

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GAME KAHOOT* TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA
PELAJARAN IPS DI MTS SURYA BUANA MALANG**

SKRIPSI

OLEH

KINANTI AMIRA PUTRI

NIM. 19130065



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023



**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GAME KAHOOT* TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA
PELAJARAN IPS DI MTS SURYA BUANA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Kinanti Amira Putri

NIM. 19130065



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GAME KAHOOT* TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN
IPS DI MTS SURYA BUANA MALANG**

Oleh

Kinanti Amira Putri

NIM. 19130065

Telah Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing



Nur Cholifah, M.Pd

NIP. 199203242019032023

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan IPS



Dr. Alfiana Yuli Elfiyanti, MA

NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN
EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GAME KAOOT* TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA
MATA PELAJARAN IPS DI MTS SURYA BUANA MALANG
SKRIPSI

Oleh

Kinanti Amira Putri (19130065)

Telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal
31 Mei 2023

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

Pantis Ujian

Ketua Sidang

Kusumadyah Dewi, S.Sos., M.Ab
NIP. 197201022014112005

Sekretaris Sidang

Nur Cholifah, M.Pd
NIP. 199103242019032023

Dosen Pembimbing

Nur Cholifah, M.Pd
NIP. 199103242019032023

Penguji Utama


Dr. Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005

Tanda Tangan

: 

: 

: 

: 

: 

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



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

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 12 Mei 2023

Nur Cholifah, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Kinanti Amira Putri
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan skripsi, baik dari segi isi, Bahasa, ataupun Teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa dibawah ini:

Nama : Kinanti Amira Putri
NIM : 19130065
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di Mts Surya Buana

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing



Nur Cholifah, M.Pd

NIP 199203242019032023

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

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 diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 19 Mei 2023



Kinanti Amira Putri

NIM. 19130065

LEMBAR MOTTO

“ The greatest glory in living lies not in never falling, but in rising every time we
fall “. -Nelson Mandela

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah Hirobbil Alamin kepada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya, serta doa dan dukungan dari orang-orang sekitar sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan ini saya ingin mempersembahkan karya ini untuk :

Kedua Orang Tua dan Keluarga

Teruntuk kedua orang tua saya Bapak Rahmad Wibowo dan Ibu Mindarti yang senantiasa mendoakan saya agar saya selalu diberi kemudahan dan kelancaran oleh Allah SWT dan selalu memberikan arahan, nasehat serta dukungan baik dalam bentuk materiil maupun non materiil. Saya yakin, tuntasnya studi saya dan kemudahan di setiap jalan saya lalui itu karena doa kedua orang tua saya.

Terimakasih telah sabar membimbing anakmu ini di setiap langkah.

Dosen Pembimbing

Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing saya yakni Ibu Nur Cholifah, M.Pd yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan, motivasi yang berdampak besar kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Sahabat dan *Support system*

Terima kasih kepada Alisia dan Widya yang telah sabar menemani dan memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini. Serta *support system* saya Jimly Asshidiqy yang telah menemani dan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya hingga sekarang ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala kelimpahan berkah dan Rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Media Pembelajaran *Game Kahoot* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang”**. Penulisan skripsi ini dilakukan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti merasa bahwa skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terimakasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Nur Cholifah, M.Pd selaku dosen wali serta dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, dukungan, masukan, arahan serta motivasi kepada saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
5. Seluruh dosen di Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama perkuliahan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Lusi Hendarwati, M.Pd selaku Guru IPS di MTs Surya Buana yang telah membantu dan membimbing selama proses penelitian berlangsung.
7. Orang tua saya Bapak Rahmad Wibowo dan Ibu Mindarti yang selalu bekerja keras dan berusaha memberikan yang terbaik untuk saya. Skripsi ini saya dedikasikan untuk orang tua saya sebagai tanda bahwa perjuangan serta mimpi mereka untuk melihat anak semata wayangnya bergelar sarjana tidaklah sia-sia.

8. Teruntuk sahabatku Alisya Saadiya dan Widya Lindia yang telah menemani masa-masa perkuliahan dalam keadaan suka maupun duka serta selalu memberikan dukungan dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
9. Teruntuk temanku Siam, Icus, Raditha, Liana, Okta, Fiki yang selalu memberikan semangat kepada saya.
10. Seluruh siswa kelas VIII A dan VIII B MTs Surya Buana Malang yang telah menemani dan memberikan pengalaman yang berharga bagi saya selama proses penelitian.
11. Jimly Asshidiqy yang telah membersamai penulis selama penyusunan dan pengerjaan skripsi dalam kondisi apapun. Terima kasih telah menjadi support system yang selalu meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran.
12. Freya dan Ilayya yang selalu menemani dan menghibur saya melalui postingan di sosial media,

Skripsi ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun dan dapat memberikan manfaat bagi penelitian selanjutnya.

Malang, 19 Mei 2023

Penyusun

Kinanti Amira Putri

NIM. 19130065

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| LEMBAR SAMPUL | |
| LEMBAR LOGO | |
| LEMBAR PENGAJUAN | |
| LEMBAR PERSETUJUAN | |
| LEMBAR PENGESAHAN | |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN | |
| LEMBAR MOTTO | |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvii |
| ABSTRAK..... | xviii |
| ABSTRACT..... | xix |
| مستخلص البحث..... | xx |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN..... | xxi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Fokus Penelitian..... | 6 |
| C. Tujuan Penelitian | 7 |
| D. Manfaat Penelitian | 7 |
| E. Hipotesis Penelitian..... | 9 |
| F. Ruang Lingkup Penelitian..... | 11 |
| G. Originalitas Penelitian..... | 11 |
| H. Definisi Istilah..... | 16 |
| 1. Media Pembelajaran Game Kahoot..... | 16 |
| 2. Motivasi Belajar | 17 |
| 3. Hasil Belajar | 17 |
| 4. Mata Pelajaran IPS | 17 |

| | |
|--|-----|
| I. Sistematika Pembahasan | 18 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 20 |
| A. Landasan Teori..... | 20 |
| 1. Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot | 20 |
| 2. Motivasi Belajar | 27 |
| 3. Hasil Belajar | 38 |
| 4. Mata Pelajaran IPS | 45 |
| B. Kerangka Berfikir..... | 51 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 52 |
| A. Lokasi Penelitian..... | 52 |
| B. Pendekatan dan Jenis Penelitian..... | 52 |
| C. Variabel Penelitian | 55 |
| D. Subjek Penelitian..... | 56 |
| E. Data dan Sumber Data | 56 |
| F. Instrumen Pengumpulan Data | 57 |
| G. Teknik Pengumpulan Data..... | 62 |
| H. Uji Validitas dan Realibilitas | 63 |
| I. Analisis Data | 69 |
| J. Prosedur Penelitian..... | 71 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN | 74 |
| A. Paparan Data Motivasi Belajar..... | 74 |
| B. Paparan Data Soal Hasil Belajar Siswa..... | 83 |
| C. Analisis Data Penelitian | 84 |
| 1. Uji Prasyarat | 84 |
| 2. Uji Hipotesis..... | 90 |
| D. Temuan Penelitian..... | 93 |
| BAB V PEMBAHASAN | 95 |
| A. Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa | 95 |
| B. Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa | 101 |
| C. Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa | 113 |
| BAB VI PENUTUP | 116 |

| | |
|----------------------|-----|
| A. Kesimpulan | 116 |
| B. Saran..... | 117 |
| DAFTAR PUSTAKA | 119 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian..... | 15 |
| Tabel 2. 1 Indikator Ranah Kognitif | 43 |
| Tabel 3.1 Desain Penelitian..... | 54 |
| Tabel 3.2 Skor Skala Likert | 58 |
| Tabel 3.3 Indikator Motivasi Belajar | 59 |
| Tabel 3.4 Indikator Hasil Belajar | 60 |
| Tabel 3.5 Kategori Kemampuan Hasil Belajar | 62 |
| Tabel 3 6 Kriteria Validitas..... | 64 |
| Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Angket..... | 64 |
| Tabel 3 8 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal | 66 |
| Tabel 3.9 Nilai Tingkat Keandalan | 68 |
| Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Angket | 68 |
| Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen..... | 69 |
| Tabel 4. 1 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Awal..... | 75 |
| Tabel 4. 2 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Akhir | 79 |
| Tabel 4. 3 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Awal-Akhir Kelas Eksperimen..... | 82 |
| Tabel 4. 4 Data Hasil Belajar Siswa..... | 83 |
| Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas | 85 |
| Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas..... | 87 |
| Tabel 4. 7 Hasil Output Test of Between-Subjects Effects Tests of Between- Subjects Effects | 88 |
| Tabel 4. 8 Hasil Output Test of Between-Subjects Effects Tests of Between- Subjects Effects | 89 |

| | |
|--|----|
| Tabel 4. 9 Uji Homogenitas Varian | 91 |
| Tabel 4.10 Uji Homogenitas Matriks Varians/Covarian Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar..... | 92 |
| Tabel 4. 11 Hasil Multivariate Tests | 93 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir..... | 51 |
| Gambar 4. 1 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Awal | 75 |
| Gambar 4. 2 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Akhir | 79 |
| Gambar 4. 3 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Awal-Akhir Kelas Eksperimen..... | 82 |
| Gambar 5. 1 Tampilan Pemilihan Penggunaan Akun Kahoot | 106 |
| Gambar 5. 2 Tampilan Latihan Soal | 107 |
| Gambar 5. 3 Tampilan Beranda Siswa pada Akun Kahoot | 107 |
| Gambar 5. 4 Tampilan Nama Siswa yang Mengikuti Kuis Kahoot..... | 108 |
| Gambar 5. 5 Tampilan Beranda Guru untuk Memulai Kuis Kahoot | 108 |
| Gambar 5.6 Tampilan pada saat Siswa Mengerjakan Kuis Kahoot..... | 109 |
| Gambar 5. 7 Sistem Peringkat..... | 109 |
| Gambar 5. 8 Sistem Peringkat 3 Besar..... | 110 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Absensi Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen | 125 |
| Lampiran 2 Daftar Perolehan Skor Motivasi Belajar Awal Siswa | 128 |
| Lampiran 3 Daftar Nilai Pretest Siswa..... | 131 |
| Lampiran 4 RPP Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen..... | 134 |
| Lampiran 5 Materi..... | 138 |
| Lampiran 6 Lembar Jawaban Pretest Kelas Eksperimen | 143 |
| Lampiran 7 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar | 144 |
| Lampiran 8 Kisi-kisi Soal Pretest-Posttest..... | 145 |
| Lampiran 9 Angket Motivasi Belajar..... | 147 |
| Lampiran 10 Soal Pretest-Posttest | 149 |
| Lampiran 11 Skor Angket Motivasi Belajar Akhir Kelas Kontrol | 153 |
| Lampiran 12 Skor Angket Motivasi Belajar Akhir Kelas Eksperimen..... | 155 |
| Lampiran 13 Daftar Nilai Posttest Kelas Kontrol | 156 |
| Lampiran 14 Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen | 158 |
| Lampiran 15 Lembar Jawaban Posttest Kelas Kontrol | 159 |
| Lampiran 16 Lembar Jawaban Posttest Kelas Eksperimen | 160 |
| Lampiran 17 Uji Validitas Item Angket Motivasi Belajar..... | 161 |
| Lampiran 18 Uji Validitas Butir Soal | 162 |
| Lampiran 19 Uji Reliabilitas Item Angket Motivasi Belajar | 163 |
| Lampiran 20 Uji Reliabilitas Butir Soal..... | 164 |
| Lampiran 21 Uji Normalitas | 165 |
| Lampiran 22 Uji Homogenitas..... | 166 |
| Lampiran 23 Uji Hipotesis (MANOVA) Motivasi dan Hasil Belajar | 167 |
| Lampiran 24 Surat Penelitian..... | 169 |
| Lampiran 25 Surat Validasi Item Angket dan Butir Soal | 174 |
| Lampiran 26 Dokumentasi | 175 |
| Lampiran 27 Bukti Turnitin | 178 |
| Lampiran 28 Bukti Konsultasi | 179 |
| Lampiran 29 Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa..... | 181 |

ABSTRAK

Putri, Kinanti Amira. 2023. Efektivitas Media Pembelajaran *Game Kahoot* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Nur Cholifah, M. Pd

Kata kunci : Media pembelajaran Game Kahoot, motivasi belajar, hasil belajar

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang kurang optimal dapat mempengaruhi hasil pencapaian siswa dalam belajar. Media game kahoot merupakan media pembelajaran interaktif berbasis game online yang memudahkan pengguna dalam membuat, berbagi serta game belajar yang menyenangkan dengan hitungan waktu yang disediakan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mendukung proses belajar mengajar serta berpotensi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui efektivitas media pembelajaran game kahoot terhadap motivasi belajar (2) mengetahui efektivitas media pembelajaran game kahoot terhadap hasil belajar siswa (3) mengetahui efektivitas media pembelajaran game kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan eksperimen dengan desain penelitian quasi eksperimental. Sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas VIII B (kelas eksperimen) yang berjumlah 32 siswa dan VIII A (kelas kontrol) berjumlah 48 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner (angket), tes (pretest dan posttest) dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji manova dengan berbantuan SPSS 24.0 *for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat efektivitas media pembelajaran Game Kahoot terhadap motivasi belajar siswa (2) terdapat efektivitas media pembelajaran Game Kahoot terhadap hasil belajar siswa (3) terdapat efektivitas media pembelajaran Game Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya persentase motivasi dan hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

ABSTRACT

Putri, Kinanti Amira. 2023. The Effectiveness of *Kahoot Game* Learning Media on the Motivation and Learning Outcomes of Class VIII Students in Social Studies Subjects at MTs Surya Buana Malang. Thesis. Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor : Nur Cholifah, M. Pd

Keywords : Kahoot Game learning media, learning motivation, learning outcomes

The use of learning media in the learning process that is less than optimal can affect the results of student achievement in learning. Kahoot game media is an interactive learning media based on online games that make it easy for users to create, share and enjoy learning games with the time provided. The use of interesting learning media can support the teaching and learning process and has the potential to increase student motivation and learning outcomes.

This study aims to (1) determine the effectiveness of kahoot game learning media on learning motivation (2) find out the effectiveness of kahoot game learning media on student learning outcomes (3) find out the effectiveness of kahoot game learning media on the motivation and learning outcomes of grade VIII students in social studies subjects at MTs Surya Buana Malang.

This study used a quantitative approach. The type of research used experiments with quasi-experimental research designs. The samples used in the study were class VIII B (experimental class) which amounted to 32 students and VIII A (control class) with 48 students. The data collection techniques used are questionnaires (questionnaires), tests (pretest and posttest) and documentation. The data analysis used is normality test, homogeneity test and manova test with the help of SPSS 24.0 *for windows*.

The results showed that (1) there was the effectiveness of the Kahoot Game learning media on student learning motivation (2) there was the effectiveness of the Kahoot Game learning media on student learning outcomes (3) there was the effectiveness of the Kahoot Game learning media on student motivation and learning outcomes. This is proven by the percentage of motivation and learning outcomes in the experimental class which is higher than the control class.

مستخلص البحث

بوتري ، كينانتي أميرة. 2023. فعالية وسائط تعلم لعبة Kahoot على التحفيز ونتائج التعلم لطلاب الصف الثامن في مواد الدراسات الاجتماعية في MTs Surya Buana Malang. اطروحته. قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وتدريب المعلمين، مولانا جامعة مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مشرف الرسالة : نور شليفة، دكتوراه في الطب

لعبة كاهوت وسائط التعلم، تحفيز التعلم، مخرجات التعلم : الكلمات الرئيسية

يمكن أن يؤثر استخدام وسائط التعلم الأقل من المستوى الأمثل في نتائج تحصيل الطالب في التعلم. وسائط هي وسائط تعليمية تفاعلية تعتمد على الألعاب عبر الإنترنت التي تسهل على المستخدمين Kahoot ألعاب إنشاء ومشاركة والاستمتاع بألعاب التعلم مع الوقت المتاح. يمكن أن يدعم استخدام وسائط التعلم المتمتع عملية التدريس والتعلم ولديه القدرة على زيادة تحفيز الطلاب ونتائج التعلم.

في تحفيز التعلم (2) معرفة فعالية kahoot تهدف هذه الدراسة إلى (1) تحديد فعالية وسائط تعلم لعبة على kahoot على نتائج تعلم الطلاب (3) معرفة فعالية وسائط تعلم لعبة kahoot وسائط تعلم لعبة MTs Surya Buana التحفيز و نتائج التعلم لطلاب الصف الثامن في مواضيع الدراسات الاجتماعية في Malang

استخدمت هذه الدراسة نهجا كميا. نوع البحث المستخدم التجارب ذات التصميم البحثية شبه التجريبية وكانت العينات المستخدمة في الدراسة هي الصف الثامن ب (الفصل التجريبي (وبلغ 32 طالبًا والفصل الثامن أ) فئة الضابطة (بعدد 48 طالبًا. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الاستبيانات) (الاستبيانات) والاختبارات) (الاختبار القبلي والبعدى) (والتوثيق. تحليل البيانات المستخدم هو اختبار الحالة الطبيعية للنوافذ SPSS 24.0 واختبار التجانس واختبار مانوفا بمساعدة

في تحفيز تعلم الطلاب (2) كانت Kahoot أظهرت النتائج أن (1) كانت هناك فعالية لوسائل تعلم لعبة على نتائج تعلم الطلاب (3) كانت هناك فعالية لوسائل تعلم لعبة Kahoot هناك فعالية لوسائل تعلم لعبة على تحفيز الطلاب وتعلمهم. النتائج. وقد ثبت ذلك من خلال نسبة التحفيز ومخرجات التعلم في Kahoot الفصل التجريبي وهي أعلى من فئة الضبط

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

| | | |
|--------|--------|-------|
| ا = a | ز = z | ق = q |
| ب = b | س = s | ك = k |
| ت = t | ش = sy | ل = l |
| ث = ts | ص = sh | م = m |
| ج = j | ض = dl | ن = n |
| ح = h | ط = th | و = w |
| خ = kh | ظ = zh | ه = h |
| د = d | ع = „ | ء = , |
| ذ = dz | غ = gh | ي = y |
| ر = r | ف = f | |

B. Vokal Panjang

Vokal(a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُ = w a

أَيَ = ay

أُو = û

إِي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai arti penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat menjadi salah satu proses untuk melakukan sebuah perubahan baik sikap maupun tingkah laku seseorang. Pendidikan dapat diperoleh dimanapun dan kapanpun. Namun pendidikan pertama bisa diperoleh melalui lingkungan keluarga diikuti dengan lingkungan masyarakat serta lingkungan sekolah. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat mempunyai ilmu yang nantinya dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas manusia dan pendidikan juga dapat memberikan arahan dan tuntunan dari mulai sejak manusia lahir hingga dewasa.¹

Salah satu istilah yang terdapat dalam pendidikan yaitu kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang di dalamnya terdapat interaksi dan komunikasi dua arah antara murid dengan guru serta dengan adanya sumber belajar sebagai penunjang proses kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan guru yang memberikan ilmu kepada murid dengan menggunakan bantuan media pembelajaran agar nantinya murid dapat memperoleh wawasan dan ilmu pengetahuan yang baru. Sistem pembelajaran yang terjadi pada abad ke-21 mengalami suatu peralihan dimana peralihan ini terletak pada sistem pembelajaran dimana yang dulunya menggunakan pendekatan pembelajaran

¹ Nur Kholis, 'Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi', *Jurnal Kependidikan*, 1.1 (2013), 26.

yang berfokus pada guru menjadi sistem pembelajaran yang berfokus pada siswa.² Sebagai seorang guru dalam menyikapi permasalahan tersebut yaitu hendaknya menjadikan pembelajaran yang melibatkan peserta didik di dalamnya dengan mempersiapkan strategi, metode, dan media pembelajaran agar melatih peserta didik untuk aktif dan berfikir kritis sehingga pendekatan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik.

Salah satu komponen yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan oleh guru yang bertujuan untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran sehingga media pembelajaran menjadi alat pembantu untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa jenis dalam media pembelajaran yang bersifat visual, contohnya yaitu buku. Dan juga ada yang sifatnya audio visual, contohnya yaitu power point, video animasi, film dan lain-lain. Media pembelajaran dapat dipilih oleh seorang guru untuk menyesuaikan dengan materi pembelajaran. Peranan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran yaitu sangat penting karena media pembelajaran merupakan salah satu alat perangsang belajar yang dapat menjadikan suasana belajar yang asyik dan menyenangkan sehingga dapat memberikan pemahaman kepada siswa serta terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa.

Teknologi masuk pada dunia Pendidikan di era revolusi industri 4.0. Dengan adanya teknologi digital yang masuk pada dunia pendidikan dapat bermanfaat untuk memajukan mutu pembelajaran serta dapat menarik dan

² Arif Mahya Fanny, 'Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10.2 (2019), 44–52.

meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan hasil akhir yang terbaik dalam pembelajaran. Di era industri 4.0 perkembangan teknologi di era dapat membuat alat-alat komunikasi semakin canggih terlebih dalam dunia pendidikan yang dapat mewujudkan media pembelajaran yang inovatif sehingga keberadaan media pembelajaran tersebut dapat mewujudkan suasana belajar yang kondusif, dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 03 November 2022 di MTs Surya Buana Malang terdapat beberapa fakta yang terjadi di lapangan yaitu bahwasanya guru masih belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dimana fasilitas yang disediakan oleh sekolah sangat memadai. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah seperti laboratorium computer tersedia namun belum dimanfaatkan dengan baik terlebih oleh guru IPS. Adapun faktor yang menyebabkan yaitu guru sudah berusia lanjut sehingga kurang memiliki kemampuan terhadap teknologi dan memilih untuk menggunakan teknologi manual atau yang bersumber dari manusia dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.³

Metode yang digunakan guru pada saat kegiatan pembelajaran yaitu ceramah dan presentasi. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, guru menggunakan metode ceramah dan siswa hanya mendengarkan dan menyimak. Dan untuk evaluasi pembelajaran, guru menggunakan metode presentasi, namun presentasi yang digunakan dilakukan secara manual tanpa menggunakan media sehingga siswa yang tidak presentasi hanya bisa mendengar dan menyimak tanpa bisa melihat materi yang di presentasikan.

