah novita	✓ 85%	✓ D	X C	X C	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	X C	✓ A	✓
Karya ama Salsabila	0%											
Karya ama Salsabila	✓ 75%	✓ D	X C	X C	X C	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
Marta agustini	✓ 50%	X A	X D	✓ B	X D	✓ B	X D	✓ D	✓ A	X C	X D	X
Nadia vega	0%											
Nadia vega	10%	X B		X C			✓ C	✓ D				
Nadia vega	✓ 60%	✓ D	X A	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
Nazilla Ai	✓ 70%	✓ D	X A	✓ B	✓ B	X D	✓ C	✓ D	✓ A	✓ B	✓ A	✓
Nuri	✓ 85%	✓ D	✓ B	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	X
Purni ayu	✓ 55%	✓ D	X A	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	X D	X
Rissa nadia ahyiani	✓ 90%	✓ D	X A	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
Sani Aurel lanang	✓ 60%	X C	X A	X D	X A	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	X D	✓
Sani Aurel lanang	✓ 72%	✓ D	X A	X C	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
Sani Aurel lanang	✓ 70%	✓ D	X D	X C	X A	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
Shana aifahra Cheryl Ismail	✓ 80%	✓ D	✓ B	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	✓
Sipia	✓ 80%	✓ D	✓ B	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	X D	✓ D	✓ A	✓
Yenni puspa Inan Meliani	✓ 80%	✓ D	✓ B	✓ B	✓ B	✓ B	✓ C	✓ D	✓ A	✓ D	✓ A	X
42 Class Total		59%	36%	51%	64%	67%	72%	82%	64%	68%	64%	87

LEMBAR JAWABAN *POSTTEST*
KELAS VII B (KONTROL)

POSTTEST
SOAL. PRETEST

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SOCRATTE* TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
DI MTs NU PAKIS, KAB. MALANG

Isilah identitas Responden :

Nama *Miftah ahmad Zamir H*
Kelas *7B*
Umur *13 tahun*
Jenis Kelamin *laki-laki*

Angket ini membutuhkan responden dengan kriteria sebagai berikut :

1. Siswa/siswi aktif di MTs NU Pakis
2. Kelas VII

(75)
 $\frac{15}{3} \times$
 $\frac{75}{3}$

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah soal dengan seksama dan pilihlah jawaban paling tepat dengan memberi tanda "X" (silang) pada lembar yang tersedia
2. Proses ini bersifat mandiri dan tidak boleh berkerjasama
3. Jangan lupa mengisikan identitas saudara pada lembar yang tersedia

Jawablah pertanyaan berikut dengan baik dan benar!

1. Kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut kegiatan....
 - 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 Asia
 - c. Samudra Pasifik ke Samudra Hindia
 - d. Samudra Hindia ke Samudra Pasifik
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. Dian ingin menjahit baju seragam, tentunya Dian harus mempersiapkan bahan dan alat yang diperlukan seperti benang jahit, kain, mesin. Alat atau bahan yang digunakan Dian untuk menjahit seragam disebut...
 - a. Konsumsi
 - b. Produksi
 - c. Relasi
 - d. Distribusi
5. Dibawah ini termasuk kegiatan ekonomi adalah...
 - a. Produksi, Konsumen, distribusi

Lampiran 12. Uji Validitas

UJI VALIDITAS ANGKET MOTIVASI BELAJAR

No Butir Instrumen	Person Corelation r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,696	0,361	VALID
2	0,530	0,361	VALID
3	0,627	0,361	VALID
4	0,694	0,361	VALID
5	0,646	0,361	VALID
6	0,566	0,361	VALID
7	0,575	0,361	VALID
8	0,760	0,361	VALID
9	0,529	0,361	VALID
10	0,531	0,361	VALID
11	0,570	0,361	VALID
12	0,468	0,361	VALID
13	0,642	0,361	VALID
14	0,544	0,361	VALID
15	0,632	0,361	VALID
16	0,622	0,361	VALID
17	0,533	0,361	VALID
18	0,677	0,361	VALID
19	0,245	0,361	TIDAK VALID
20	0,544	0,361	VALID
21	0,443	0,361	VALID