³ Hasil observasi pada tanggal 03 November 2022

Melihat permasalahan tersebut, terdapat akibat yang peneliti amati berdasarkan fakta di lapangan yaitu salah satunya dengan menerapkan metode ceramah dapat menimbulkan suasana belajar yang membosankan. Hal ini dapat dilihat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, terdapat beberapa siswa yang sedang mengobrol dengan temannya dan ada juga yang tertidur tanpa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Dan pada saat presentasi berlangsung juga terdapat siswa yang mengobrol dan tertidur tanpa menyimak presentasi oleh temannya. Hal ini dapat terjadi karena tidak terdapat media dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan hanya bisa didengar dan disimak tanpa bisa dilihat oleh siswa dan dapat menyebabkan siswa kurang menyerap materi yang disampaikan dengan optimal dan nantinya dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

Keberadaan media pembelajaran terlebih pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di jenjang Sekolah Menengah Pertama sangat penting agar tidak menyebabkan suasana belajar yang monoton. Terlebih di dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti Sejarah, Geografi, Ekonomi dan Sosiologi dimana ilmu-ilmu sosial tersebut membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak hanya bersifat konseptual yang bersumber dari buku saja. Media pembelajaran yang digunakan juga harus dirancang inovatif dan semenarik mungkin agar siswa tertarik dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga nantinya dapat menimbulkan pemahaman siswa terkait materi dan dapat memunculkan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka diperlukan penyelesaian serta upaya agar kegiatan pembelajaran IPS dapat berjalan secara optimal. Adapun usaha yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan problematika tersebut, yaitu peneliti memilih media pembelajaran berbasis online yaitu Kahoot. Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran online yang berbasis permainan untuk memudahkan pengguna dalam membuat, berbagi serta game belajar yang menyenangkan dengan hitungan waktu yang disediakan. Kahoot juga termasuk salah satu media pembelajaran interaktif yang berbasis game dimana kahoot ini mempunyai kelebihan yaitu mudah diakses bagi siswa dan guru secara gratis dengan cara mengunduh melalui aplikasi Play Store yang terdapat dalam Smartphone. Fitur yang disediakan kahoot juga banyak seperti kuis, game, diskusi dan survei. Game dan diskusi dapat dimainkan secara individu atau kelompok.⁴ Aplikasi ini sangat cocok untuk generasi digital yang menyukai tampilan dan fitur-fitur yang cukup menarik, sehingga diharapkan dapat mendukung proses belajar mengajar pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang Sekolah Menengah Pertama.

Secara empirik, pengaruh media pembelajaran game kahoot terhadap hasil belajar didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Irwan, dkk memaparkan bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai $F(1,58) = 0.001$, $p < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan antara

⁴ Arif Mahya Fanny, 'Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10.2 (2019), 44–52.

kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana rata rata kelas eksperimen ($M=13.33$, $SD=3.30$) lebih tinggi dari pada kelas kontrol ($M=10.50$, $SD=2.81$).⁵ Hasil penelitian tersebut relevan dengan tujuan penelitian ini, bahwa media pembelajaran game kahoot efektif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut digunakan peneliti sebagai landasan empiric dalam menerapkan media pembelajaran game kahoot pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang”. Dengan subjek penelitian yaitu Siswa MTs Surya Buana Malang dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dikemukakan suatu fokus penelitian dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas media pembelajaran game kahoot terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran game kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang?

⁵ Irwan, Zaky, dkk, 'Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan*, 8 (2019), 95-104

3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran game kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan pada fokus penelitian di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran game kahoot terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran game kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran game kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian terdapat manfaat penelitian. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Peneliti berharap dengan adanya hasil penelitian ini nantinya peran guru dapat sebagai fasilitator yang memahami serta mengembangkan media pembelajaran sebagai alat untuk

menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar materi yang disampaikan dapat diingat dan bermanfaat bagi siswa

- b. Peneliti berharap, dengan adanya hasil penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan yang baru terkait efektivitas media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Fakultas

Dengan adanya hasil penelitian ini, peneliti berharap dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan dokumentasi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

b. Bagi Pihak Sekolah

Sebagai pemberi informasi terkait hasil dari penggunaan media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada kegiatan belajar mengajar di MTs Surya Buana Malang serta dapat digunakan sebagai bahan referensi dan bahan masukan untuk meningkatkan kualitas dalam penggunaan media pembelajaran.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan referensi bagi guru untuk memudahkan dalam proses penyampaian materi kepada siswa agar lebih efektif dan efisien dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

d. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadikan peserta didik untuk dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru melalui media online yaitu *game kahoot* sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran.

e. Bagi Peneliti

Untuk melihat bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *game kahoot* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang, sehingga mampu menambah pengetahuan dan pengalaman yang baru bagi peneliti.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan permasalahan yang telah ditetapkan dalam penelitian, dinyatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan pada teori yang berkaitan, belum berdasarkan fakta-fakta dari hasil yang terjadi di lapangan. Maka dapat dikatakan juga hipotesis ini merupakan jawaban secara teoritis bukan jawaban secara empiris (hasil data lapangan).

Berdasarkan penelitian ini, terdapat dua hipotesis yang digunakan yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif atau kerja. Hipotesis nol menunjukkan tidak ada pengaruh antara variabel X dengan variabel Y, sedangkan hipotesis alternatif atau kerja menunjukkan adanya pengaruh antara variabel X dan Y. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini meliputi:

H_{01} : Tidak terdapat efektivitas media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

H_{02} : Tidak terdapat efektivitas media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

H_{03} : Tidak terdapat efektivitas media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

Hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini meliputi :

H_{a1} : Terdapat efektivitas media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

H_{a2} : Terdapat efektivitas media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

H_{a3} : Terdapat efektivitas media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Konteks Bahasan

Konteks bahasan pada penelitian ini yaitu untuk melihat efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini meliputi siswa kelas VIII MTs Surya Buana yaitu kelas VIII yang berjumlah 80 siswa dengan kelas VIII A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 48 siswa dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol berjumlah 32 siswa.

3. Ruang Lingkup Wilayah

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Surya Buana yang berlokasi di Jl. Gajayana No. 631, Malang

G. Originalitas Penelitian

Untuk menghindari plagiasi karya penelitian terdahulu, maka diperlukan originalitas penelitian yang dirasa sangat penting setiap melaksanakan sebuah penelitian untuk menghindari hal-hal yang bersifat ambigu dan tidak terjadi kesamaan dalam pengkajian penelitian agar nantinya peneliti dapat melihat persamaan dan perbedaan kajian dalam penelitian yang akan dilakukan. Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Irwan, Zaky Farid Luthfi dan Atri Walidi yang berjudul *Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan*

Hasil Belajar Siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur efektifitas media *kahoot* pada hasil belajar siswa. Jenis penelitian yaitu kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dibuktikan dengan perbedaan rata-rata nilai pada kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Keterkaitan dengan judul yang peneliti angkat yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *Kahoot*. Namun perbedaannya yaitu pada penelitian ini lebih berfokus untuk mengukur hasil belajar, sedangkan penelitian sekarang lebih berfokus untuk mengukur motivasi dan hasil belajar.

2. Penelitian oleh Siti Halimah dan Nur Hidayatul Maulidya yang berjudul *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan.* Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa efektif penerapan *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *True Experimental Design* dengan jenis *pretest-posttest control-group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *kahoot* merupakan aplikasi yang cocok dan efektif diimplementasikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaannya yaitu dalam penelitian ini aplikasi *kahoot* hanya digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas pada motivasi belajar siswa, sehingga dengan adanya penelitian ini membuat peneliti tertarik

untuk meneliti lebih lanjut terkait efektivitas media *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Febblina Daryanes dan Deci Ririen yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat tingkat efektivitas aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi pada mahasiswa yang ditinjau dari motivasi dan atensi mahasiswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan desain penelitian *one shot case study*. Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwasanya aplikasi *kahoot* sangat efektif digunakan sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. Keterkaitan dengan judul yang peneliti angkat yaitu sama-sama meneliti tentang efektivitas aplikasi *kahoot*. Namun perbedaannya yaitu dalam penelitian ini lebih berfokus untuk mengukur efektivitas media *kahoot* sebagai alat evaluasi, sedangkan penelitian sekarang lebih berfokus untuk mengukur efektivitas media *kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar.
4. Penelitian oleh Rica Wijayanti, Didik Hermanto dan Zainuddin yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) dengan Berbantuan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot*. Tujuan penelitian yaitu untuk menguji keefektifan pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)* dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Kahoot* efektif atau tidak yang diterapkan pada proses pembelajaran. Jenis penelitian yaitu kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa pendekatan *Realistic Mathematic Education (RMO)* dengan berbantuan media pembelajaran aplikasi *kahoot* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Keterkaitan dengan judul yang peneliti angkat yaitu sama-sama menggunakan aplikasi *kahoot*. Namun perbedaannya yaitu dalam penelitian ini media *kahoot* digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematic Education (RMO)*, sehingga peneliti tertarik untuk menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai aplikasi utama untuk mengukur motivasi dan hasil belajar.

5. Skripsi karya Nurul Hikmah Anwar yang berjudul *Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fisika Kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran dan efektivitas media pembelajaran *Edmodo* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi fisika kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Riau. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran *Edmodo* efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi fisika kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Riau. Keterkaitan dengan judul yang peneliti angkat yaitu sama-sama mengukur mengenai hasil belajar siswa. Namun perbedaannya yaitu dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Edmodo*, sehingga peneliti tertarik untuk mencoba aplikasi lain yaitu *kahoot* untuk bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian

| No | Nama Peneliti, Judul dan Tahun | Persamaan | Perbedaan |
|----|---|---|--|
| 1. | Irwan, Zaky Farid Luthfi dan Atri Waldi, 2019, Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. | Sama-sama meneliti model pembelajaran berbasis <i>game kahoot</i> . | Mengukur pengaruh media <i>kahoot</i> terhadap hasil belajar siswa, lokasi penelitian, mata pelajaran. |
| 2. | Siti Halimah dan Nur Hidayatul Maulidya, 2021, Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan. | Sama-sama meneliti model pembelajaran berbasis <i>game kahoot</i> . | Mengukur efektivitas media <i>kahoot</i> terhadap motivasi belajar siswa, lokasi penelitian, mata pelajaran. |
| 3. | Febblina Daryanes dan Deci Ririen, 2020, Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. | Sama-sama meneliti model pembelajaran berbasis <i>game kahoot</i> . | Mengukur efektivitas <i>kahoot</i> sebagai alat evaluasi, lokasi penelitian, desain penelitian. |
| 4. | Rica Wijayanti, Didik Hermanto dan Zainuddin, 2019, Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) dengan Berbantuan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot. | Sama-sama meneliti model pembelajaran berbasis <i>game kahoot</i> . | Posisi media <i>kahoot</i> , lokasi penelitian, mata pelajaran. |
| 5. | Nurul Hikmah Anwar, 2017, Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fisika Kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau | Sama-sama meneliti mengenai media pembelajaran berbasis teknologi. | Menggunakan aplikasi <i>Edmodo</i> , lokasi penelitian, mata pelajaran |

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan persamaan dari kelima penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Adapun penelitian sebelumnya membuktikan bahwa dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dapat dijadikan sebuah

solusi untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan, terdapat persamaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang yaitu terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Sedangkan untuk perbedaannya pada penelitian ini berfokus pada pembuktian seberapa efektif media kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil pembuktian dapat dilihat berdasarkan motivasi dan hasil belajar siswa sebelum menerapkan media kahoot dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa setelah menerapkan media kahoot dalam pembelajaran. Mata pelajaran yang dipakai juga berbeda dengan penelitian sebelumnya, sehingga peneliti tertarik untuk mengambil mata pelajaran IPS yang dirasa membutuhkan media pembelajaran Kahoot untuk mengukur seberapa efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

H. Definisi Istilah

Berdasarkan penelitian ini, peneliti ingin mengambil judul tentang “Efektivitas Media Pembelajaran *Game Kahoot* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Suya Buana Malang”. Berdasarkan judul tersebut, maka istilah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Media Pembelajaran *Game Kahoot*

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat berupa alat yang digunakan oleh pendidik seperti guru untuk menyampaikan pesan dan materi pembelajaran kepada siswa yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa agar nantinya siswa dapat memperoleh

informasi baru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media yang dipakai dalam penelitian ini yaitu *Kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan secara online melalui *handphone* maupun laptop. Peran *kahoot* dalam pembelajaran yaitu sebagai media pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan upaya yang dilakukan oleh seseorang secara sadar dengan tujuan untuk mendorong atau membuat seseorang tergerak hatinya untuk melakukan sesuatu hal yang berorientasi terhadap tujuan yang ingin dicapai seperti hasil belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu ukuran yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dalam proses pembelajaran dimana hasil belajar ini dapat dilihat, diamati dan diukur untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang dialami siswa sesudah mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini dapat diukur melalui *pretest* dan *posttest*.

4. Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau biasa dikenal dengan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang di dalamnya terdapat integrasi dari berbagai macam ilmu-ilmu sosial seperti Geografi, Sosiologi, Sejarah, Ekonomi, Antropologi, dan mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Pada penelitian ini, materi yang

digunakan yaitu “ Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan”.

I. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan yang digunakan untuk memperoleh gambaran secara ringkas dalam penulisan laporan ini yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, merupakan bab pembuka yang di dalamnya menerangkan mengenai latar belakang penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, originalitas penelitian, definisi istilah dalam penelitian, ruang lingkup penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, pada bab 2 ini akan menjelaskan mengenai deskripsi teoritis serta kerangka berfikir.

BAB III METODE PENELITIAN, pada bab 3 ini akan menjelaskan mengenai lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, instrument pengumpulan data, teknik pengumpulan data serta analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN, pada bab 4 ini hendak menguraikan terkait hasil penelitian yang dilakukan sesuai dengan prosedur yang sudah tertulis pada Bab III yang dimulai dari pelaksanaan, penyajian dan analisis data. Pada bab ini akan dipaparkan hasil yang diperoleh di lapangan hingga proses analisis data sehingga dapat memperoleh data yang akurat terkait judul penelitian yang sedang diteliti yakni “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang”.

BAB V PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN, pada bab 5 ini hendak menerangkan terkait teori yang berhubungan dengan judul penelitian yang nantinya teori tersebut akan dikaitkan dengan hasil penelitian yang diperoleh dalam Bab IV. Pada bab 5 ini juga berisi tentang jawaban dari rumusan masalah yang sudah tertulis dalam Bab I.

BAB VI PENUTUP, pada bab 6 ini akan menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh dalam melakukan penelitian agar pembaca dapat memperoleh uraian dari peneliti.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media sendiri berasal dari bahasa Yunani, '*medius*' atau yang memiliki arti 'diantara'. Selaras dengan hal tersebut, definisi media dalam bahasa Arab yang diartikan sebagai 'perantara' atau 'pengantar pesan' dari komunikator sebagai pengirim pesan pada komunikan sebagai penerima. Secara harfiah kata media mempunyai arti "perantara" atau "pengantar". Adapun *Association for education and communication technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan. Sedangkan pengertian media menurut *education association* (NEA) yaitu benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan menggunakan instrumen yang baik. Dalam hal ini yang dapat dikatakan sebagai media yaitu guru, buku, teks dan lingkungan sekolah.⁶

Media dapat diartikan sebagai sarana komunikasi dan sumber informasi. Informasi dapat diperoleh melalui berbagai sumber seperti televisi, radio, internet dan lain-lain. Media dapat disebut "media pembelajaran" jika di dalamnya mengandung pesan

⁶ Santrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (CV. Budi Utama : Sleman 2018) hal.6

untuk tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat, wahana, fasilitator, dan penghubung yang menyebarkan, membawa, dan menyampaikan pesan dan gagasan pada proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, tindakan, minat, dan perhatian siswa.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat diartikan bahwasanya media merupakan alat sekaligus sumber belajar bagi guru yang digunakan sebagai fasilitator proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat bernilai efektif dan efisien. Untuk memahami peranan media dalam proses pembelajaran, media tidak bisa lagi dipandang sebagai alat belaka yang dapat diabaikan ketika tidak tersedia. Bagaimana media pembelajaran tersebut memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pencapaian kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Teori yang berkaitan dengan media pembelajaran yaitu teori sistem simbol yang digagas oleh seorang tokoh bernama Salomon (1979). Dalam teorinya, Beliau menjelaskan terkait dampak media terhadap pembelajaran. Menurut Salomon, bahwasanya setiap media memiliki tujuan untuk menyampaikan isi dengan cara sistem simbol tertentu. Dan efektivitas sebuah media akan bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik atau pelajar, isi dan tugas. Berdasarkan teori tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya media mempunyai peranan sangat penting sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran karena dengan media

pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, memberi stimulus fikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat menciptakan proses belajar pada diri siswa. Dengan adanya media juga dapat memudahkan proses belajar mengajar, meningkatkan efisiensi belajar mengajar, dan menjaga relevansi dengan tujuan belajar.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Adapun tujuan dari media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Memotivasi siswa dalam belajar
- 2) Mengembangkan sikap dan keterampilan khusus di bidang teknologi.
- 3) Dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan beragam untuk merangsang minat dan motivasi belajar siswa.
- 4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun manfaat dari media pembelajaran yaitu antara lain :

- 1) Dengan adanya media pembelajaran maka pembelajaran dapat lebih menarik perhatian siswa dan memotivasi untuk belajar.
- 2) Dengan adanya media pembelajaran membuat proses pembelajaran berjalan dengan lancar karena pesan dan informasi dapat tersampaikan dengan baik melalui media.

- 3) Dengan adanya media pembelajaran dapat lebih mengarahkan perhatian siswa pada media pembelajaran yang dipakai sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.
- 4) Dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung dan nyata kepada siswa pada proses pembelajaran

d. Pengertian Kahoot

Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis *game* dimana *platform* ini dapat digunakan dengan mudah untuk membuat, berbagi, dan memainkan game edukasi dan kuis trivia yang menyenangkan dalam hitungan menit. *Kahoot* adalah situs yang menyediakan akses gratis pada pembelajaran berbasis *game* untuk siswa dan guru. *Kahoot* juga tersedia melalui aplikasi yang dapat diunduh dari *Play Store* untuk *gadget* berbasis *Android*.

Kahoot merupakan media pembelajaran yang berbasis internet sekaligus alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif. Dikatakan interaktif karena di dalam *kahoot* memuat fitur-fitur seperti soal, pengayaan, *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *Kahoot* memiliki kelebihan yaitu siswa dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan akurat dalam waktu yang terbatas. Dengan adanya waktu yang terbatas ini dapat melatih siswa untuk berfikir cepat dan tepat dalam mengerjakan soal dalam *kahoot*. Pembelajaran dengan *Kahoot* juga didukung dengan tampilan visual yang berwarna-warni

dan hadirnya musik untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih menyukai materi secara visual baik dalam bentuk gambar, diagram, bagan, garis waktu dan lainnya.

e. Cara Menggunakan *Kahoot* dalam Pembelajaran

Kahoot sebagai media pembelajaran yang interaktif memiliki manfaat untuk meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Adapun cara menggunakan *kahoot* dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Guru mengunjungi website (www.kahoot.com) kemudian membuat akun jika belum mempunyai akun, dan jika sudah mempunyai akun klik login
- 2) Guru mempersiapkan soal yang akan digunakan untuk kuis
- 3) Guru juga harus mempersiapkan gambar, video, audio semenarik mungkin untuk dicantumkan pada kuis
- 4) Setelah kuis selesai dibuat maka klik tombol save agar bisa tersimpan dan di setting kembali.
- 5) Guru memberikan pin kepada siswa dan meminta siswa untuk memasukkan pin serta username
- 6) Guru dapat memulai game ketika semua peserta didik sudah bergabung dalam kuis
- 7) Pada saat kuis berlangsung, guru hanya berperan sebagai monitoring. Dan ketika kuis selesai maka akan terlihat 3 nilai teratas dengan point paling banyak

- 8) Guru dapat melihat hasil kuis dan mengundurh data berupa spreadsheet setelah kuis selesai.⁷

f. Kelebihan dan Kekurangan *Kahoot*

1) Kelebihan *Kahoot*

- a) Tampilan *kahoot* yang menarik dan bervariasi sehingga menimbulkan jiwa semangat bagi siswa untuk mengerjakan soal
- b) Lebih praktis karena kahoot sudah berbasis teknologi dan dapat dimainkan melalui *smartphone*
- c) Dapat menimbulkan rasa antusias siswa dalam menjawab setiap pertanyaan melalui *kahoot* sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar
- d) Dapat meminimalisir terjadinya perilaku menyontek karena dengan waktu yang terbatas maka siswa tidak mempunyai kesempatan untuk menyontek
- e) Dapat melihat hasil evaluasi untuk memudahkan guru dalam memberi nilai dan melakukan evaluasi

2) Kekurangan *Kahoot*

- a) Untuk menggunakan *kahoot* diperlukan koneksi internet yang stabil
- b) Untuk mengimplementasikan *kahoot* dalam pembelajaran memakan waktu yang lama

⁷ Bahar Herwina, 'Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 03 (2020), 155–62.

- c) Pada tampilan *kahoot* hanya membatasi 4 pilihan jawaban dan teks tidak bisa terlalu Panjang
- d) Tidak semua sekolah mempunyai fasilitas yang dapat mendukung untuk menerapkan *kahoot* dalam pembelajaran
- e) Tidak semua guru dapat mengoperasikan teknologi ke dalam pembelajaran termasuk *kahoot*.

g. Kedudukan dan Pelaksanaan *Game Kahoot*

Kedudukan *game kahoot* dalam penelitian ini yaitu sebagai media pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Sebelum menerapkan media *game kahoot*, peneliti melakukan uji kelayakan media pembelajaran kepada ahli materi dan ahli media sebagai validator. Validator materi memvalidasi isi atau materi yang digunakan oleh peneliti. Validator media memvalidasi desain yang digunakan pada produk media pembelajaran berbasis *game kahoot*. Adanya validasi ini bertujuan untuk mendapatkan data yang berupa penilaian dan saran dari validator sehingga dapat dilihat layak atau tidaknya produk media pembelajaran yang digunakan.

Adapun tahapan setelah melakukan uji kelayakan dan validator menyatakan bahwa media pembelajaran telah dinyatakan layak digunakan maka penerapan media *game kahoot* dapat dilaksanakan. Pelaksanaan *game kahoot* dilaksanakan sesudah peneliti memberikan materi. Jadi peneliti memberikan materi

terlebih dahulu kepada siswa kemudian dilaksanakan ujian dengan menggunakan game kahoot melalui *pretest* dan *posttest* sehingga nantinya dapat diperoleh data hasil belajar siswa.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata Motivasi belajar terdiri dari dua kata yaitu motivasi dan belajar. Motivasi dan belajar mempunyai masing-masing arti. Kata motivasi menurut Mc Donald dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada diri individu yang ditandai dengan munculnya emosi dan reaksi atau tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Selaras dengan pengertian tersebut, Woodwort dalam Wina Sanjaya mengungkapkan bahwasanya motivasi merupakan sesuatu yang dapat menjadikan seseorang untuk melaksanakan kegiatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan.⁸

Motivasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang berorientasi pada tujuan tertentu. Sedangkan belajar merupakan sebuah proses agar mendapatkan sebuah perubahan pada tingkah laku. Dan motivasi belajar merupakan dorongan yang ada pada diri peserta didik untuk memunculkan sebuah niat dalam melakukan kegiatan belajar agar tujuan yang diinginkan peserta didik dapat tercapai.

⁸ Santrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (CV. Budi Utama : Sleman 2018) hal.6

Perilaku atau tindakan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu banyak bergantung pada motifnya. Seperti yang dikemukakan oleh Arden (1957) dalam Wina Sanjaya (2010): 250) bahwasanya kuat atau lemahnya usaha seseorang untuk mencapai suatu tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motivasi orang tersebut. Motivasi tidak diberikan saat lahir tetapi diperoleh kemudian. Motivasi terhadap sesuatu yang dipelajari dan juga mempengaruhi pembelajaran selanjutnya mempengaruhi adopsi motivasi baru. Jadi motivasi untuk sesuatu merupakan hasil belajar selanjutnya. Motivasi mempunyai pengaruh yang besar pada kegiatan pembelajaran dimana ketika materi pelajaran yang dipelajari oleh siswa tidak sesuai dengan motivasi siswa maka siswa tidak akan belajar dengan baik. Materi pembelajaran yang menarik motivasi lebih mudah dipelajari siswa karena motivasi ditambahkan dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu teori yang berkaitan dengan motivasi yaitu yang digagas oleh McClelland terkait motivasi berprestasi Keinginan untuk meraih prestasi mutlak dimiliki oleh setiap orang, dan terdapat beragam cara yang ditempuh seseorang untuk menggapainya. Semakin tinggi prestasi yang diinginkan maka semakin keras pula usaha yang harus ia keluarkan. McClelland dalam hal ini mengembangkan suatu bentuk motivasi yaitu motivasi berprestasi. Motivasi berprestasi merupakan kebutuhan yang diperoleh sejak kecil dan terus dikembangkan pada saat seseorang menginjak kedewasaan. Pentingnya motivasi berprestasi akan menumbuhkan sikap yang positif bagi manusia. Semakin

termotivasinya seseorang pada suatu prestasi, maka ia akan selalu menerima dengan senang respon atau nasihat dan saran tentang cara meningkatkan prestasinya.⁹

Motivasi belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran. Dengan adanya motivasi dapat menjadikan siswa untuk antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, seringkali terdapat permasalahan yakni siswa yang kurang dalam berprestasi. Permasalahan tersebut bukan akibat dari kurangnya kemampuan pada siswa tersebut, melainkan tidak adanya motivasi untuk belajar yang menyebabkan siswa kurang berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya.

Sebagai seorang guru, hendaknya memberikan unsur motivasi sebelum atau sesudah pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa dapat menerima pelajaran secara optimal dan nantinya hasil yang diperoleh juga optimal.

b. Aspek-aspek Motivasi Belajar

Adapun menurut Marilyn K. Gowing terdapat beberapa aspek dalam motivasi belajar yakni sebagai berikut:

1) Dorongan Mencapai Sesuatu

Dengan adanya motivasi maka dapat mendorong peserta didik untuk berusaha mewujudkan keinginan dan harapannya.

⁹ Muhammad Ridha, 'Teori Motivasi McClelland Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran PAI', *Palapa*, 8.1 (2020), 1–16 <<https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.673>>.

2) Komitmen

Komitmen menduduki aspek yang penting dalam proses belajar. Peserta didik yang memiliki komitmen yang tinggi maka akan memunculkan kesadaran peserta didik akan belajar dan mampu mengerjakan tugas.

3) Inisiatif

Pada saat pembelajaran peserta didik dituntut untuk mampu memunculkan inisiatif atau ide-ide baru. Dengan adanya inisiatif atau ide-ide baru maka akan menunjang keberhasilan dalam menyelesaikan proses pendidikannya.

4) Optimis

Optimis merupakan sikap yang gigih dan tidak pantang menyerah dalam mewujudkan sebuah tujuan agar nantinya dapat membuat seseorang untuk berkembang dan bertumbuh lebih baik dari sebelumnya.¹⁰

c. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Adapun fungsi motivasi dalam belajar yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik (2003) yakni sebagai berikut:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.

¹⁰ Adhetya Cahyani, Iin Diah Listiana, and Sari Puteri Deta Larasati, 'Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19', *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3.01 (2020), 123–40 <<https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>>.

- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.¹¹

Dengan demikian, adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah, dan tindakan yang harus dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Motivasi berfungsi sebagai motivator dalam kinerja untuk mendorong keinginannya, dan menentukan arah tindakannya untuk mencapai tujuan akhir. Dengan demikian, siswa dapat memilih tindakan untuk menentukan apa yang perlu dilakukan demi tujuan yang ingin dicapai.

d. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Adapun jenis-jenis yang terdapat dalam motivasi belajar diantaranya:

1) Motivasi intrinsik

Merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri individu, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, keinginan diterima oleh orang lain.

¹¹ Anggiat Sihombing, 'Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menggambar Konstruksi Penutup Atap Bangunan Gedung Melalui Metode Tanya Jawab Di Kelas XI SMK Negeri 5 Medan Tahun Ajaran 2016/2017', *Jurnal Warta Edisi* : 57, 2018.

2) Motivasi ekstrinsik

Merupakan motivasi yang timbul akibat adanya pengaruh dari luar individu. Seperti hadiah, pujian, ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian orang mau melakukan sesuatu.¹²

e. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar terdiri dari 2 faktor diantaranya :

1) Faktor internal

a) Cita-cita dan Aspirasi

Salah satu faktor pendukung yang dapat memperkuat semangat dalam belajar adalah dengan memiliki cita-cita. Sedangkan aspirasi adalah sebuah harapan atau keinginan yang dimiliki oleh individu dan selalu menjadi tujuan dari perjuangan yang telah ia mulai.

b) Kemampuan Peserta Didik

Motivasi belajar dipengaruhi oleh setiap kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan yang dimaksud adalah segala potensi yang dimiliki baik itu dari segi intelektual maupun psikomotorik.

¹² Purwanti Suharni, 'Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3.1 (2018), 131–45.

c) Kondisi Peserta Didik

Kondisi secara fisiologis juga turut mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Seperti kesehatan dan panca indera. Ketika peserta didik memiliki kesehatan dan panca inderanya dapat bekerja secara maksimal, peserta didik telah memiliki peluang untuk mencapai keberhasilan dalam proses pendidikannya.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal berarti faktor-faktor di luar dari diri peserta didik yang ikut berperan dalam mempengaruhi motivasi belajar. Diantaranya :

a) Kondisi lingkungan belajar

Kondisi lingkungan belajar yang kondusif akan mendukung dan memperkuat semangat belajar peserta didik.

b) Lingkungan sosial sekolah

Seperti guru, teman-teman di kelas dapat mempengaruhi proses belajar.

c) Lingkungan sosial masyarakat

Ketika peserta didik merasa diakui keberadaannya dengan diikutsertakan dalam kegiatan masyarakat, juga akan mempengaruhi semangatnya dalam belajar.

d) Lingkungan sosial keluarga

Hubungan antar orangtua dan anak yang harmonis dan saling menghargai juga akan mempengaruhi motivasi anak dalam belajar.

e) Lingkungan non sosial

Terbagi dua yaitu lingkungan alamiah dan faktor instrumental. Lingkungan alamiah, artinya dukungan, kasih sayang dan kebiasaan-kebiasaan keluarga yang baik akan turut mempengaruhi motivasi belajar anak. Sedangkan faktor instrumental seperti fasilitas atau sarana prasarana yang disediakan oleh sekolah juga akan mempengaruhi semangat peserta didik dalam belajar.¹³

f. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar

Ada beberapa strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, sebagai berikut:

1) Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik.

Pada permulaan belajar mengajar hendaknya seorang guru menjelaskan mengenai Tujuan Instruksional Khusus (TIK) yang akan dicapai siswa. Tidak cukup sampai di situ saja, tapi guru juga bisa memberikan penjelasan tentang pentingnya ilmu yang akan sangat berguna bagi masa depan

¹³ Cahya firdaus Clarysya, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2 (2020), 43–52.

seseorang, baik dengan norma agama maupun sosial. Makin jelas tujuan, maka makin besar pula motivasi dalam belajar.

2) Hadiah

Berikan hadiah untuk siswa-siswa yang berprestasi. Hal ini akan sangat memacu siswa untuk lebih giat dalam berprestasi, dan bagi siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk mengejar atau bahkan mengungguli siswa yang telah berprestasi. Hadiah di sini tidak perlu harus yang besar dan mahal, tapi bisa menimbulkan rasa senang pada murid, sebab merasa dihargai karena prestasinya. Kecuali pada setiap akhir semester, guru bisa memberikan hadiah yang lebih istimewa (seperti buku bacaan) bagi siswa ranking 1-3.

3) Saingan/kompetisi.

Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.

4) Pujian

Sudah sepantasnya siswa yang berprestasi untuk diberikan penghargaan atau pujian. Tentunya pujian yang bersifat membangun. Bisa dimulai dari hal yang paling kecil seperti, “beri tepuk tangan bagi si Budi...”, “kerja yang bagus...”, “wah itu kamu bisa...”.

5) Hukuman

Hukuman diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya. Hukuman di sini hendaknya yang mendidik, seperti menghafal, mengerjakan soal, ataupun membuat rangkuman. Hendaknya jangan yang bersifat fisik, seperti menyapu kelas, berdiri di depan kelas, atau lari memutar halaman sekolah. Karena ini jelas akan mengganggu psikis siswa.

6) Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar.

Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal ke peserta didik, khususnya bagi mereka yang secara prestasi tertinggal oleh siswa lainnya. Di sini guru dituntut untuk bisa lebih jeli terhadap kondisi anak didiknya. Ingat ini bukan hanya tugas guru bimbingan konseling (BK) saja, tapi merupakan kewajiban setiap guru, sebagai orang yang telah dipercaya orang tua siswa untuk mendidik anak mereka.

7) Membentuk kebiasaan belajar yang baik.

Ajarkan kepada siswa cara belajar yang baik, entah itu ketika siswa belajar sendiri maupun secara kelompok. Dengan cara ini siswa diharapkan untuk lebih termotivasi dalam mengulangi pelajaran ataupun menambah pemahaman dengan buku-buku yang mendukung.

- 8) Membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok. Ini bisa dilakukan seperti pada nomor 6.
9. Menggunakan metode yang bervariasi.
- 9) Guru hendaknya memilih metode belajar yang tepat dan bervariasi, yang bisa membangkitkan semangat siswa, yang tidak membuat siswa merasa jenuh, dan yang tak kalah penting adalah bisa menampung semua kepentingan siswa. Seperti *Cooperative Learning*, *Contextual Teaching & Learning (CTL)*, *Quantum Teaching*, PAKEM, maupun yang lainnya. Karena siswa memiliki tingkat intelegensi yang berbeda-beda satu sama lainnya. Ada siswa yang hanya butuh 5 menit untuk memahami suatu materi, tapi ada siswa yang membutuhkan 25 menit baru ia bisa mencerna materi. Itu contoh mudahnya. Semakin banyak metode mengajar yang dikuasai oleh seorang guru, maka ia akan semakin berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 10) Menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Baik itu media visual maupun audio visual.¹⁴

¹⁴ Sri Utaminingsih and others, 'Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di SMP Islam Nurulhidayah Komplek Perumahan Renijaya Utama, Podok Petir, Bojongsari, Depok Tahun 2020', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2 (2020), 7–14.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Watson mengatakan bahwa hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan. Kemudian ditambahkan oleh Melton sebagai cerminan dari kompetensi siswa. Sedangkan Widayanti mendefinisikan hasil belajar sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran.¹⁵

Adapun Aziz, Yusof dan Yatim mengatakan bahwasanya hasil pembelajaran dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran. Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Popenici dan Millar mendefinisikan hasil belajar sebagai laporan mengenai apa yang telah diperoleh siswa dalam proses pembelajaran.¹⁶

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang menghasilkan

¹⁵ Rike Andriani, 'Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Motivation as Determinant Student Learning Outcomes)', 4.1 (2019), 80–86
<<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>>.

¹⁶ Ibid.

perubahan yang terjadi pada individu peserta didik, tidak hanya dalam pengetahuan tetapi juga dalam keterampilan dan pembentukan harga diri pada individu peserta didik¹⁷. Jadi hasil belajar dapat dikatakan sebagai hasil dari proses belajar seseorang. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pada peserta didik. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan dan kemampuan. Perubahan yang didorong oleh pembelajaran relatif tahan lama dan memiliki potensi pertumbuhan.

Pada proses belajar mengajar, guru tidak hanya bertanggung jawab untuk mengkomunikasikan materi kepada siswa, tetapi juga harus membantu mencapai keberhasilan dalam penyampaian materi, termasuk penilaian hasil belajar mengajar. Hal ini bisa dilakukan dengan memberikan evaluasi belajar kepada siswa untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa bisa ditandai dengan skala nilai yang dapat berupa huruf atau simbol atau angka dimana hal ini dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui apakah siswa tersebut sudah tuntas atau belum dalam mengikuti sebuah kegiatan pembelajaran¹⁸

Hasil belajar merupakan bagian akhir dari kegiatan pembelajaran. Dalam proses meraih hasil yang terbaik maka

¹⁷ Indah Lestari, 'Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3.2 (2015), 115–25.

¹⁸ Dani Firmansyah, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Pendidikan Unsika*, 6.2 (2015), 34–44.

diperlukan usaha yang harus berpegang teguh pada kesabaran dan tawakal kepada Allah seperti sikap nabi SAW.

Adapun ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan hasil belajar yaitu terdapat dalam QS. Al-Insyirah ayat 6-8 yang berbunyi :

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۚ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ۚ

Artinya :

*“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”.*¹⁹

Berdasarkan ayat tersebut terdapat korelasi antara belajar dan hasil belajar dimana ketika seseorang mengerjakan sesuatu hal termasuk dalam proses belajar dan terdapat kesulitan, maka seseorang harus yakin bahwa bersama kesulitan pasti terdapat kemudahan. Dan untuk mencapai hasil belajar yang baik maka diperlukan usaha yang sungguh-sungguh dibekali dengan kesabaran dan bertawakal kepada Allah SWT.

Adapun hadis yang berkaitan dengan hasil belajar yaitu:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَبْتَغِي فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ، وَإِنَّ الْمَلَائِكَةَ لَتَضَعُ
أَجْنِحَتَهَا لِطَالِبِ الْعِلْمِ رِضًا بِمَا يَصْنَعُ، وَإِنَّ الْعَالَمَ لَيَسْتَغْفِرُ لَهُ مَنْ فِي السَّمَاوَاتِ وَمَنْ فِي
الْأَرْضِ حَتَّىٰ الْحَيَّاتُ فِي الْمَاءِ

“Barangsiapa menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu maka Allah memudahkan jalannya menuju Surga. Sesungguhnya para Malaikat membentangkan sayapnya untuk orang yang menuntut ilmu karena ridha atas apa yang mereka lakukan. Dan

¹⁹ QS. Al- Insyirah (30): 6-8

sesungguhnya orang yang berilmu benar-benar dimintakan ampun oleh penghuni langit dan bumi, bahkan oleh ikan-ikan yang berada di dalam air.” (HR. Abu Dawud)

Hadis di atas telah menjelaskan mengenai keutamaan orang yang menuntut ilmu sebagai berikut: 1) Allah SWT akan memberikan kemudahan bagi penuntut ilmu menuju surga; 2) Para malaikat bertawadu' kepada para pencari ilmu sebagai suatu kehormatan kepada mereka; 3) Para penghuni langit dan bumi serta ikan di lautan akan memohon ampun kepada orang yang alim; 4) Orang yang berilmu itu kedudukannya lebih utama dari pada ahli ibadah, bagaikan bulan di malam badar dan bintang-bintang; dan 5) Orang yang berilmu merupakan pewaris para Nabi.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator dalam suatu pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan dalam pembelajaran sebagai penanda untuk mengukur pencapaian kompetensi yang dapat ditandai oleh perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Adapun indikator hasil belajar menurut Moore terdapat tiga ranah yaitu diantaranya :

- 1) Ranah Kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, analisis, evaluasi, serta mencipta.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai

- 3) Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.²⁰

Sedangkan indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham yaitu terdiri dari :

- 1) Ranah kognitif

Ranah ini fokus terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.

- 2) Ranah efektif

Ranah ini berhubungan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.

- 3) Ranah psikomotorik

Ranah ini berhubungan dengan keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.²¹

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat diberi kesimpulan bahwasanya indikator hasil belajar terdiri dari 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotorik. Pada penelitian ini, peneliti lebih fokus meneliti terkait ranah kognitif untuk melihat

²⁰ Suriyani, 'Keefektifan Strategi Pembelajaran Mind Mapping Dalam Belajar Mandiri Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Tala Borong Kabupaten Gowa', 2021.

²¹ Ibid.

bagaimana keterampilan berfikir dan hasil dari pengetahuan akademik siswa yang nantinya dapat dilihat melalui hasil akhir *pretest* dan *posttest*. Berikut merupakan indikator ranah kognitif :

Tabel 2. 1 Indikator Ranah Kognitif

| NO | Ranah Kognitif | Penjelasan | Indikator |
|----|------------------------------------|--|--|
| 1. | Pengetahuan (<i>Knowledge</i>) | Kemampuan untuk mengingat pada hal-hal yang sudah dipelajari. | Peserta didik dapat menyebutkan kembali latar belakang dan proses kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. |
| 2. | Pemahaman (<i>Comprehension</i>) | Kemampuan untuk memahami materi pembelajaran. | Peserta didik dapat membandingkan ciri-ciri masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan sekarang. |
| 3. | Penerapan (<i>Application</i>) | Kemampuan untuk menggunakan materi yang sudah dipelajari dan dipahami untuk diaplikasikan dalam situasi baru. | Peserta didik dapat menyimpulkan makna bentuk perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dari berbagai aspek. |
| 4. | Analisis (<i>Analysis</i>) | Kemampuan untuk menguraikan materi pembelajaran pada bagian atau komponen yang terstruktur dengan tujuan lebih dipahami. | Peserta didik dapat menganalisis pengaruh kebijakan yang diterapkan bangsa Barat ke Bangsa Indonesia. |

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa terkadang tidak sesuai dengan yang direncanakan dan diharapkan. Hal tersebut biasanya terjadi karena

terdapat kendala ataupun hambatan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar.

Menurut Wasliman hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara faktor yang mempengaruhi. Faktor tersebut yaitu faktor internal dan faktor eksternal.²²

1) Faktor Internal

- a) Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.
- b) Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (*IQ*), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu

²² Yahyo Kasyadi, Hery Kresnadi, and Sugiyono, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Tipe Jigsaw Di Kelas IV', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7.8 (2018), 3.

berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.

- b) Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.²³

4. Mata Pelajaran IPS

Menurut *National Council for the Social Studies (NCSS)* memberikan pengertian mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu sebagai ilmu sosial dan humaniora dengan batasan yaitu:

*“Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political sciences, psychology, religion and sociology; as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences”.*²⁴

Dari pengertian tersebut dapat diartikan studi sosial adalah studi terpadu tentang ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi sipil. Dalam program sekolah, studi

²³ Homroul Fauhah and Brillian Rosy, 'Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9.2 (2020), 321–34.

²⁴ Jatmiko Sidi Mukminan, 'Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di SMP', *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13.1 (2016), 53–72 .

sosial menyediakan gambar studi yang terkoordinasi dan sistematis disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, politik sains, psikologi, agama dan sosiologi; serta sesuai konten dari humaniora, matematika, dan ilmu alam.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau biasa disebut dengan IPS merupakan studi yang terintegrasi dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Ilmu sosial dan pendidikan IPS mempunyai makna yang berbeda. Ilmu sosial merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang perilaku dan aktivitas sosial, sedangkan pendidikan IPS merupakan interdisipliner. Pendidikan IPS dapat dikatakan sebagai interdisipliner karena Pendidikan IPS merupakan antardisiplin ilmu yang mengkaji mengenai permasalahan sosial berdasarkan sudut pandang ilmu-ilmu sosial.