UJI VALIDITAS SOAL HASIL BELAJAR

No Butir Instrumen	Person Corelation r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,696	0,361	VALID
2	0,530	0,361	VALID
3	0,627	0,361	VALID
4	0,694	0,361	VALID
5	0,646	0,361	VALID
6	0,566	0,361	VALID
7	0,575	0,361	VALID
8	0,760	0,361	VALID
9	0,529	0,361	VALID
10	0,531	0,361	VALID
11	0,570	0,361	VALID
12	0,468	0,361	VALID
13	0,642	0,361	VALID
14	0,544	0,361	VALID
15	0,632	0,361	VALID
16	0,622	0,361	VALID
17	0,533	0,361	VALID
18	0,677	0,361	VALID
19	0,245	0,361	TIDAK VALID
20	0,544	0,361	VALID
21	0,443	0,361	VALID

Lampiran 13. Uji Reliabilitas

UJI RELIABILITAS ANKET MOTIVASI BELAJAR

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.747	22

UJI RELIABILITAS *PRETEST-POSTTEST*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.891	22

Lampiran 14. Uji Normalitas

ANGKET AKHIR

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Angket Akhir	Eksperimen	.108	26	.200	.973	26	.703
	Kontrol	.137	30	.155	.960	30	.301

a. Lilliefors Significance Correction

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

POSTTEST

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Postest	Eksperimen	.143	26	.186	.956	26	.322
	Kontrol	.162	30	.044	.949	30	.159

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 15. Uji Homogenitas

ANGKET AKHIR

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Angket Akhir	Based on Mean	2.725	1	54	.105
	Based on Median	2.635	1	54	.110
	Based on Median and with adjusted df	2.635	1	39.403	.112
	Based on trimmed mean	2.757	1	54	.103

POSTTEST

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Posttest	Based on Mean	.259	1	54	.613
	Based on Median	.315	1	54	.577
	Based on Median and with adjusted df	.315	1	53.998	.577
	Based on trimmed mean	.251	1	54	.619

Lampiran 16. Uji Hipotesis

UJI INDEPENDENT SIMPLE T-TEST ANGKET AKHIR

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Angket Akhir	Equal variances assumed	2.725	.105	9.263	54	.000	14.092	1.521	11.042	17.142
	Equal variances not assumed			8.968	40.547	.000	14.092	1.571	10.918	17.267

UJI INDEPENDENT SIMPLE T-TEST POSTTEST

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Posttest	Equal variances assumed	.259	.613	2.869	54	.006	5.782	2.015	1.741	9.823
	Equal variances not assumed			2.849	51.076	.006	5.782	2.029	1.708	9.856

Lampiran 17. Dokumentasi kegiatan

LAMPIRAN DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 1 Pengerjaan Soal Pretest-Posttest di kelas Eksperimen menggunakan Smartphone app Socrative



Gambar 2 Pengerjaan Pretest-Posttest di kelas Eksperimen menggunakan Smartphone app Socrative



Gambar 3 Pengerjaan Soal Pretest-Postest di kelas Kontrol menggunakan kertas



Gambar 4 Pengerjaan Soal Pretest-Postest di kelas Kontrol menggunakan kertas



Gambar 5 Pengambilan data uji coba instrumen di kelas 8A



Gambar 6 Evaluasi dan Pendekatan

BIODATA MAHASISWA



Nama : Suci Trisna Nur Hidayah
NIM : 18130067
Tempat, Tanggal lahir : Malang, 03 Agustus 1999
Fakultas/Jurusan : FITK/Pendidikan IPS
Tahun Masuk : 2018
Alamat Ruma : Jl. Abdillah 6 RT/RW 04/02 Tirtomoyo, Kec. Pakis Kab. Malang
No. Telpon/HP : 08971574890
Alamat E-mail : Sucitrisnanh9b25@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

SD : SDN 2 Tirtomoyo
SMP : SMPN 16 Malang
SMA : SMAN 2 Malang



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 4481/Un.03.1/PP.00.9/09/2021

diberikan kepada:

Nama : Suci Trisna Nur Hidayah
NIM : 18130067
Program Studi : S-1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Pengaruh Media Pembelajaran Socrative Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 7 Juni 2022

Kepala,

[Signature]
Enny Afwadzi