Dengan adanya Ilmu Pengetahuan Sosial mengajarkan kepada seseorang untuk senantiasa melakukan perbuatan terpuji dengan menolong dan mengingatkan sesama. Sebagaimana tercantum dalam QS. Al- Ashr ayat 1-3 yang berbunyi :

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لِرَبِّهِ لَكَنُفٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

Artinya :

Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan

*amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.*²⁵

Berdasarkan ayat tersebut dapat diartikan bahwasanya manusia sebagai makhluk sosial maka akan merugi jika tidak melakukan perbuatan baik dan tidak saling mengingatkan satu sama lain. Serta sebagai makhluk yang beriman maka harus melakukan amal saleh , bijaksana dalam bertindak dan dapat membuat keputusan dan solusi dengan tepat.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang SD/MI hingga SMP/MTs. Pembelajaran IPS mempunyai tujuan yaitu untuk memberikan bekal kepada peserta didik agar nantinya peserta didik dapat menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and value*). Dengan adanya pembelajaran IPS di sekolah dapat memberikan pelajaran kepada peserta didik untuk dapat menghadapi dan memecahkan masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah sosial, dan juga diharapkan dengan adanya masalah tersebut, peserta didik dapat berfikir kritis untuk mengambil keputusan yang baik. Tentunya sebagai makhluk sosial yang memiliki bekal pembelajaran IPS dapat menjadi makhluk sosial yang dapat berinteraksi dengan baik terhadap lingkungan serta turut andil dalam kegiatan yang ada di masyarakat agar dapat menjadi warga negara yang baik.

²⁵ QS. Al- Ashr (30): 1-3

Ilmu pengetahuan sosial atau (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada kurikulum 2013 pada tingkatan SD dan SMP. Namun pada kurikulum 2006 juga dijelaskan bahwasanya pada tingkatan SMA/MA juga diajarkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik dimana kisi kajiannya dikembangkan dan ditetapkan oleh Pemerintah Pusat.²⁶

Pembelajaran IPS pada tingkatan SMP/MTs mempunyai ciri khas tersendiri. Pembelajaran IPS pada tingkatan SMP/MTs yaitu pembahasannya bersifat terpadu (*intergrated*). Artinya mata pelajaran ekonomi, sosiologi, geografi, sejarah dipadukan menjadi satu. Keterpaduan ini mempunyai tujuan yaitu agar dalam proses pembelajaran lebih mudah untuk mengelompokkan mata pelajaran dalam hal materi pelajaran dapat disesuaikan dengan lingkungan dan kebutuhan siswa sehingga proses pembelajaran dapat mempunyai makna bagi siswa dan siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran IPS seperti pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and value*).

Pembelajaran IPS yang bersifat terpadu dapat memudahkan dan memberikan motivasi kepada siswa agar nantinya siswa dapat mengenal, menerima, menyerap, dan memahami keterkaitan atau

²⁶ Mohammad Syaifulloh, Skripsi : *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negeri7 Malang*, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020), 1–9.

hubungan antara konsep, pengetahuan, nilai atau tindakan yang terdapat dalam beberapa indikator dan Kompetensi Dasar. Adapun secara psikologik dengan menggunakan pembelajaran IPS terpadu dapat mendorong siswa untuk dapat berfikir luas dan mendalam dalam memahami hubungan-hubungan konseptual yang disampaikan oleh guru. Selain itu juga dapat membiasakan peserta didik untuk berfikir secara terarah, sistematis, dan teratur sehingga peserta didik dapat mempunyai kemampuan belajar yang lebih baik dalam aspek intelegensi serta kreativitas.

Berdasarkan penelitian Wahyu Bagja Sulfemi dan Ayu Hopilatul Lestari (2017) terkait pembelajaran IPS yaitu terdapat beberapa masalah yang dihadapi dimana dalam proses pembelajaran IPS belum memasukkan terkait fenomena atau masalah sosial dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran, guru lebih fokus untuk mengejar target materi tanpa melihat kebermaknaan dari materi IPS itu sendiri. Sehingga pada proses pembelajaran, menjadikan mata pelajaran IPS menjadi bosan karena hanya mengandalkan hafalan tanpa ada relevansi dan pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari.²⁷

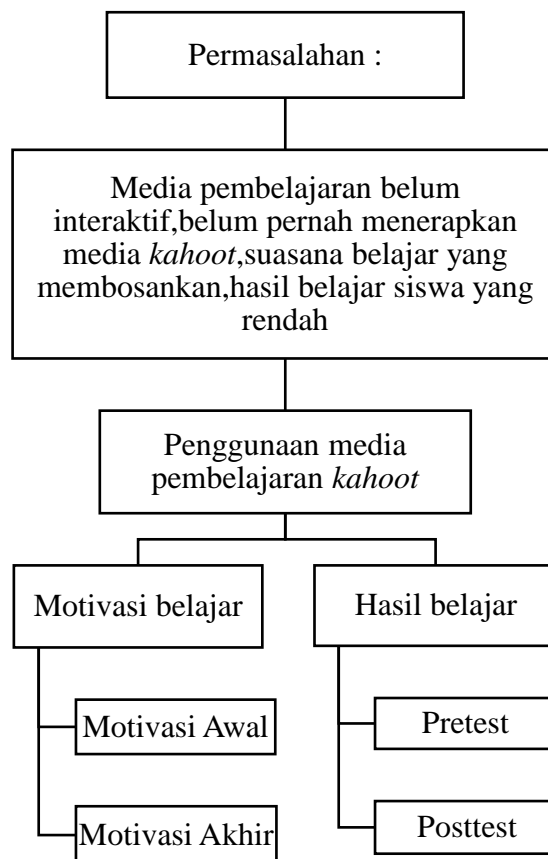
Pembelajaran IPS dalam penelitian ini memfokuskan pada bab “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan” dengan sub materi

²⁷ Wahyu Bagja Sulfemi and Ayu Hopilatul Lestari, ‘Korelasi Kompetensi Pedagogik Guru Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah Pamijahan Kabupaten Bogor’, *Jurnal Ilmiah Edutecno*, 16 (2017), 1–17.

“Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia”. Adapun alasan peneliti mengambil materi tersebut yaitu agar siswa menambah pengetahuan baru terkait kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia serta materi ini cocok untuk diaplikasikan pada aplikasi *kahoot* karena terdapat gambar-gambar yang dapat dimasukkan ke dalam *kahoot* agar siswa dapat memperkuat daya ingat terhadap materi pembelajaran.

B. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis game kahoot, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa. Efektivitas media pembelajaran berbasis game kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana memiliki kerangka berfikir seperti berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Surya Buana yang berlokasi di Jl. Gajayana No.631, Dinoyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. MTs Surya Buana merupakan madrasah dibawah Yayasan Bahana Cita Persada Malang yang terakreditasi A serta memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai seperti adanya LCD di setiap kelas, Wifi, dan laboratorium komputer.

Pengambilan lokasi penelitian ini dikarenakan dengan adanya fasilitas memadai yang disediakan oleh sekolah belum dimanfaatkan dengan baik sebagai media pembelajaran sehingga penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran kurang bervariasi. Sehingga memunculkan rasa ingin tahu yang dimiliki peneliti untuk mengetahui terkait seberapa efektif media pembelajaran berbasis game kahoot di MTs Surya Buana.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian untuk menguji teori- teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variabel- variabel ini diukur -biasanya dengan instrumen-penelitian seperti, test, angket, wawancara terstruktur sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan perhitungan statistik²⁸

²⁸ Rukminingsih, Metode Penelitian Pendidikan (Erhaka Utama : Yogyakarta, 2020), Hal.16

Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitian yaitu agar memungkinkan untuk dilaksanakannya pencapaian data yang diperoleh dari hasil penelitian secara nyata yakni dalam bentuk angka, sehingga nantinya dapat memudahkan peneliti untuk melakukan proses analisis dan penafsiran menggunakan perhitungan statistik dimana penafsiran yang dilakukan digunakan untuk mengungkap hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk menjelaskan pengaruh suatu perlakuan atau *treatment* sebagai variabel bebas terhadap hasil perlakuan sebagai variabel terikat. Fraenkel, dkk mengemukakan bahwa penelitian eksperimen mempunyai keunikan dalam dua hal yang sangat penting. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk mencoba mempengaruhi suatu variabel tertentu dengan menerapkan variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian eksperimen juga merupakan jenis penelitian yang terbaik untuk menguji hipotesis hubungan sebab akibat atau kausalitas.²⁹

Penelitian eksperimen dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian sehingga dapat mencapai kesimpulan-kesimpulan yang valid mengenai akibat dari suatu perlakuan eksperimen (variabel bebas) terhadap suatu variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis game kahoot (X), Sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa (Y). Hal ini diperkuat dengan adanya pendapat Hamid Darmadi yang menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan salah satu metode penelitian yang

²⁹ Baharuddin Andi Ibrahim, Asrul Haq Alang, Madi, *Metodologi Penelitian*, 2018.

benar-benar dapat menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Dengan adanya penelitian eksperimen dapat menyajikan pendekatan yang paling valid untuk menyelesaikan masalah-masalah sosial atau Pendidikan.³⁰

Desain penelitian yang digunakan yaitu Quasi experimental design atau biasa disebut dengan eksperimen semu. Desain penelitian ini merupakan desain penelitian yang merupakan pengembangan dari true experimental design. Dalam penelitian ini menggunakan nonequivalent control group design. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random³¹ Desain ini digunakan untuk melihat efektivitas media pembelajaran berbasis game kahoot dengan menggunakan metode Quasi-Eksperimentals dengan desain Nonequivalent Control Group Designs. Alasan peneliti menggunakan desain tersebut yaitu untuk mendapatkan gambaran terkait fenomena yang terjadi pada sebelum dan sesudah mendapat perlakuan (*treatment*). Pada penelitian ini, peneliti ingin mengukur hasil belajar siswa pada sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis game kahoot. Desain dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

| Kelompok | <i>Pretest</i> | <i>Treatment</i> | <i>Posttest</i> |
|-----------------|-----------------------|-------------------------|------------------------|
| A | X | T | Y |
| B | X | - | Y |

³⁰ Ibid

³¹ Yulia Ayuningsih Salo, 'Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas Vii Smpn 6 Banda Aceh)', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16.3 (2017), 297–304.

Keterangan :

A : Kelompok Eksperimen

B : Kelompok Kontrol

X : *Pretest*

Y : *Posttest*

- : Pembelajaran menggunakan buku cetak

T : Pembelajaran menggunakan media *game kahoot*

C. Variabel Penelitian

Secara teoritis variabel merupakan atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Namun secara sederhana variabel dapat diartikan sebagai ciri dari individu, objek, gejala, peristiwa, yang dapat diukur secara kuantitatif ataupun kualitatif. Variabel juga dapat dikatakan sebagai kondisi-kondisi atau karakteristik-karakteristik yang oleh pengeksperimen di manipulasikan atau dikontrol atau diobservasi³². Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas (*independent*) (X) = variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *game kahoot*.
2. Variabel terikat (*dependent*) (Y) = variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yakni Motivasi belajar (Y_1) dan Hasil belajar (Y_2) siswa kelas VIII dalam mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana.

³² Ibid.

D. Subjek Penelitian

Subyek penelitian merupakan pihak-pihak yang dapat terdiri dari orang, tempat atau benda yang dijadikan sampel dalam penelitian. Pada penelitian ini, subjek penelitian yang digunakan yaitu siswa kelas VIII di MTs Surya Buana yang berjumlah 80 siswa. Adapun kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen. Alasan peneliti memilih dua kelas tersebut dikarenakan lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti yakni MTs Surya Buana pada kelas 8 hanya terdapat dua kelas saja yaitu kelas VIII A dan kelas VIII B.

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Data termasuk salah satu komponen dalam penelitian. Data merupakan sekumpulan informasi yang biasanya berbentuk bilangan yang dihasilkan dari pengukuran atau perhitungan. Dalam sebuah penelitian jika tidak ada data maka tidak akan ada penelitian. Maka dalam sebuah penelitian, data harus valid atau benar agar tidak menghasilkan informasi dan kesimpulan yang keliru atau salah.³³

2. Sumber Data

Sumber data merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Jadi sumber data dapat diartikan sebagai

³³ Prof. Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Aswaja Pressindo (Yogyakarta, 2015).

sumber dimana data dan informasi diperoleh. Dalam penelitian ini terdapat dua sumber data yaitu :

a. Sumber data primer

Sumber data primer merupakan data asli yang dikumpulkan oleh peneliti secara langsung di lapangan. Sumber data primer meliputi hasil belajar siswa yaitu *pretest* dan *posttest*, keadaan siswa dan berbagai permasalahan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sumber data primer diperoleh dari siswa dan guru mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Surya Buana.

b. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian yang berbentuk data sudah jadi. Sumber data sekunder meliputi absensi siswa, profil sekolah, RPP guru mata pelajaran IPS sebagai dasar untuk pembuatan soal *pretest* dan *posttest*, hasil belajar ujian tengah semester (UTS), ujian akhir semester (UAS) yang digunakan untuk menentukan kelas dan mengetahui nilai rata-rata kelas dan dokumentasi sebagai bukti pelaksanaan eksperimen

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) dan angket. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang diberikan pada sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa. Sedangkan angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Adapun indikator yang digunakan dalam angket yaitu

mengadopsi dari Hamzah B.Uno. Peneliti menggunakan skala likert untuk mengajukan pernyataan dengan 5 kriteria jawaban yang dipilih yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skor Skala Likert

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

Tabel 3.3 Indikator Motivasi Belajar

| Variabel | Sub Variabel | Indikator | Sub Indikator | No. Item |
|----------------------|------------------|---|---|----------------|
| Motivasi Belajar (Y) | Motivasi Belajar | Adanya hasrat dan keinginan berhasil | a. Hadir tepat waktu b. Tidak lekas putus asa c. Tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan | 1, 2, 3, 4 |
| | | Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar | a. Disiplin dalam belajar b. Kemauan untuk belajar | 5, 6, 7, 8 |
| | | Adanya harapan atau cita-cita masa depan | a. Keinginan untuk berprestasi b. Ketekunan dalam belajar | 9, 10, 11 |
| | | Adanya penghargaan dalam belajar | a. Imbalan dan hukuman b. Mendapat pujian | 12, 13, 14, 15 |
| | | Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar | a. Kreatif dalam penyampaian materi b. Media pembelajaran yang menarik | 16, 17, 18, 19 |
| | | Adanya lingkungan belajar yang kondusif. | a. Suasana tempat belajar b. Kondisi kelas | 20, 21, 22, 23 |

Tabel 3.4 Indikator Hasil Belajar

| Kompetensi Inti | Kompetensi Dasar | Indikator | Item |
|--|---|--|--|
| <p>1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya</p> <p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata</p> | <p>1. Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.</p> <p>2. Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.</p> <p>3. Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.</p> | <p>1. Siswa mampu menjelaskan latar belakang, proses, dan reaksi bangsa Indonesia terhadap kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia.</p> <p>2. Siswa mampu mendeskripsikan kondisi bangsa Indonesia akibat monopoli dan adu domba penjajah.</p> <p>3. Siswa mampu mendeskripsikan pengaruh kebijakan kerja paksa, sistem sewa tanah, dan sistem Tanam Paksa pada masa penjajahan.</p> | <p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7</p> <p>8, 9, 10, 11, 12, 13</p> <p>14, 15, 16, 17, 18, 19, 20</p> |

| Kompetensi Inti | Kompetensi Dasar | Indikator | Item |
|---|------------------|-----------|------|
| 4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, 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/teori. | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Setelah melakukan pembuatan soal pilihan ganda yang sesuai dengan indikator, kemudian dilakukan pembuatan pedoman penilaian yang berisi unsur-unsur jawaban dari soal. Selanjutnya membuat bobot atau rubrik penilaian dan perhitungan skot untuk mendapatkan nilai keseluruhan. Rumus untuk mengubah skor menjadi posttest dapat dihitung dengan membagi skor perolehan dengan skor maksimum kemudian dikalikan dengan 100. Adapun tabel kategori kemampuan siswa dapat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Kemampuan Hasil Belajar

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

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner (angket)

Angket merupakan salah satu cara pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang direka khusus untuk mengumpulkan data kajian. Dalam memberikan angket maka harus selalu ingat bahwa item kuesioner yang baik adalah ringkas, jelas, mudah dijawab, dan dapat mewakili konsep operasional yang ingin dikaji dengan tepat.³⁴ Dalam penelitian ini, angket yang diberikan yaitu terkait pernyataan tingkat kesetujuan responden sehingga peneliti dapat memperoleh data mengenai motivasi belajar siswa setelah menggunakan kahoot.

2. Tes (*pretest* dan *posttest*)

Tes merupakan serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, dan bakat peserta didik dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau tugas yang direncanakan dengan memiliki ketentuan atau jawaban yang

³⁴ Ibid

dianggap benar.³⁵ Pada penelitian ini, tes yang diberikan yaitu berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Tes diberikan pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran yang bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait pemahaman terhadap materi yang disampaikan pada kegiatan pembelajaran.

H. Uji Validitas dan Realibilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Kegunaan uji validitas yaitu untuk mengetahui alat pengumpulan data mampu untuk mengungkapkan secara pasti apa yang diteliti³⁶

Uji validitas digunakan untuk mengukur koefisien korelasi antara skor pada suatu pertanyaan atau indikator yang di uji dengan skor total pada variabelnya. Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi produk (person product moment correlation) dengan bantuan SPSS 24 for windows. Untuk menentukan apakah

³⁵ Yunita Ulfah and Anton Suryantoro, 'Evaluasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Nilai Pretest Dan Posttest IPA Kelas IX.A SMP Negeri Purworejo Lampung Tengah', *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*.

³⁶ Febrianawati Yusup, 'Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif', *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7 (2018).

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.³⁷ Berikut ini kriteria validitas data menurut seorang tokoh yang bernama Suharsimi Arikunto sebagai berikut :

Tabel 3 6 Kriteria Validitas

| Nilai r | Interpretasi |
|--------------|---------------|
| 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 diujicobakan kepada kelas IX A yang berjumlah 30 siswa (N=30). Alasan peneliti memilih kelas IX sebagai kelas uji coba yaitu dikarenakan kelas IX A sudah pernah menempuh atau mempelajari materi terkait “Kedatangan Bangsa-bangsa Barat ke Indonesia”. Analisis hasil uji validitas menggunakan korelasi (Person Product Moment Corelation). Berikut ini tabel untuk mengetahui hasil uji validitas angket:

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Angket

| No Butir Instrumen | Person Corelation r Hitung | r Tabel | Keterangan |
|--------------------|----------------------------|---------|------------|
| 1 | 1,000 | 0,361 | VALID |
| 2 | 0,427 | 0,361 | VALID |

³⁷ Vivi Herlina, *Panduan Praktis Mengelola Data Koessioner Menggunakan SPSS*, (Jakarta:PT Elex Media Komputindo, 2019), hlm.58).

| No Butir Instrumen | Person Corelation r Hitung | r Tabel | Keterangan |
|--------------------|----------------------------|---------|------------|
| 3 | 1,000 | 0,361 | VALID |
| 4 | 0,427 | 0,361 | VALID |
| 5 | 1,000 | 0,361 | VALID |
| 6 | 0,427 | 0,361 | VALID |
| 7 | 0,495 | 0,361 | VALID |
| 8 | 0,365 | 0,361 | VALID |
| 9 | 0,495 | 0,361 | VALID |
| 10 | 0,495 | 0,361 | VALID |
| 11 | 0,389 | 0,361 | VALID |
| 12 | 0,517 | 0,361 | VALID |
| 13 | 0,389 | 0,361 | VALID |
| 14 | 0,517 | 0,361 | VALID |
| 15 | 0,389 | 0,361 | VALID |
| 16 | 0,517 | 0,361 | VALID |
| 17 | 0,365 | 0,361 | VALID |
| 18 | 0,517 | 0,361 | VALID |
| 19 | 0,365 | 0,361 | VALID |
| 20 | 0,389 | 0,361 | VALID |
| 21 | 0,495 | 0,361 | VALID |
| 22 | 0,427 | 0,361 | VALID |
| 23 | 1,000 | 0,361 | VALID |

Berdasarkan tabel hasil uji validitas angket, maka dapat disimpulkan bahwasanya instrument angket yang telah diujicobakan pada kelas IX terbukti seluruh item angket yang berjumlah 23 item dinyatakan valid karena r hitung dari 23 item memiliki nilai lebih besar dari r tabel. Setelah melakukan uji validitas angket, selanjutnya yaitu

melakukan uji validitas instrument hasil belajar berupa soal tes. Berikut ini merupakan tabel hasil uji validitas soal tes yaitu:

Tabel 3 8 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

| No Butir Instrumen | Person Corelation r Hitung | r Tabel | Keterangan |
|---------------------------|-----------------------------------|----------------|-------------------|
| 1 | 0,949 | 0,361 | VALID |
| 2 | 0,949 | 0,361 | VALID |
| 3 | 0,867 | 0,361 | VALID |
| 4 | 0,867 | 0,361 | VALID |
| 5 | 0,867 | 0,361 | VALID |
| 6 | 0,867 | 0,361 | VALID |
| 7 | 0,867 | 0,361 | VALID |
| 8 | 0,949 | 0,361 | VALID |
| 9 | 0,442 | 0,361 | VALID |
| 10 | 0,949 | 0,361 | VALID |
| 11 | 0,949 | 0,361 | VALID |
| 12 | 0,616 | 0,361 | VALID |
| 13 | 0,561 | 0,361 | VALID |
| 14 | 0,616 | 0,361 | VALID |
| 15 | 0,616 | 0,361 | VALID |
| 16 | 0,504 | 0,361 | VALID |
| 17 | 0,504 | 0,361 | VALID |
| 18 | 0,444 | 0,361 | VALID |
| 19 | 0,444 | 0,361 | VALID |
| 20 | 0,444 | 0,361 | VALID |

Berdasarkan tabel hasil uji validitas instrument soal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya instrument soal yang telah diujicobakan pada kelas IX terbukti seluruh item soal yang berjumlah 20 item soal

dinyatakan valid karena r hitung dari 20 item memiliki nilai lebih besar dari r tabel. Setelah melakukan uji validitas instrument angket dan soal, maka selanjutnya yaitu melakukan uji reliabilitas instrument angket dan soal untuk mengetahui item soal dan angket reliabel atau tidak.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Uji reliabilitas juga digunakan untuk mengetahui keajekan alat penelitian. Instrumen yang realibel dapat diartikan sebagai instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama³⁸

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya uji realibilitas merupakan uji keajekan atau konsistensi jadi ketika uji tersebut diujikan berkali-kali maka hasilnya akan relative sama. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 24 for windows dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha. Derajat hubungan ditunjukkan dengan koefisien reliabilitas dari angka 0 sampai 1. Jika koefisiennya semakin mendekati angka 1, maka dapat menunjukkan semakin reliabel dan begitu sebaliknya. Berikut ini merupakan tabel nilai tingkat keandalan sebagai berikut :

³⁸ Ibid.

Tabel 3.9 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 dalam penelitian ini dilakukan dengan pengujian angket motivasi belajar sebanyak 23 item dan pengujian instrumen soal sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Untuk mengetahui hasil uji reliabilitas angket motivasi belajar dapat ditunjukkan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Angket

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of items |
| 0.947 | 23 |

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya uji reliabilitas pada instrumen angket motivasi belajar dinyatakan reliabel dikarenakan berdasarkan nilai koefisien pada metode Cronbach's Alpha lebih dari 0,800. Mengacu pada hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen angket motivasi belajar maka dapat disimpulkan bahwasanya instrumen tersebut valid dan reliabel. Dengan hal tersebut, maka instrumen angket motivasi belajar dapat diujikan kepada kelas

eksperimen dan kontrol. Selanjutnya hasil uji reliabilitas instrumen hasil belajar berupa soal tes dapat ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,762 | 21 |

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya uji reliabilitas pada instrumen hasil belajar berupa soal tes dinyatakan reliabel dikarenakan berdasarkan nilai koefisien pada metode Cronbach's Alpha lebih dari 0,600. Mengacu pada hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen hasil belajar berupa soal maka dapat disimpulkan bahwasanya instrumen tersebut valid dan reliabel. Dengan hal tersebut, maka instrumen hasil belajar berupa soal dapat diujikan kepada kelas eksperimen dan kontrol.

I. Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap³⁹ Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan Uji Prasyarat Analisis dan Uji Hipotesis dengan penjelasan sebagai berikut :

³⁹ L Zein, S, Yasyifa, 'Pengolahan Dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS', *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4 (2019).

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dapat dilakukan menggunakan uji chi kuadrat, Shapiro-Wilk uji liliefors dan uji Kolmogorv-Smirnov dengan menggunakan program SPSS. Adapun uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Shapiro-Wilk.

Data dapat dikatakan normal atau tidak dapat dilihat pada table output SPSS *Test of Normality* pada taraf signifikannya. Adapun kaidah keputusannya yaitu jika nilai signifikan lebih dari 0,005 maka data dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan jika nilai signifikan kurang dari 0,005 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal⁴⁰.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memastikan apakah data yang dimiliki homogen atau berasal dari populasi yang sama atau tidak. Pada penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian data pada posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen sama atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan menggunakan uji *Homogeneity of variance* dengan dasar pengambilan keputusan yaitu apabila *sig Based on Mean* >0.05.

⁴⁰ Satria Artha Pratama, 'Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia', *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11.1 (2021), 38–47.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Manova

Uji perbedaan rata-rata digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatukan adanya perbedaan hasil siswa yang pembelajarannya diterapkan model pembelajaran yang berinovasi seperti *game kahoot* dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya secara konvensional. Untuk uji perbedaan rata-rata digunakan M. Karena manova merupakan metode statistik untuk mengevaluasi hubungan diantara beberapa variabel independent yang berjenis katagorikal (bisa data nominal atau ordinal) dengan beberapa variabel dependent yang berjenis metric (bisa data interval atau rasio), yang tujuannya untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara variabel dependent dan independent. Dengan uji manova ini yang artinya jika ada perbedaan maka terdapat pengaruh penerapan pembelajaran *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar. Uji manova dapat dilakukan dengan bantuan SPSS Statistic 24.

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian digunakan untuk menyusun langkah-langkah sebelum melakukan penelitian guna penelitian berjalan dengan sistematis. Adapun prosedur dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan penelitian :
 - a. Menentukan lokasi penelitian
 - b. Mempelajari beberapa literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diambil.

- c. Membuat surat izin pra-observasi
 - d. Melakukan pra-observasi, wawancara, dan konsultasi bersama guru IPS di MTs Surya Buana
 - e. Merumuskan permasalahan yang akan diteliti
 - f. Merancang proposal penelitian
 - g. Melakukan seminar proposal penelitian
 - h. Membuat surat izin untuk penelitian di MTs Surya Buana
 - i. Melakukan konsultasi dengan guru IPS di MTs Surya Buana terkait materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian
 - j. Menentukan kelas yang digunakan sebagai sampel berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan.
 - k. Melakukan uji coba tes
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bertujuan untuk melihat pengetahuan awal siswa terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajari.
 - b. Memberikan pembelajaran kepada kelas kontrol dengan media pembelajaran konvensional dan memberikan pembelajaran kepada kelas eksperimen dengan media pembelajaran kahoot.
 - c. Memberikan *posttest* pada kelas kontrol melalui lembar kertas dan memberikan *posttest* pada kelas eksperimen melalui media game kahoot.
 - d. Mengumpulkan data yang sudah diperoleh dari observasi.
3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Melakukan pengolahan data yang diperoleh dari hasil penelitian
- b. Melakukan analisis data dengan membandingkan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*.
- c. Membuat kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil penelitian
- d. Membuat laporan penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data Motivasi Belajar

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai data yang diperoleh dari hasil penelitian yakni data yang berasal dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VIII A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media buku cetak atau buku paket dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media *game kahoot*. Data motivasi belajar diperoleh melalui penyebaran kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket terdiri dari 23 pertanyaan sesuai dengan indikator belajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka pada sub bab ini akan dipaparkan secara lebih rinci terkait penggunaan media *game kahoot* dalam pembelajaran sebagai berikut :

1. Data Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data angket motivasi belajar diperoleh melalui penyebaran angket pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII B dan kelas kontrol yaitu kelas VIII A. Penyebaran angket dilakukan pada awal dan akhir kegiatan pembelajaran. Hasil motivasi belajar diperoleh dari penyebaran angket tersebut pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Terdapat 6 indikator angket dari Uno yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam belajar, (5)

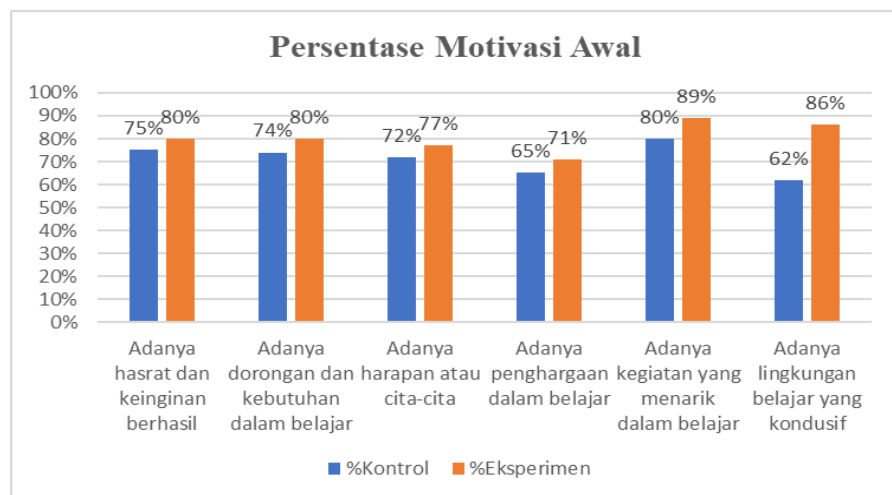
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

a. Motivasi Awal Siswa

Hasil pada motivasi belajar awal siswa diperoleh melalui angket yang disebarakan di awal kegiatan pembelajaran atau sebelum diberi perlakuan. Berikut ini disajikan tabel dan grafik perbandingan rata-rata presentasi hasil motivasi belajar awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipengaruhi oleh enam indikator yang terdapat dalam angket yaitu dapat dilihat pada tabel dan grafik sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Awal

| Indikator | %Kontrol | %Eksperimen |
|---|----------|-------------|
| Adanya hasrat dan keinginan berhasil | 75% | 80% |
| Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar | 74% | 80% |
| Adanya harapan atau cita-cita | 74% | 79% |
| Adanya penghargaan dalam belajar | 63% | 68% |
| Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar | 80% | 89% |
| Adanya lingkungan belajar yang kondusif | 76% | 88% |



Gambar 4. 1 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Awal

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut dapat dilihat mengenai penjabaran hasil presentase hitungan setiap indikator angket dengan cara menjumlahkan hasil dari beberapa soal yang sesuai dengan indikator kemudian dijadikan persen.

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil terdiri dari 3 sub indikator yaitu : (a) hadir tepat waktu yang tertera pada nomor 1 dan 2, (b) tidak lekas putus asa yang tertera pada nomor 3, (c) tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan yang tertera pada nomor 4. Motivasi awal siswa pada indikator pertama yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kelas eksperimen memperoleh skor 511 dengan presentase 80% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 724 dengan presentase 75%.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar terdiri dari 2 sub indikator yaitu : (a) disiplin dalam belajar yang tertera pada nomor 5 dan 6, (b) kemauan untuk belajar yang tertera pada nomor 7 dan 8. Motivasi awal siswa pada indikator kedua yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar pada kelas eksperimen memperoleh skor 513 dengan presentase 80% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 712 dengan presentase 74%.

3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar terdiri dari 2 sub indikator yaitu : (a) keinginan untuk berprestasi yang tertera pada nomor 9 dan 10, (b) ketekunan dalam belajar yang tertera pada nomor 11. Motivasi awal siswa pada indikator ketiga yaitu adanya harapan atau cita-cita masa depan pada kelas eksperimen memperoleh skor 378 dengan presentase 79% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 531 dengan presentase 74%.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya penghargaan dalam belajar terdiri dari 2 sub indikator yaitu : (a) imbalan dan hukuman yang tertera pada nomor 12, 13, dan 14, (b) mendapat pujian yang tertera pada nomor 15. Motivasi awal siswa pada indikator keempat yaitu adanya penghargaan dalam belajar pada kelas eksperimen memperoleh skor 610 dengan presentase 63% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 438 dengan presentase 68%.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar terdiri dari 2 sub indikator yaitu : (a) kreatif dalam penyampaian materi yang tertera pada nomor 16 dan 17, (b) media pembelajaran yang menarik yang tertera pada nomor 18 dan 19. Motivasi awal siswa pada indikator kelima yaitu

adanya kegiatan yang menarik dalam belajar pada kelas eksperimen memperoleh skor 569 dengan presentase 89% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 770 dengan presentase 80%.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

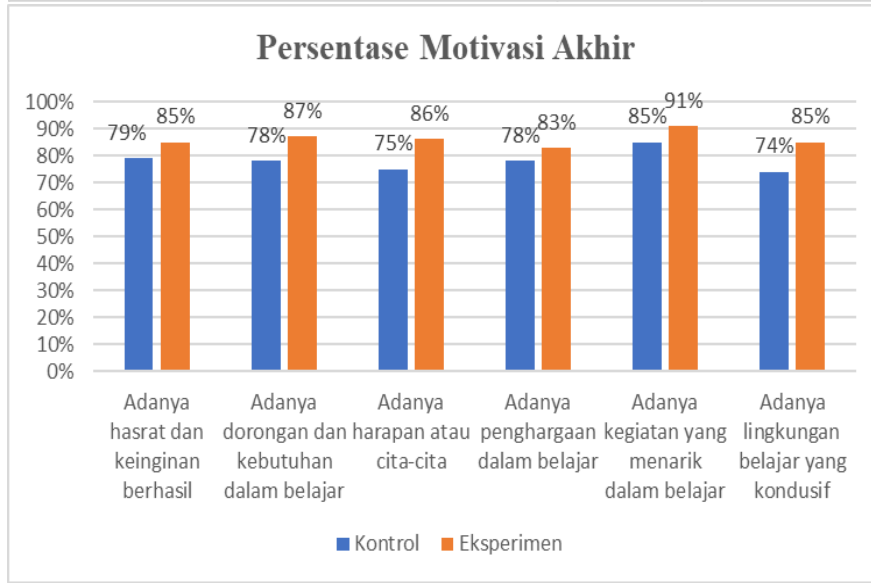
Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif terdiri dari 2 sub indikator yaitu : (a) suasana tempat belajar yang tertera pada nomor 20, 21, dan 23, (b) kondisi kelas yang tertera pada nomor 22. Motivasi awal siswa pada indikator keenam yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif pada kelas eksperimen memperoleh skor 561 dengan presentase 88% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 729 dengan presentase 76%.

b. Motivasi Akhir Siswa

Hasil pada motivasi belajar akhir siswa diperoleh melalui angket yang disebar di akhir kegiatan pembelajaran atau sesudah diberi perlakuan. Berikut ini disajikan tabel dan grafik perbandingan rata-rata presentasi hasil motivasi belajar akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipengaruhi oleh enam indikator yang terdapat dalam angket yaitu dapat dilihat pada tabel dan grafik sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Akhir

| Indikator | %Kontrol | %Eksperimen |
|---|----------|-------------|
| Adanya hasrat dan keinginan berhasil | 79% | 85% |
| Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar | 78% | 87% |
| Adanya harapan atau cita-cita | 75% | 86% |
| Adanya penghargaan dalam belajar | 78% | 83% |
| Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar | 85% | 91% |
| Adanya lingkungan belajar yang kondusif | 74% | 85% |



Gambar 4. 2 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Akhir

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut dapat dilihat mengenai penjabaran hasil presentase hitungan setiap indikator angket dengan cara menjumlahkan hasil dari beberapa soal yang sesuai dengan indikator kemudian dijadikan persen.

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

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

awal siswa pada indikator pertama yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kelas eksperimen memperoleh skor 547 dengan presentase 85% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 760 dengan presentase 79%.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar terdiri dari 2 sub indikator yaitu : (a) disiplin dalam belajar yang tertera pada nomor 5 dan 6, (b) kemauan untuk belajar yang tertera pada nomor 7 dan 8. Motivasi awal siswa pada indikator kedua yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar pada kelas eksperimen memperoleh skor 558 dengan presentase 87% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 752 dengan presentase 78%.

3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar terdiri dari 2 sub indikator yaitu : (a) keinginan untuk berprestasi yang tertera pada nomor 9 dan 10, (b) ketekunan dalam belajar yang tertera pada nomor 11. Motivasi awal siswa pada indikator ketiga yaitu adanya harapan atau cita-cita masa depan pada kelas eksperimen memperoleh skor 414 dengan presentase 86% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 543 dengan presentase 75%.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya penghargaan dalam belajar terdiri dari 2 sub indikator yaitu : (a) imbalan dan hukuman yang tertera pada nomor 12, 13, dan 14, (b) mendapat pujian yang tertera pada nomor 15. Motivasi awal siswa pada indikator keempat yaitu adanya penghargaan dalam belajar pada kelas eksperimen memperoleh skor 582 dengan presentase 91% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 754 dengan presentase 78%.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar terdiri dari 2 sub indikator yaitu : (a) kreatif dalam penyampaian materi yang tertera pada nomor 16 dan 17, (b) media pembelajaran yang menarik yang tertera pada nomor 18 dan 19. Motivasi awal siswa pada indikator kelima yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar pada kelas eksperimen memperoleh skor 582 dengan presentase 91% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 816 dengan presentase 85%.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif terdiri dari 2 sub indikator yaitu : (a) suasana tempat belajar yang tertera pada nomor 20, 21, dan 23, (b) kondisi kelas yang tertera pada nomor 22. Motivasi awal siswa pada indikator keenam yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif pada

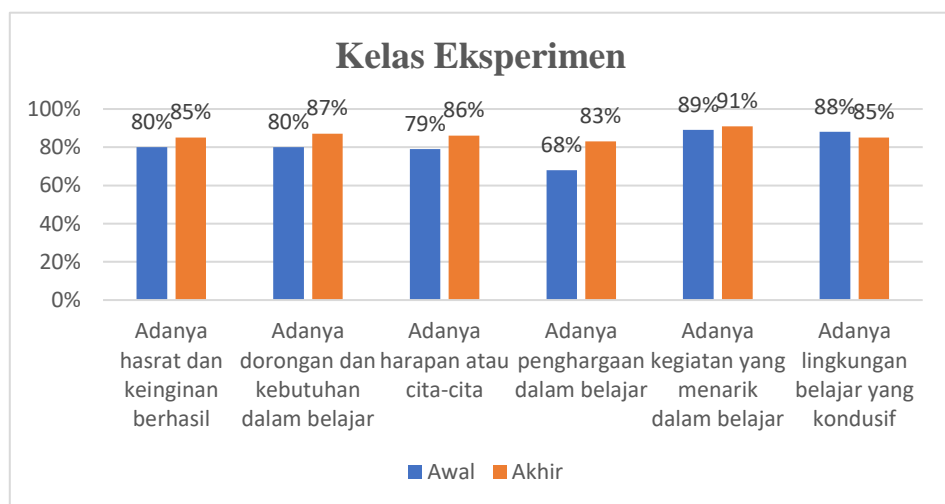
kelas eksperimen memperoleh skor 548 dengan presentase 85% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 709 dengan presentase 74%.

c. Motivasi Awal-Akhir

Berdasarkan hasil presentase pada enam indikator motivasi awal dan motivasi akhir yang dipaparkan di atas, maka dapat dilihat tabel dan grafik perbandingan rata-rata presentase motivasi awal dengan motivasi akhir pada kelas eksperimen dengan menggunakan media Kahoot dalam kegiatan pembelajaran IPS yaitu :

Tabel 4. 3 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Awal-Akhir Kelas Eksperimen

| Indikator | %Awal | %Akhir |
|---|-------|--------|
| Adanya hasrat dan keinginan berhasil | 80% | 85% |
| Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar | 80% | 87% |
| Adanya harapan atau cita-cita | 79% | 86% |
| Adanya penghargaan dalam belajar | 68% | 83% |
| Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar | 89% | 91% |
| Adanya lingkungan belajar yang kondusif | 88% | 85% |



Gambar 4. 3 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Awal-Akhir Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya pada indikator (a) adanya hasrat dan keinginan belajar terjadi peningkatan sebesar 5%, (b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar terjadi peningkatan sebesar 7%, (c) adanya harapan atau cita-cita terjadi peningkatan sebesar 7%, (d) adanya penghargaan dalam belajar terjadi peningkatan sebesar 15%, (e) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar terjadi peningkatan sebesar 2%. Sedangkan untuk indikator (f) adanya lingkungan belajar yang kondusif mengalami penurunan sebesar 3%.

B. Paparan Data Soal Hasil Belajar Siswa

Data hasil penelitian yang akan dipaparkan dalam bab ini merupakan data yang berasal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VIII A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media media buku cetak atau buku paket dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media *game kahoot*. Data hasil belajar diperoleh melalui hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan 20 butir soal pilihan ganda sesuai dengan indikator pada materi “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan”.

Tabel 4. 4 Data Hasil Belajar Siswa

| Deskripsi | Kelas Eksperimen | | Kelas Kontrol | |
|-----------------|------------------|-----------------|----------------|-----------------|
| | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| Jumlah siswa | 32 | 32 | 48 | 48 |
| Nilai tertinggi | 75 | 95 | 75 | 85 |
| Nilai terendah | 40 | 60 | 30 | 30 |
| Rata-rata | 56,25 | 80 | 53,75 | 54,17 |

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat ditarik kesimpulan dimana nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 56,25, sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* yaitu 80. Dan untuk nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol yaitu 53,75, sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* yaitu 54,17. Berdasarkan rata-rata tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat peningkatan yang signifikan terutama pada hasil *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan media game kahoot dalam kegiatan pembelajaran IPS.

C. Analisis Data Penelitian

Langkah yang harus dilakukan setelah pengujian instrumen yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu melakukan analisis terhadap data penelitian yakni data yang telah diperoleh melalui skor angket motivasi dan nilai hasil belajar siswa. Kegiatan analisis data penelitian diawali dengan melakukan analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat digunakan untuk menetapkan jenis statistik yang dipakai dalam uji hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sebuah data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS 24.0 *for Windows*. Adapun alasan menggunakan

uji Shapiro-Wilk yaitu dikarenakan sampel yang digunakan dalam penelitian jumlahnya kurang dari 100. Adapun kriteria pengambilan keputusan berdasarkan taraf signifikansi yaitu data dapat dinyatakan berdistribusi normal jika memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05 dan begitu sebaliknya. Berikut ini merupakan tabel terkait penjabaran dari uji normalitas pada penelitian ini yaitu :

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas

| | | Kolmogorov-Smirnov | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------------|------------|--------------------|----|------|--------------|----|------|
| Kelas | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Motivasi Awal | Eksperimen | .114 | 32 | .200 | .946 | 32 | .166 |
| | Kontrol | .160 | 48 | .003 | .956 | 48 | .071 |
| Motivasi Akhir | Eksperimen | .069 | 32 | .200 | .957 | 32 | .229 |
| | Kontrol | .65 | 48 | .200 | .956 | 48 | .068 |
| PreTest | Eksperimen | .129 | 32 | .187 | .944 | 32 | .100 |
| | Kontrol | .101 | 48 | .200 | .955 | 48 | .064 |
| PosrTest | Eksperimen | .156 | 32 | .046 | .936 | 32 | .058 |
| | Kontrol | .101 | 48 | .200 | .955 | 48 | .064 |

Berdasarkan tabel, maka dapat dijelaskan bahwasanya motivasi pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi yang tertera pada uji normalitas Shapiro-Wilk yaitu 0,229 yang berarti nilai signifikansi motivasi pada kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 dan berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas kontrol memiliki nilai signifikansi yang tertera pada uji normalitas Shapiro-Wilk yaitu 0,068 yang berarti nilai signifikansi motivasi pada kelas kontrol lebih besar dari 0,05 dan berdistribusi normal. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat diberikan kesimpulan bahwasanya data motivasi belajar baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Adapun data hasil belajar yang ditunjukkan oleh tabel dapat dijelaskan bahwasanya hasil belajar pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi yang tertera pada uji normalitas Shapiro-Wilk yaitu 0,058 yang berarti nilai signifikansi motivasi pada kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 dan berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas kontrol memiliki nilai signifikansi yang tertera pada uji normalitas Shapiro-Wilk yaitu 0,064 yang berarti nilai signifikansi motivasi pada kelas kontrol lebih besar dari 0,05 dan berdistribusi normal. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat diberikan kesimpulan bahwasanya data hasil belajar baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS 24.0 *for windows* dengan metode *Leven's Statistic*. Adapun pengambilan keputusan pada uji homogenitas yaitu jika nilai signifikan lebih besar dari 0,005 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok adalah sama atau bersifat homogen.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

| | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|----------------|------------------|-----|-----|------|
| Motivasi Awal | 3.558 | 1 | 78 | 0.63 |
| Motivasi Akhir | 1.032 | 1 | 78 | .313 |
| PreTest | 3.003 | 1 | 78 | .087 |
| PostTest | 1.536 | 1 | 78 | .219 |

Berdasarkan tabel, maka dapat dijelaskan bahwasanya hasil uji homogenitas motivasi menggunakan metode *Leven's Statistic* memiliki nilai signifikansi yang tertera yaitu 0,313 yang berarti nilai signifikansi motivasi lebih besar dari 0,05 dan bersifat homogen. Sedangkan untuk hasil belajar memiliki nilai signifikansi yang tertera yaitu 0,219 yang berarti nilai signifikansi hasil belajar lebih besar dari 0,05 dan bersifat homogen. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat diberikan kesimpulan bahwasanya data motivasi belajar dan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen Berikut ini merupakan tabel terkait penjabaran dari uji homogenitas pada penelitian ini yaitu :

Jika angka sig < 0,05, maka Ho diterima (ada efektivitas)

Jika angka sig < 0,05, maka Ho ditolak (tidak ada efektivitas)

1) Efektivitas Media Pembelajaran *Game Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana.

Tabel 4. 7 Hasil Output Test of Between-Subjects Effects Tests of Between-Subjects Effects

| Tests of Between-Subjects Effects | | | | | | |
|-----------------------------------|--------------------|-------------------------|----|-------------|-----------|------|
| Source | Dependent Variable | Type III Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| Corrected Model | Motivasi Belajar | 1628.033 ^a | 1 | 1628.033 | 30.988 | .000 |
| | Hasil Belajar | 2803.333 ^b | 1 | 2803.333 | 16.322 | .000 |
| Intercept | Motivasi Belajar | 691600.833 | 1 | 691600.833 | 13163.973 | .000 |
| | Hasil Belajar | 361900.833 | 1 | 361900.833 | 2107.160 | .000 |
| A | Motivasi Belajar | 1628.033 | 1 | 1628.033 | 30.988 | .000 |
| | Hasil Belajar | 2803.333 | 1 | 2803.333 | 16.322 | .000 |
| Error | Motivasi Belajar | 4097.917 | 7 | 52.538 | | |
| | Hasil Belajar | 13396.354 | 7 | 171.748 | | |
| Total | Motivasi Belajar | 712230.000 | 8 | | | |
| | Hasil Belajar | 380025.000 | 8 | | | |
| Corrected Total | Motivasi Belajar | 5725.950 | 7 | | | |
| | Hasil Belajar | 16199.687 | 7 | | | |

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat diberi penjelasan bahwasanya pada motivasi belajar memberikan harga F sebesar 30.988 dengan taraf signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Sehingga keputusan yang dapat diberikan yaitu H_a diterima. Maka dapat diberikan kesimpulan bahwa “Adanya

Efektivitas Media Pembelajaran *Game Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana”.

2) Efektivitas Media Pembelajaran *Game Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana.

Tabel 4. 8 Hasil Output Test of Between-Subjects Effects Tests of Between-Subjects Effects

| Tests of Between-Subjects Effects | | | | | | |
|-----------------------------------|--------------------|-------------------------|----|-------------|-----------|------|
| Source | Dependent Variable | Type III Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| Corrected Model | Motivasi Belajar | 1628.033 ^a | 1 | 1628.033 | 30.988 | .000 |
| | Hasil Belajar | 2803.333 ^b | 1 | 2803.333 | 16.322 | .000 |
| Intercept | Motivasi Belajar | 691600.833 | 1 | 691600.833 | 13163.973 | .000 |
| | Hasil Belajar | 361900.833 | 1 | 361900.833 | 2107.160 | .000 |
| A | Motivasi Belajar | 1628.033 | 1 | 1628.033 | 30.988 | .000 |
| | Hasil Belajar | 2803.333 | 1 | 2803.333 | 16.322 | .000 |
| Error | Motivasi Belajar | 4097.917 | 78 | 52.537 | | |
| | Hasil Belajar | 13396.354 | 78 | 171.748 | | |
| Total | Motivasi Belajar | 712230.000 | 80 | | | |
| | Hasil Belajar | 380025.000 | 80 | | | |
| Corrected Total | Motivasi Belajar | 5725.950 | 79 | | | |
| | Hasil Belajar | 16199.687 | 79 | | | |

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat diberi penjelasan bahwasanya pada hasil belajar memberikan harga F sebesar 16.322 dengan taraf signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa

nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Sehingga keputusan yang dapat diberikan yaitu H_0 diterima. Maka dapat diberikan kesimpulan bahwa “Adanya Efektivitas Media Pembelajaran *Game Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana”.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji manova. Manova adalah suatu teknik statistik yang digunakan untuk menghitung pengujian signifikansi perbedaan rata-rata secara bersamaan antara kelompok dengan dua variabel terikat atau lebih. Analisis varian multivariat merupakan terjemahan dari *multivariate analysis of variance* (MANOVA), manova merupakan uji beda varian yang dibandingkan berasal dari lebih dari satu variabel terikat. Uji manova digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis penelitian diterima atau tidak. Adapun hipotesis penelitian yakni :

H_{01} : Tidak terdapat efektivitas media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

H_{02} : Tidak terdapat efektivitas media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

H₀₃ : Tidak terdapat efektivitas media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

H_{a1} : Terdapat efektivitas media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

H_{a2} : Terdapat efektivitas media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

H_{a3} : Terdapat efektivitas media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

1) Uji hipotesis

a) Uji homogenitas varian

Uji homogenitas dapat dilihat berdasarkan hasil uji leven's dengan kriteria nilai sig > 0,05, maka dapat dinyatakan memiliki varian homogen.

Tabel 4. 9 Uji Homogenitas Varian

| Levene's Test of Equality of Error Variances | | | | |
|--|------|-----|-----|------|
| | F | df1 | df2 | Sig. |
| Motivasi Awal | .603 | 1 | 78 | .440 |
| HasilBelajar | .253 | 1 | 78 | .617 |

b) Uji homogenitas matriks kovarian

Dalam uji manova terdapat persyaratan bahwasanya matriks varian/covarian dari variabel dependen sama. Uji homogenitas matriks kovarian dapat dilihat berdasarkan hasil uji Box's M. Adapun kriteria pengambilan keputusannya yaitu apabila hasil uji Box's memiliki nilai sig > 0,05, maka Ha diterima dan sehingga dapat diberi kesimpulan bahwasanya kovarian dependen sama.

Tabel 4.10 Uji Homogenitas Matriks Varians/Covarian Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

| Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a | |
|--|------------|
| Box's M | 2.864 |
| F | .927 |
| df1 | 3 |
| df2 | 234672.159 |
| Sig. | .427 |

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwasanya nilai Box's M tertera 2,864 dengan taraf signifikansi 0,927. Maka dapat diartikan $2,864 > 0,05$. Dengan demikian Ha diterima. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwasanya matriks kovarian dari variabel dependen sama, maka selanjutnya analisis Manova dapat dilanjutkan.

c) Kriteria pengambilan keputusan Uji Manova

Tabel 4. 11 Hasil Multivariate Tests

| Multivariate Tests^a | | | | | | |
|---------------------------------------|--------------------|---------|-----------------------|---------------|----------|------|
| Effect | | Value | F | Hypothesis df | Error df | Sig. |
| Intercept | Pillai's Trace | .995 | 7834.237 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |
| | Wilks' Lambda | .005 | 7834.237 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |
| | Hotelling's Trace | 203.487 | 7834.237 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |
| | Roy's Largest Root | 203.487 | 7834.237 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |
| A1 | Pillai's Trace | .390 | 24.594 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |
| | Wilks' Lambda | .610 | 24.594 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |
| | Hotelling's Trace | .639 | 24.594 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |
| | Roy's Largest Root | .639 | 24.594 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |

Berdasarkan hasil pada tabel tersebut dapat diketahui bahwasanya nilai signifikansi untuk Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root sebesar 0,000. Ini berarti nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,005 atau dapat dinyatakan dengan $0,000 < 0,005$. Sehingga keputusan H_0 diterima. Maka dapat diberi kesimpulan bahwa "Adanya Efektivitas Media Pembelajaran *Game Kahoot* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana".

D. Temuan Penelitian

Berdasarkan data yang sudah diperoleh mengenai motivasi dan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat dinyatakan bahwa terdapat efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana. Adapun temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa :

1. Adanya efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.
2. Adanya efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.
3. Adanya efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dikemukakan hasil penelitian terkait motivasi belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media game kahoot yaitu terdapat motivasi yang lebih baik dibandingkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan konvensional/buku paket. Dengan adanya game edukasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menarik motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berhubungan dengan pendapat Hamalik dan Azhar Arsyad yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dengan merangsang kegiatan belajar serta menghasilkan efek psikologis pada siswa. Suatu pembelajaran tidak akan terjadi secara efektif tanpa dilandasi dengan penggunaan sumber media pembelajaran.⁴¹

Penggunaan media pembelajaran juga harus diselaraskan dengan perkembangan zaman. Dengan adanya keberadaan teknologi tentunya sudah mendominasi di era industri digital seperti sekarang ini. Dalam bidang pendidikan, Teknologi Informasi dan Komunikasi atau disebut TIK dapat

⁴¹ Mumtaza, 'Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Di MTs Al-Qur'an Terpadu An-Nawawi Surabaya', *Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature*, 02.01 (2022).

digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan TIK tentunya dapat membawa perubahan yang cukup signifikan dalam prioritas skala aktivitas mengajar. Dengan adanya keberadaan TIK dalam pendidikan mampu memupuk rasa kemandirian, keaktifan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁴²

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media berbasis TIK. Hal ini dikarenakan fokus kajian dalam pembelajaran IPS yaitu salah satunya tentang peristiwa penting dalam sejarah. Fokus kajian tersebut harus dikemas dengan inovatif dan semenarik mungkin agar dapat memunculkan daya tarik dan motivasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat mengkoordinir hal tersebut yaitu dapat dilakukan melalui penggunaan game edukasi kahoot. Dengan adanya game dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar yaitu challenges (tantangan), fantasy (khayalan), dan curiosity (keingintahuan).⁴³

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang guru yaitu dengan mengimplementasikan media game kahoot dalam pembelajaran. Dengan adanya implementasi kahoot dapat membantu guru dalam hal memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran, dapat memperkenalkan peserta didik dalam hal menggunakan teknologi agar peserta didik dapat

⁴² Edi Widiyanto and others, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Journal of Education and Teaching*, 2.2 (2021), 213–24.

⁴³ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, 'Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8.1 (2019), 95–104 <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>>.

mengikuti perkembangan teknologi serta dapat menjadikan siswa untuk lebih termotivasi dalam memperhatikan dan mencatat materi yang diajarkan oleh guru agar nantinya siswa dapat mengerjakan kuis dengan maksimal. Dengan adanya game kahoot dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁴⁴

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media game kahoot dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dikarenakan kahoot memiliki beberapa keunggulan yaitu sangat mudah di akses dan menjadi platform yang kekinian sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan menggunakan media game kahoot, maka siswa akan lebih termotivasi karena bersifat challenge antarsiswa di kelas. Selain itu dengan media Kahoot akan membantu mencapai tujuan pembelajaran IPS terlebih dalam ranah kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis. Pemanfaatan Kahoot dapat mempermudah proses guru karena tampilan yang menarik dengan efek gambar, suara dan jenis soal yang variatif yang membuat siswa merasa pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehingga motivasi belajar siswa meningkat⁴⁵

Berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan, maka dapat memperoleh hasil temuan bahwasanya pengimplementasian game kahoot dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap motivasi

⁴⁴ Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah, 'Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran', *Gunahumas*, 3.1 (2020), 43–50 <<https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>>.

⁴⁵ Andarusni Alfansyur and Mariyani Mariyani, 'Pemanfaatan Media Berbasis Ict "Kahoot" Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 6.2 (2019), 208–16 <<https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>>.

belajar siswa. Dengan adanya pengimplementasian game kahoot dalam kegiatan pembelajaran IPS dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media konvensional. Hal ini dapat ditunjang dengan tingginya hasil skor rata-rata angket yang diperoleh kelas eksperimen dengan menggunakan media game kahoot dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.

Adapun indikator yang digunakan dalam angket penelitian yaitu terdiri dari enam indikator yaitu: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam belajar, (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan data hasil angket motivasi awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa tingkat motivasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dengan data hasil motivasi awal atau sebelum diberi perlakuan yang menunjukkan skor rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 72,56 dengan presentase 80,67%. Sedangkan skor rata-rata pada kelas kontrol sebesar 68,27 dengan presentase 73,67%.

Sedangkan untuk data hasil motivasi akhir diperoleh setelah diberikan perlakuan dimana kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media game kahoot, sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi akhir di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dengan data hasil motivasi akhir atau sesudah diberi perlakuan yang menunjukkan skor rata-rata pada

kelas eksperimen sebesar 80,84 dengan presentase 86,16%. Sedangkan skor rata-rata pada kelas kontrol sebesar 71,04 dengan presentase 78,16%.

Berdasarkan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan juga terdapat perbedaan hasil presentase yang diperoleh yakni kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen. Untuk mengetahui tingkat motivasi pada kedua kelas, maka diberikan angket sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil angket kemudian diperoleh hasil motivasi siswa dimana tingkat motivasi siswa pada kelas eksperimen terjadi peningkatan sebesar 15,12%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya hasil data yang menunjukkan bahwa tingkat motivasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga terdapat pengaruh positif signifikan motivasi belajar IPS siswa lebih baik dengan menggunakan media game kahoot dibandingkan dengan menggunakan media konvensional.

Hasil penelitian ini ditunjang dengan adanya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siti Halimah dan Nur Hidayatul Maulidya dengan judul penelitian "*Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Pasuruan, (2021)*". Keterkaitan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwasanya penerapan media pembelajaran aplikasi kahoot efektif dalam

membangun motivasi belajar anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya skor grup yang menggunakan aplikasi kahoot lebih besar dari grup kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.⁴⁶ Sedangkan hasil penelitian sekarang dapat ditunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi sebesar 15,12%.

Adapun penelitian selanjutnya yang dapat menunjang hasil penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mumtaza dengan judul penelitian “*Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa di MTs Al-Qur’an Terpadu An-Nawawi Surabaya, (2022)*”. Keterkaitan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kahoot berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran bahasa Arab di MTs Al-Qur’an Terpadu An-Nawawi Surabaya. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan yang signifikan sebesar 86,43 pada kelas eksperimen yang menggunakan kahoot dalam kegiatan pembelajaran.⁴⁷ Sedangkan hasil penelitian sekarang dapat ditunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi sebesar 15,12%.

Adapun penyebab penurunan motivasi belajar pada indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif jika dilihat berdasarkan hasil angket yaitu siswa lebih menyukai belajar IPS di dalam kelas dibandingkan di luar kelas.

⁴⁶ Siti Halimah, ‘Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan’, *Jurnal Al-Murabbi*, 7.1 (2021), 20–30
<<https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>>.

⁴⁷ Mumtaza.

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu siswa menyebutkan bahwa setelah mengetahui adanya game kahoot, siswa lebih tertarik untuk belajar di dalam kelas. Di samping itu, siswa lebih tertarik dengan adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi.

B. Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dikemukakan hasil penelitian terkait hasil belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media game kahoot yaitu terdapat hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan konvensional/buku paket. Dengan adanya keberadaan game edukasi sebagai media pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan soal-soal evaluasi diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta menimbulkan keaktifan siswa. Hal ini ditunjang oleh pendapat Henry yang mengungkapkan bahwasanya dengan adanya game dapat memunculkan dampak positif yaitu dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menghibur, serta membiasakan siswa untuk aktif dan berfikir kritis.⁴⁸

Hasil belajar merupakan salah satu komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. Hasil belajar diperoleh ketika siswa sudah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk

⁴⁸ Erlis Nurhayati, 'Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7.3 (2020), 103–12 <<https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>>.

mengetahui sejauh mana tujuan belajar telah dicapai. Hasil belajar juga dapat dijadikan sebagai motivator agar nantinya seseorang lebih maju dan berkembang untuk mencapai kesuksesan.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu penggunaan media pembelajaran. Hasil belajar dapat meningkat apabila didukung salah satunya oleh penggunaan media pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Pratiwi yang mengemukakan bahwasanya media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.⁴⁹ Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu game kahoot.

Pemanfaatan media game kahoot dapat memotivasi dan antusiasme sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Pemanfaatan media game edukasi kahoot juga dapat mempercepat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan karena memberikan umpan balik (feedback) secara langsung. Mahasiswa juga dapat lebih memantapkan kembali dan berani menyampaikan materi yang dirasa kurang paham.⁵⁰

Pemanfaatan media game kahoot juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya penerapan media pembelajaran kahoot berbasis game based learning dapat memberi kebebasan kepada mahasiswa untuk berimajinasi, mandiri, terampil, dan mahasiswa diarahkan untuk berfikir kreatif

⁴⁹ Lina Novita, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama, 'Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD', 3.2 (2019), 64–72.

⁵⁰ Rafika Andari, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika', *Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6.1 (2020), 135 <<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>>.

dalam menyelesaikan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Putri, AR. Yang mengemukakan bahwa Media Kahoot adalah upaya untuk mengoptimalkan fungsi otak kiri dan otak kanan yang kemudian aplikasinya sangat membantu untuk memahami masalah dengan cepat karena telah terpetakan. Dengan demikian, penerapan media kahoot dapat menjadi alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran yang dapat menyeimbangkan potensi otak siswa. Selain itu, metode ini pun dapat mempengaruhi hasil belajar.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Firdianti yang mengemukakan penerapan media pembelajaran kahoot menunjukkan hasil yang positif atau dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam media game kahoot siswa tidak lagi disulitkan dengan mencatat keseluruhan pembahasan pembelajaran. Dengan begitu, siswa lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran sehingga media pembelajaran game kahoot yang diterapkan dengan baik dan benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran kahoot berbasis game based learning yang diberikan memiliki daya tarik mahasiswa dikarenakan fitur-fitur yang tersedia dalam mengerjakan soal dalam pembelajaran sehingga membuat mahasiswa lebih aktif dan menarik.⁵¹

Berdasarkan hasil pengolahan data, maka dapat dilihat bahwasanya nilai hasil belajar di kelas VIII B pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana terjadi peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dengan setelah

⁵¹ Al Kudri and Maisharoh Maisharoh, 'Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa', *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021), 4628–36 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>>.

menerapkan media game kahoot dalam kegiatan pembelajaran. Dari pengolahan data tersebut menghasilkan paparan data yang menyatakan bahwasanya penggunaan media game kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh adanya data perolehan hasil nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang menggunakan media game kahoot dalam pembelajaran yaitu 80 dan nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan media konvensional yaitu 54,17. Berdasarkan hasil rata-rata nilai posttest tersebut dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media game kahoot memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar.

Tugas guru dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya menyusun strategi pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang sesuai. Dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai, maka akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kegiatan pembelajaran terlebih pada mata pelajaran IPS ada beberapa siswa yang beranggapan bahwa pelajaran IPS merupakan pelajaran yang membosankan dan membuat mengantuk karena di dalam IPS banyak materi yang dihafalkan dan kurang bervariasi dalam penyampaian materi. Sehingga dengan adanya permasalahan tersebut menjadikan pemilihan model dan media pembelajaran sebagai salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan seiring perkembangan zaman mengharuskan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif agar dapat membuat siswa tertarik dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga hal tersebut nantinya dapat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol menggunakan media konvensional yaitu buku paket. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut menghasilkan motivasi dan hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan media game kahoot dalam pembelajaran. Penggunaan media konvensional yaitu buku paket terkesan kurang menarik dikarenakan kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga dapat menyebabkan siswa merasa bosan, kurang memperhatikan penjelasan guru bahkan mengantuk.

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol yaitu, pada pertemuan pertama guru memberikan motivasi kepada siswa dengan cara bertanya kepada siswa “Bagaimana kabarnya hari ini? semoga pada hari ini dan seterusnya kalian selalu sehat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran”. Selanjutnya pada kegiatan inti, guru memberikan penjelasan terkait materi “Latar belakang, proses, dan reaksi bangsa Indonesia terhadap kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia”. Sebelum memberikan latihan soal, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami. Setelah itu, guru memberikan lembar kerja siswa berupa latihan soal.

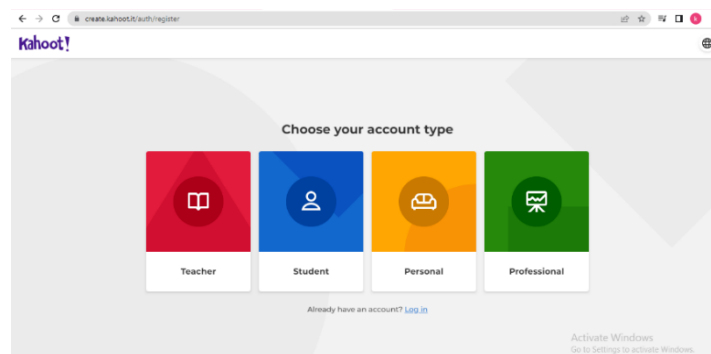
Pada pertemuan kedua, guru menjelaskan materi tentang “Kondisi bangsa Indonesia akibat monopoli dan adu domba penjajahan dan pengaruh kebijakan kerja paksa, sistem sewa tanah, dan sistem Tanam Paksa pada masa penjajahan”. Pada saat guru menjelaskan materi, guru menampilkan foto dan video yang berkaitan dengan materi tersebut. Kegiatan selanjutnya yaitu guru memberikan lembar kerja kepada siswa dengan cara siswa diminta untuk

menuliskan kesimpulan terkait materi yang ditayangkan. Setelah semua siswa selesai mengerjakan, setiap siswa diminta untuk mempresentasikan hasil dari lembar kerja. Pada saat pengerjaan dan presentasi lembar kerja, hanya beberapa siswa yang mengerjakan dengan sungguh-sungguh dan beberapa siswa yang lain terlihat bosan dalam dan mengantuk.

Kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen terlihat suasana yang berbeda. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan media game kahoot dalam pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berdasarkan hasil temuan pada analisis kelas eksperimen yang menggunakan media game kahoot dalam pembelajaran mempunyai nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional yaitu buku paket. Hal ini juga ditunjang oleh hasil analisis data yang menyatakan bahwasanya penggunaan media game kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

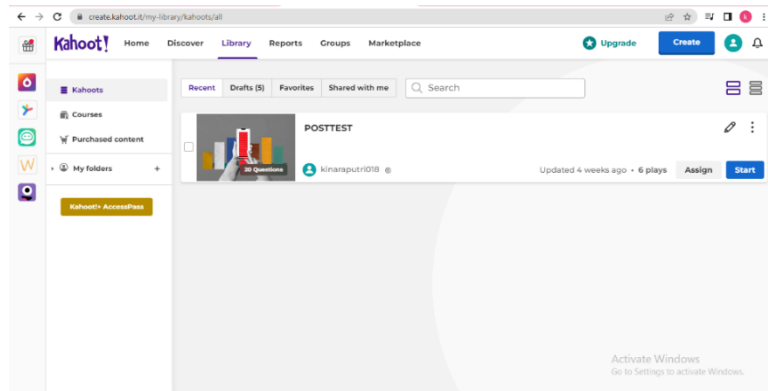
Adapun langkah-langkah sebelum menggunakan media game kahoot dalam pembelajaran antara lain :

1. Guru membuka situs kahoot di google kemudian log in pada aplikasi kahoot dan memilih akun “teacher” seperti gambar berikut:



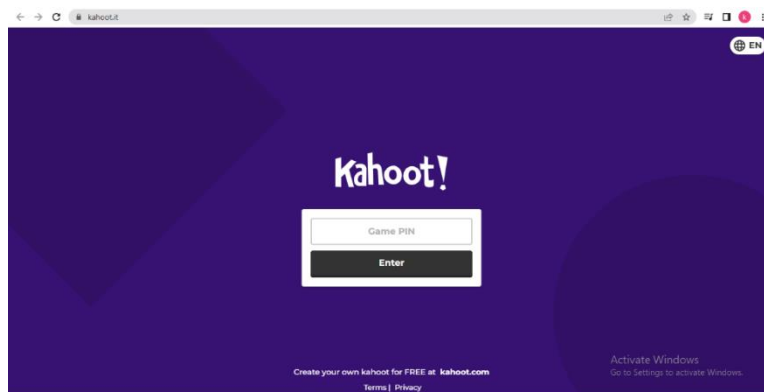
Gambar 5. 1 Tampilan Pemilihan Penggunaan Akun Kahoot

2. Kemudian guru membuka menu library untuk membuka soal latihan yang telah dibuat sebelumnya, lalu klik “start” untuk memulai kuis



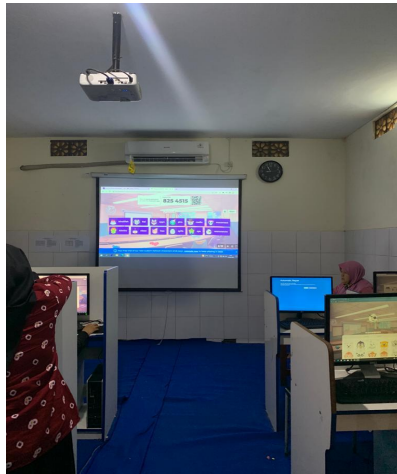
Gambar 5. 2 Tampilan Latihan Soal

3. Siswa membuka laman kahoot pada google hingga muncul tampilan sebagai berikut:



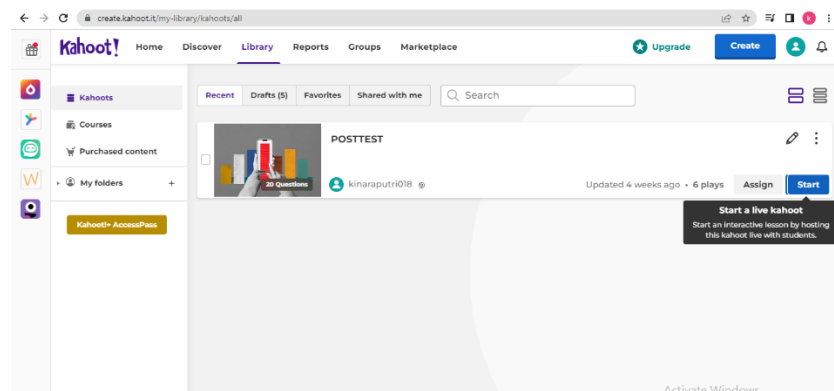
Gambar 5. 3 Tampilan Beranda Siswa pada Akun Kahoot

- Selanjutnya siswa memasukkan pin game sesuai dengan pin yang tertera pada akun guru lalu tekan enter



Gambar 5. 4 Tampilan Nama Siswa yang Mengikuti Kuis Kahoot

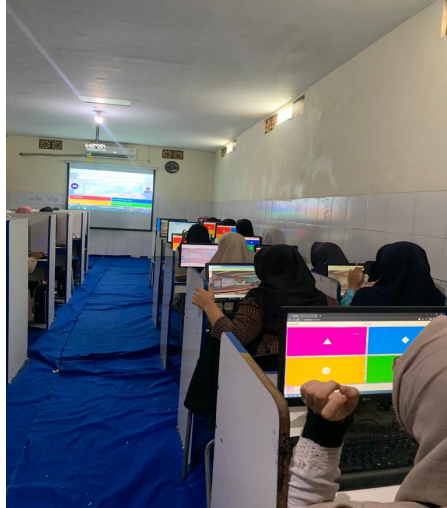
- Siswa mengisi nama masing-masing kemudian klik tombol “enter”
- Setelah siswa mengisi nama masing-masing, maka akan muncul tampilan nama-nama siswa yang masuk dalam permainan ini
- Kemudian untuk memulai permainan, guru diharuskan menekan tombol “start” pada akun guru.



Gambar 5. 5 Tampilan Beranda Guru untuk Memulai Kuis Kahoot

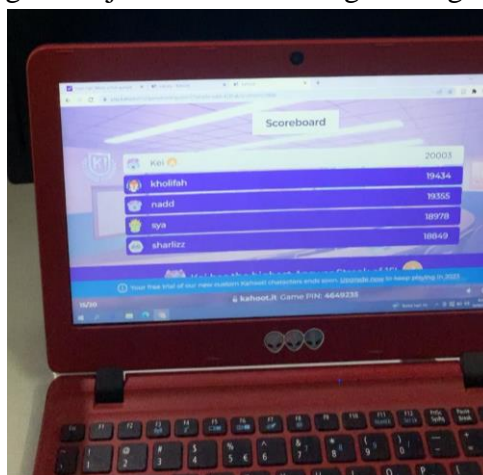
- Permainan dimulai dan siswa dipersiapkan untuk memilih satu jawaban dari 4 pilihan jawaban yang ada di quiz ini dengan cepat

dan benar. Dalam hal ini, peserta dapat memilih jawaban dengan menyesuaikan warna pada layar operator dan layar komputer mereka.



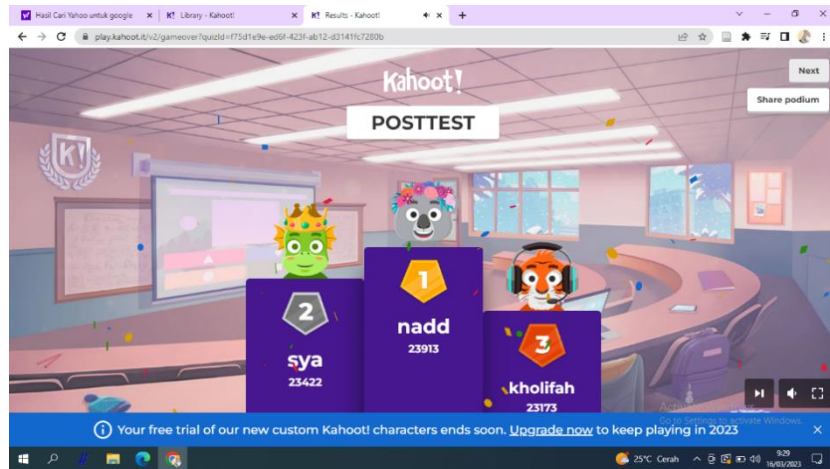
Gambar 5.6 Tampilan pada saat Siswa Mengerjakan Kuis Kahoot

9. Setelah siswa memilih jawaban, maka mereka dapat melihat langsung jawaban yang benar dan mengetahui jumlah siswa yang menjawab benar maupun salah. Dan untuk melanjutkan ke nomor berikutnya, maka guru dapat menekan tombol “Next”.
10. Setelah semua nomor selesai dikerjakan, maka siswa akan mengetahui jumlah skor masing-masing



Gambar 5. 7 Sistem Peringkat

11. Setelah permainan selesai, mereka juga dapat mengetahui 3 pemenang dalam permainan ini secara langsung.



Gambar 5. 8 Sistem Peringkat 3 Besar

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media game kahoot dapat memudahkan guru untuk tidak susah payah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, kahoot mudah diakses baik melalui *smartphone* maupun *komputer*, kahoot juga memiliki banyak fitur yang bermanfaat. Selain itu, kahoot dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, melatih siswa untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, melatih kemampuan motorik siswa dalam pengoperasian kahoot, melatih siswa untuk disiplin waktu karena adanya fitur *timer* dalam pengerjaan kahoot, dapat menciptakan suasana baru sehingga kegiatan pembelajaran tidak membosankan, juga dengan adanya sistem peringkat dalam kahoot menjadikan siswa termotivasi dalam mengerjakan soal secara cepat, benar dan teliti.

Berdasarkan fakta di lapangan adapun salah satu kendala yang dialami dalam menerapkan media game kahoot dalam kegiatan pembelajaran yaitu ada

satu siswa yang mengalami kendala terkait komputer yang digunakan yaitu komputer mengalami kemacetan saat digunakan. Namun kendala tersebut dapat diatasi dengan mengarahkan siswa untuk berpindah pada komputer yang lain. Setelah mengimplementasikan game kahoot dalam kegiatan pembelajaran, guru bertanya kepada siswa terkait penggunaan media game kahoot dalam pembelajaran. Sebagian siswa menjawab bahwa dengan adanya game kahoot dalam pembelajaran dapat menjadikan suasana yang menyenangkan, sebagian menjawab seru dan membuat semangat belajar, ada juga sebagian siswa yang menyarankan untuk selalu menggunakan media game kahoot dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan adanya fakta di lapangan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya penggunaan media game kahoot dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, sehingga efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa berdasarkan adanya perbedaan perlakuan antara kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan VIII B sebagai kelas eksperimen. Maka diadakan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tes tersebut dinyatakan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil belajar siswa di uji melalui pemberian soal sebanyak 20 butir soal pilihan ganda dengan materi “Kedatangan Bangsa-bangsa Barat ke Indonesia”. Hasil belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dimana nilai *pretest* memperoleh rata-rata sebesar 56,25 dan nilai *posttest* memperoleh rata-rata 80. Sehingga jika ditinjau

berdasarkan hasil perolehan data hasil belajar siswa, maka penggunaan game kahoot dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehubungan dengan penelitian ini, adapun penelitian sebelumnya yang sesuai dengan hasil penelitian ini yang dilakukan oleh Irwan, dkk dengan judul penelitian "*Efektifitas penggunaan kahoot! Untuk meningkatkan hasil belajar siswa(2019)*". Hasil penelitian menyatakan bahwasanya dengan adanya media belajar yang interaktif dapat menumbuhkan minat belajar dikarenakan adanya inovasi dan tampilan yang menarik sehingga dapat menciptakan semangat belajar sehingga yang nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan adanya kahoot juga dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan kahoot mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol atau kelas yang tidak menggunakan kahoot. Dengan hal tersebut, maka penggunaan kahoot terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun faktor yang mendasari kahoot memiliki peran penting dalam pembelajaran yaitu 1) dengan adanya penggunaan media pembelajaran kahoot dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baru dikarenakan kahoot merupakan media yang menarik; 2) dengan adanya kahoot dapat menciptakan permainan kuis interaktif yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran; 3) di dalam kahoot terdapat beberapa fitur yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa seperti hitungan waktu, penghargaan, sistem peringkat, dan

karakter yang menarik; 4) dengan adanya fitur sistem peringkat yang terdapat dalam kahoot dapat mendorong siswa untuk berlomba-lomba menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis.

C. Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dikemukakan hasil penelitian terkait penggunaan media pembelajaran game kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran IPS yaitu terbukti efektif. Hal ini dapat diperkuat dengan adanya hasil pengujian pada uji manova pada nilai signifikansi untuk Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root sebesar 0,000. Ini berarti nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,005 atau dapat dinyatakan dengan $0,000 < 0,005$. Sehingga keputusan H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat efektivitas media pembelajaran game kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Adapun data untuk menunjukkan efektivitas media pembelajaran game kahoot yaitu dapat ditunjukkan pada data hasil motivasi dan hasil belajar (posttest). Data hasil motivasi awal pada kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan media game kahoot dalam kegiatan pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 72,56 dengan presentase 80,67%. Sedangkan untuk motivasi akhir diperoleh rata-rata sebesar 80,84 dengan presentase 86,16%. Berdasarkan data tersebut, maka dapat diberi kesimpulan bahwa terjadi peningkatan motivasi

belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan media game kahoot dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan untuk data hasil belajar siswa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang menggunakan media game kahoot dalam pembelajaran yaitu 80 dan nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan media konvensional yaitu 54,17. Berdasarkan rata-rata hasil belajar dari kedua kelas tersebut dapat dinyatakan bahwa kedua kelas memiliki perbedaan signifikan dalam hasil belajar. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan media game kahoot lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media buku paket. Dengan hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media game kahoot memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar.

Hal ini dapat didukung oleh pendapat Sururoh yang menyatakan bahwa dengan adanya konsep permainan kahoot yang berbentuk kuis dan pemberian pertanyaan inilah yang dapat menjadi konsep dalam evaluasi siswa terhadap hasil pembelajaran atau pemberian materi selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Kahoot! dapat menjadi pilihan bagi guru untuk mengevaluasi siswa menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik.⁵² Selaras dengan pendapat Ningrum yang mengemukakan bahwa penggunaan Kahoot! dapat membuat siswa lebih santai dalam pelaksanaan evaluasi, disamping itu juga siswa dapat

⁵² Meida Al Fajriyyah, Afiah; Nugrahalia, 'Efektivitas Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi', *Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya Ke-Vi 2020 Jurusan Biologi Fmipa Universitas Negeri Medan*, 2020, 1–10.

mempercepat pemahaman materi yang telah diajarkan karena mendapat umpan balik (feedback) langsung dari evaluasi yang dilaksanakan.⁵³

⁵³ Nugrahalia / ; Fajriyyah, A A Fajriyyah, and M Nugrahalia, 'Efektivitas Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia', *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8.4 (2020), 223–29
<<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/index>>.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Penggunaan media *game kahoot* dalam kegiatan pembelajaran IPS terbukti efektif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil *output Test of Between-Subjects Effects Tests of Between-Subjects Effects* harga F sebesar 30.988 dengan taraf signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Sehingga keputusan yang dapat diberikan yaitu H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Penggunaan media *game kahoot* dalam kegiatan pembelajaran IPS terbukti efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil *output Test of Between-Subjects Effects Tests of Between-Subjects Effects* dengan memberikan harga F sebesar 16.322 dengan taraf signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Sehingga keputusan yang dapat diberikan yaitu H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap hasil belajar siswa.

3. Penggunaan media *game kahoot* dalam kegiatan pembelajaran IPS terbukti efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil uji manova pada nilai signifikansi untuk Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root sebesar 0,000. Ini berarti nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,005 atau dapat dinyatakan dengan $0,000 < 0,005$. Sehingga keputusan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat efektivitas media pembelajaran *game kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Saran Praktis

- a) Penggunaan media *game edukasi kahoot* dapat memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, hasil belajar yang meningkat serta dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.
- b) Penggunaan media *game edukasi kahoot* membuat siswa lebih interaktif, disiplin waktu, berfikir secara cepat dan tepat serta dapat menumbuhkan sikap jujur dalam mengerjakan soal pada game edukasi kahoot.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a) Dalam menyongsong revolusi industri 4.0 guru harus menguasai internet dan teknologi, sehingga guru dapat mengimplementasikan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi seperti *kahoot* yang

dapat membantu siswa dalam memahami soal-soal terkait materi yang telah diajarkan oleh guru

- b) Diperlukan penelitian lanjutan yang serupa agar mendapatkan evaluasi dalam pelaksanaan penggunaan media *game kahoot* dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Prof. Ma'ruf, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Aswaja Pressindo (Yogyakarta, 2015)
- Alfansyur, Andarusni, and Mariyani Mariyani, 'Pemanfaatan Media Berbasis Ict "Kahoot" Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 6.2 (2019), 208–16 <<https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>>
- Amna Emda, 'Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 5.2 (2017)
- Andari, Rafika, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika', *Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6.1 (2020), 135 <<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>>
- Andi Ibrahim, Asrul Haq Alang, Madi, Baharuddin, *Metodologi Penelitian*, 2018
- Andriani, Rike, 'Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Motivation as Determinant Student Learning Outcomes)', 4.1 (2019), 80–86 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>>
- Artha Pratama, Satria, 'Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia', *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11.1 (2021), 38–47 <<https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i1.600>>
- Bunyamin, Aceng Cucu, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah, 'Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran', *Gunahumas*, 3.1 (2020), 43–50 <<https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>>
- Cahyani, Adhetya, Iin Diah Listiana, and Sari Puteri Deta Larasati, 'Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19',

IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam, 3.01 (2020), 123–40
<<https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>>

Clarysya, Cahya firdaus, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2 (2020), 43–52

Erlis Nurhayati, 'Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7.3 (2020), 103–12 <<https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>>

Al Fajriyyah, Afyah; Nugrahalia, Meida, 'Efektivitas Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi', *Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya Ke-Vi 2020 Jurusan Biologi Fmipa Universitas Negeri Medan*, 2020, 1–10

Fajriyyah, Nugrahalia / ;, A A Fajriyyah, and M Nugrahalia, 'Efektivitas Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia', *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8.4 (2020), 223–29
<<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/index>>

Fanny, Arif Mahya, 'Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10.2 (2019), 44–52

Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy, 'Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9.2 (2020), 321–34
<<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>>

Firmansyah, Dani, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Pendidikan Unsika*, 6.2 (2015), 34–44
<<https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>>

Halimah, Siti, 'Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

- Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan’, *Jurnal Al-Murabbi*, 7.1 (2021), 20–30 <<https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>>
- Herwina, Bahar, ‘Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 03 (2020), 155–62
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, ‘Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8.1 (2019), 95–104 <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>>
- Kasyadi, Yahyo, Hery Kresnadi, and Sugiyono, ‘Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Tipe Jigsaw Di Kelas IV’, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7.8 (2018), 3
- Kholis, Nur, ‘Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi’, *Jurnal Kependidikan*, 1.1 (2013), 26
- Kudri, Al, and Maisharoh Maisharoh, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa’, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021), 4628–36 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>>
- Lestari, Indah, ‘Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika’, *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3.2 (2015), 115–25 <<https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>>
- Mukminan, Jatmiko Sidi, ‘Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di SMP’, *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13.1 (2016), 53–72 <<https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9903>>
- Mumtaza, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Di MTs Al-Qur’an Terpadu An-Nawawi Surabaya’, *Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature*, 02.01 (2022)
- Mustari, Mohamad, D Ph, M Taufiq Rahman, D Ph, and Laksbang Pressindo, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta, 2012)
- Novita, Lina, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama, ‘Indonesian

- Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD', 3.2 (2019), 64–72
- Ridha, Muhammad, 'Teori Motivasi Mcclelland Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran PAI', *Palapa*, 8.1 (2020), 1–16
<<https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.673>>
- Salo, Yulia Ayuningsih, 'Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas Vii Smpn 6 Banda Aceh)', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16.3 (2017), 297–304
<<https://doi.org/10.17509/jpp.v16i3.4825>>
- Sihombing, Anggiat, 'Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menggambar Konstruksi Penutup Atap Bangunan Gedung Melalui Metode Tanya Jawab Di Kelas XI SMK Negeri 5 Medan Tahun Ajaran 2016/2017', *Jurnal Warta Edisi* : 57, 2018
- Siti Maisaroh, Danuri, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta, 2019)
- Suharni, Purwanti, 'Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3.1 (2018), 131–45
- Sulfemi, Wahyu Bagja, and Ayu Hopilatul Lestari, 'Korelasi Kompetensi Pedagogik Guru Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah Pamijahan Kabupaten Bogor', *Jurnal Ilmiah Edutecno*, 16 (2017), 1–17
- Suriyani, 'Keefektifan Strategi Pembelajaran Mind Mapping Dalam Belajar Mandiri Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Tala Borong Kabupaten Gowa', 2021
- Syaifulloh, Mohammad, 'Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negeri7 Malang', *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 21.1 (2020), 1–9 <<http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>>
- Ulfah, Yunitha, and Anton Suryantoro, 'Evaluasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Nilai Pretest Dan Posttest IPA Kelas IX.A SMP Negeri

- Purworejo Lampung Tengah’, *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 2.1 (2021), 28 <<https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v2i1.3387>>
- Utaminingsih, Sri, Djoko Sumanto, Amelia Haryanti, Endang Prastini, and Universitas Pamulang, ‘Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di SMP Islam Nurulhidayah Komplek Perumahan Renijaya Utama, Podok Petir, Bojongsari, Depok Tahun 2020’, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2 (2020), 7–14
- Wardana, Serly, and Endra Murti Sagoro, ‘Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019’, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17.2 (2019), 46–57
<<https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>>
- Widianto, Edi, Alfina Anisnai, Annisa Nur Sasami, and Erza Fitri Rizkia, ‘Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi’, *Journal of Education and Teaching*, 2.2 (2021), 213–24
- Yusup, Febrianawati, ‘Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif’, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7 (2018)
<<https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>>
- Zein, S, Yasyifa, L, ‘Pengolahan Dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS’, *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4 (2019)

LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

ABSENSI SISWA

MTs SURYA BUANA MALANG

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Kelas : VIII A (Kontrol)

| NO | NAMA | L/P |
|----|----------------------------------|-----|
| 1 | Abiy Firmansyah | L |
| 2 | Achmad Azka Nuril Fuadi | L |
| 3 | Ahmad Azzakiy Haidar Said | L |
| 4 | Ahmad Radhitya Akbar | L |
| 5 | Akhbar Keefe Darren | L |
| 6 | Ali Ridho Al Rizqi | L |
| 7 | Aurick Fathan Altaira Hermawan | L |
| 8 | Bahauddin Bari Abdillah | L |
| 9 | Bhamakerti Fikrul Mustanir | L |
| 10 | Bharaka Emerald Andri Irawan | L |
| 11 | Bilal Alkatirie | L |
| 12 | Bintang Putra Pratama | L |
| 13 | Calvin Anandy Gunawan | L |
| 14 | Daffa Abhyasa Aryasaputra | L |
| 15 | David Hudan Maulud Danasar | L |
| 16 | Dendy Rendra Kristian Ardana | L |
| 17 | Diaz Kumorojati Yuhono Kario | L |
| 18 | Faadhilah Zain Zulfa | L |
| 19 | Fariq Radfan | L |
| 20 | Gading Permana Yuwono | L |
| 21 | Gamael Zaidan Arieflyan Syarahil | L |
| 22 | Gilang Angga Pratama | L |
| 23 | Khairan Asyam Albiyansyah | L |
| 24 | M. Gusti Ramadana Debian R. | L |
| 25 | Moch. Rafly Maulana Al-Baihaqi | L |
| 26 | Moch. Zidhan Maulana | L |
| 27 | Mochammad Thariq Al Janabi | L |
| 28 | Mohammad Walid Sayidina Alim | L |
| 29 | Muhammad Angga Surya Jaya Kusuma | L |
| 30 | Muhammad Aqso Pratama | L |
| 31 | Muhammad Arya Saikharwa | L |
| 32 | Muhammad Fahri Al-Fattah | L |
| 33 | Muhammad Fakhri Aryasatya Ali | L |
| 34 | Muhammad Fakhri Ibadurrahman | L |

| NO | NAMA | L/P |
|-----------|-------------------------------------|------------|
| 35 | Muhammad Hilal Bill Fadhillah | L |
| 36 | Muhammad Ibrahimovic Irawan | L |
| 37 | Muhammad Izdiharuddin | L |
| 38 | Muhammad Keven Fairus | L |
| 39 | Nas'syawal 'Aliyyu Razzaqi Riztanto | L |
| 40 | Raditya Asna Nirwasita | L |
| 41 | Reagan Fritzi Perdana | L |
| 42 | Reihan Gangsar Ristantio Pamungkas | L |
| 43 | Salfan Galih Pratama | L |
| 44 | Satria Aji Pangestu | L |
| 45 | Ta'ja Achmad Aimar Refka | L |
| 46 | Thufail Zufar Ahnaf Khoirulloh S. | L |
| 47 | Zaky Firmansyah | L |
| 48 | Zahair Husain Fahmi Yastrib | L |

ABSENSI SISWA

MTs SURYA BUANA MALANG

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Kelas : VIII B (Eksperimen)

| NO | NAMA | L/P |
|-----------|--------------------------------|------------|
| 1 | Aflaha Devels | P |
| 2 | Allendra Marshya Sabria | P |
| 3 | Almira Zafira | P |
| 4 | Asya Aisyah | P |
| 5 | Asyifa Indah Safira | P |
| 6 | Aqila Fathiha Nasya | P |
| 7 | Aurelia Nindya Cahya Putri | P |
| 8 | Azka Amira Salsabillah | P |
| 9 | Berlianadia Syafa Kamila | P |
| 10 | Dhiwanda Maisury | P |
| 11 | Dyna Elva Retta | P |
| 12 | Elsa Wahyuningtiyas | P |
| 13 | Elvira Cahya Mardlatillah | P |
| 14 | Fahmida Sabrina Ferianto | P |
| 15 | Hasnasyifa Batrisya Kiasatin | P |
| 16 | Husna Aminah Ar Rasyida | P |
| 17 | Intan Nirwana | P |
| 18 | Jihan Syarach Aziz | P |
| 19 | Keira Sekar Kinanti Hardiansah | P |
| 20 | Keisya Azzumar Syaefudin | P |
| 21 | Kholifaturohmah | P |
| 22 | Maryam Rabbiya Sharliz | P |
| 23 | Mauizzah Aisyah Hafiedzah | P |
| 24 | Maura Azzahra Secilia Putri | P |
| 25 | Nur Hayu Maheswari | P |
| 26 | Raissa Malika Muthahhari | P |
| 27 | Rayya Raisanindya | P |
| 28 | Sabrina Izzati Ghanditya | P |
| 29 | Syahda Nuraini Ulama | P |
| 30 | Syahida Azmi Royyanurizma | P |
| 31 | Syailendra Safira Alfada Putri | P |
| 32 | Tsabita Aurell Izza Wibawa | P |

Lampiran 2 Daftar Perolehan Skor Motivasi Belajar Awal Siswa

DAFTAR SKOR MOTIVASI BELAJAR AWAL

KELAS VIII A (KONTROL)

| NO | NAMA | SKOR MOTIVASI AWAL |
|----|----------------------------------|--------------------|
| 1 | Abiy Firmansyah | 60 |
| 2 | Achmad Azka Nuril Fuadi | 70 |
| 3 | Ahmad Azzakiy Haidar Said | 60 |
| 4 | Ahmad Radhitya Akbar | 61 |
| 5 | Akhbar Keefe Darren | 65 |
| 6 | Ali Ridho Al Rizqi | 55 |
| 7 | Aurick Fathan Altaira Hermawan | 59 |
| 8 | Bahauddin Bari Abdillah | 69 |
| 9 | Bhamakerti Fikrul Mustanir | 60 |
| 10 | Bharaka Emerald Andri Irawan | 60 |
| 11 | Bilal Alkatirie | 69 |
| 12 | Bintang Putra Pratama | 60 |
| 13 | Calvin Anandy Gunawan | 64 |
| 14 | Daffa Abhyasa Aryasaputra | 66 |
| 15 | David Hudan Maulud Danasar | 65 |
| 16 | Dendy Rendra Kristian Ardana | 65 |
| 17 | Diaz Kumorojati Yuhono Kario | 65 |
| 18 | Faadhilah Zain Zulfa | 60 |
| 19 | Fariq Radfan | 55 |
| 20 | Gading Permana Yuwono | 65 |
| 21 | Gamael Zaidan Arieflyan Syarahil | 64 |
| 22 | Gilang Angga Pratama | 63 |
| 23 | Khairan Asyam Albiyansyah | 61 |
| 24 | M. Gusti Ramadana Debian R. | 59 |
| 25 | Moch. Rafly Maulana Al-Baihaqi | 52 |
| 26 | Moch. Zidhan Maulana | 66 |
| 27 | Mochammad Thariq Al Janabi | 65 |
| 28 | Mohammad Walid Sayidina Alim | 67 |
| 29 | Muhammad Angga Surya Jaya Kusuma | 60 |
| 30 | Muhammad Aqso Pratama | 66 |
| 31 | Muhammad Arya Saikharwa | 76 |
| 32 | Muhammad Fahri Al-Fattah | 70 |
| 33 | Muhammad Fakhri Aryasatya Ali | 66 |
| 34 | Muhammad Fakhri Ibadurrahman | 60 |
| 35 | Muhammad Hilal Bill Fadhillah | 60 |

| NO | NAMA | SKOR MOTIVASI AWAL |
|-----------|-------------------------------------|---------------------------|
| 36 | Muhammad Ibrahimovic Irawan | 65 |
| 37 | Muhammad Izdiharuddin | 64 |
| 38 | Muhammad Keven Fairus | 55 |
| 39 | Nas'syawal 'Aliyyu Razzaqi Riztanto | 50 |
| 40 | Raditya Asna Nirwasita | 60 |
| 41 | Reagan Fritzi Perdana | 53 |
| 42 | Reihan Gangsar Ristantio Pamungkas | 63 |
| 43 | Salfan Galih Pratama | 60 |
| 44 | Satria Aji Pangestu | 50 |
| 45 | Ta'ja Achmad Aimar Refka | 62 |
| 46 | Thufail Zufar Ahnaf Khoirulloh S. | 61 |
| 47 | Zaky Firmansyah | 62 |
| 48 | Zahair Husain Fahmi Yastrib | 65 |

DAFTAR SKOR MOTIVASI BELAJAR AWAL

KELAS VIII B (EKSPERIMEN)

| NO | NAMA | SKOR MOTIVASI AWAL |
|----|--------------------------------|--------------------|
| 1 | Aflaha Devels | 104 |
| 2 | Allendra Marshya Sabria | 90 |
| 3 | Almira Zafira | 93 |
| 4 | Asya Aisyah | 92 |
| 5 | Asyifa Indah Safira | 106 |
| 6 | Aqila Fathiha Nasya | 100 |
| 7 | Aurelia Nindya Cahya Putri | 96 |
| 8 | Azka Amira Salsabillah | 95 |
| 9 | Berlianadia Syafa Kamila | 96 |
| 10 | Dhiwanda Maisury | 100 |
| 11 | Dyna Elva Retta | 100 |
| 12 | Elsa Wahyuningtiyas | 92 |
| 13 | Elvira Cahya Mardlatillah | 112 |
| 14 | Fahmida Sabrina Ferianto | 98 |
| 15 | Hasnasyifa Batrisya Kiasatin | 100 |
| 16 | Husna Aminah Ar Rasyida | 90 |
| 17 | Intan Nirwana | 95 |
| 18 | Jihan Syarach Aziz | 90 |
| 19 | Keira Sekar Kinanti Hardiansah | 86 |
| 20 | Keisya Azzumar Syaefudin | 95 |
| 21 | Kholifaturohmah | 112 |
| 22 | Maryam Rabbiya Sharliz | 89 |
| 23 | Mauizzah Aisyah Hafiedzah | 90 |
| 24 | Maura Azzahra Secilia Putri | 100 |
| 25 | Nur Hayu Maheswari | 90 |
| 26 | Raissa Malika Muthahhari | 98 |
| 27 | Rayya Raisanindya | 85 |
| 28 | Sabrina Izzati Ghanditya | 102 |
| 29 | Syahda Nuraini Ulina | 98 |
| 30 | Syahida Azmi Royyanurizma | 90 |
| 31 | Syailendra Safira Alfada Putri | 100 |
| 32 | Tsabita Aurell Izza Wibawa | 102 |

Lampiran 3 Daftar Nilai Pretest Siswa**DAFTAR NILAI *PRETEST* SIWA****KELAS VIII A (KONTROL)**

| NO | NAMA | NILAI |
|-----------|-------------------------------------|--------------|
| 1 | Abiy Firmansyah | 30 |
| 2 | Achmad Azka Nuril Fuadi | 50 |
| 3 | Ahmad Azzakiy Haidar Said | 75 |
| 4 | Ahmad Radhitya Akbar | 45 |
| 5 | Akhbar Keefe Darren | 35 |
| 6 | Ali Ridho Al Rizqi | 55 |
| 7 | Aurick Fathan Altaira Hermawan | 60 |
| 8 | Bahauddin Bari Abdillah | 65 |
| 9 | Bhamakerti Fikrul Mustanir | 70 |
| 10 | Bharaka Emerald Andri Irawan | 40 |
| 11 | Bilal Alkatiric | 80 |
| 12 | Bintang Putra Pratama | 45 |
| 13 | Calvin Anandy Gunawan | 70 |
| 14 | Daffa Abhyasa Aryasaputra | 65 |
| 15 | David Hudan Maulud Danasar | 60 |
| 16 | Dendy Rendra Kristian Ardana | 75 |
| 17 | Diaz Kumorojati Yuhono Kario | 50 |
| 18 | Faadhilah Zain Zulfa | 55 |
| 19 | Fariq Radfan | 40 |
| 20 | Gading Permana Yuwono | 35 |
| 21 | Gamael Zaidan Arieftyan Syarahil | 50 |
| 22 | Gilang Angga Pratama | 35 |
| 23 | Khairan Asyam Albiyansyah | 40 |
| 24 | M. Gusti Ramadana Debian R. | 75 |
| 25 | Moch. Rafly Maulana Al-Baihaqi | 50 |
| 26 | Moch. Zidhan Maulana | 55 |
| 27 | Mochammad Thariq Al Janabi | 60 |
| 28 | Mohammad Walid Sayidina Alim | 65 |
| 29 | Muhammad Angga Surya Jaya Kusuma | 70 |
| 30 | Muhammad Aqso Pratama | 45 |
| 31 | Muhammad Arya Saikharwa | 30 |
| 32 | Muhammad Fahri Al-Fattah | 75 |
| 33 | Muhammad Fakhri Aryasatya Ali | 70 |
| 34 | Muhammad Fakhri Ibadurrahman | 65 |
| 35 | Muhammad Hilal Bill Fadhillah | 60 |
| 36 | Muhammad Ibrahimovic Irawan | 55 |
| 37 | Muhammad Izdiharuddin | 80 |
| 38 | Muhammad Keven Fairus | 45 |
| 39 | Nas'syawal 'Aliyyu Razzaqi Riztanto | 60 |
| 40 | Raditya Asna Nirwasita | 35 |

| NO | NAMA | NILAI |
|-----------|------------------------------------|--------------|
| 41 | Reagan Fritzi Perdana | 50 |
| 42 | Reihan Gangsar Ristantio Pamungkas | 65 |
| 43 | Salfan Galih Pratama | 40 |
| 44 | Satria Aji Pangestu | 45 |
| 45 | Ta'ja Achmad Aimar Refka | 30 |
| 46 | Thufail Zufar Ahnaf Khoirulloh S. | 55 |
| 47 | Zaky Firmansyah | 40 |
| 48 | Zahair Husain Fahmi Yastrib | 35 |

DAFTAR NILAI *PRETEST* SIWA

KELAS VIII B (EKSPERIMEN)

| NO | NAMA | NILAI |
|-----------|--------------------------------|--------------|
| 1 | Aflaha Devels | 40 |
| 2 | Allendra Marshya Sabria | 65 |
| 3 | Almira Zafira | 50 |
| 4 | Asya Aisyah | 65 |
| 5 | Asyifa Indah Safira | 60 |
| 6 | Aqila Fathiha Nasya | 45 |
| 7 | Aurelia Nindya Cahya Putri | 70 |
| 8 | Azka Amira Salsabillah | 55 |
| 9 | Berlianadia Syafa Kamila | 70 |
| 10 | Dhiwanda Maisury | 55 |
| 11 | Dyna Elva Retta | 60 |
| 12 | Elsa Wahyuningtiyas | 75 |
| 13 | Elvira Cahya Mardlatillah | 50 |
| 14 | Fahmida Sabrina Ferianto | 45 |
| 15 | Hasnasyifa Batrisya Kiasatin | 40 |
| 16 | Husna Aminah Ar Rasyida | 45 |
| 17 | Intan Nirwana | 50 |
| 18 | Jihan Syarach Aziz | 55 |
| 19 | Keira Sekar Kinanti Hardiansah | 70 |
| 20 | Keisya Azzumar Syaefudin | 65 |
| 21 | Kholifaturohmah | 60 |
| 22 | Maryam Rabbiya Sharliz | 75 |
| 23 | Mauizzah Aisyah Hafiedzah | 70 |
| 24 | Maura Azzahra Secilia Putri | 65 |
| 25 | Nur Hayu Maheswari | 60 |
| 26 | Raissa Malika Muthahhari | 55 |
| 27 | Rayya Raisanindya | 50 |
| 28 | Sabrina Izzati Ghanditya | 45 |
| 29 | Syahda Nuraini Ulama | 40 |
| 30 | Syahida Azmi Royyanurizma | 45 |
| 31 | Syailendra Safira Alfada Putri | 50 |
| 32 | Tsabita Aurell Izza Wibawa | 55 |

Lampiran 4 RPP Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS KONTROL

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

| |
|---|
| Sub Materi : Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia |
| Tujuan Pembelajaran : Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan latar belakang, proses, dan reaksi bangsa Indonesia terhadap kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia |
| Langkah-Langkah Pembelajaran: |
| Pendahuluan <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan doa kemudian memeriksa kehadiran peserta didik2. Menyampaikan materi yang akan dipelajari dan mengaitkan dengan materi sebelumnya.3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran |
| Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik diberikan motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan diberikan tayangan dan bahan bacaan terkait materi.2. Peserta didik mendengarkan dan menyimak penjelasan guru terkait materi latar belakang, proses, dan reaksi bangsa Indonesia terhadap kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia.3. Guru memberikan Latihan soal melalui buku paket.4. Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam menyelesaikan soal pilihan ganda. |
| Penutup <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran sebagai bagian dari evaluasi2. Guru memberikan arahan terkait dengan kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya |

PENILAIAN

Penilaian Sikap : Keaktifan siswa **Penilaian Pengetahuan** : Tes Tulis

Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Kegiatan

Malang,

Guru Mata Pelajaran IPS

Nama Mahasiswa

Lusi Hendarwati, S.Pd
NIP.

KINANTI AMIRA PUTRI
NIM. 19130065

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

| |
|---|
| Sub Materi : Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan |
| Tujuan Pembelajaran : Peserta didik diharapkan mampu mendeskripsikan kondisi bangsa Indonesia akibat monopoli dan adu domba penjajahan dan pengaruh kebijakan kerja paksa, sistem sewa tanah, dan system tanam paksa pada masa penjajahan. |
| Langkah-Langkah Pembelajaran: |
| Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan doa kemudian memeriksa kehadiran peserta didik 2. Menyampaikan materi yang akan dipelajari dan mengaitkan dengan materi sebelumnya. 3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran |
| Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberikan motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan diberikan tayangan ilustrasi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan 2. Peserta didik mendengarkan dan menyimak tayangan ilustrasi 3. Guru memberikan lembar kerja dengan cara siswa menuliskan kesimpulan terkait materi yang ditayangkan pada video. 4. Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam menyelesaikan lembar kerja. 5. Setiap siswa mempresentasikan hasil dari lembar kerja dan siswa yang lain diperbolehkan untuk menanggapi 6. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik |
| Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran sebagai bagian dari evaluasi 2. Guru memberikan arahan terkait dengan kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya |

PENILAIAN

Penilaian Sikap : Keaktifan siswa **Penilaian Pengetahuan** : Tes Tulis Penugasan

Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Kegiatan

Malang,

Guru Mata Pelajaran IPS

Nama Mahasiswa

Lusi Hendarwati, S.Pd
NIP.

KINANTI AMIRA PUTRI
NIM. 19130065

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS EKSPERIMEN

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

| |
|---|
| Sub Materi : Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia |
| Tujuan Pembelajaran : Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan latar belakang, proses, dan reaksi bangsa Indonesia terhadap kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia |
| Langkah-Langkah Pembelajaran: |
| Pendahuluan <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan doa kemudian memeriksa kehadiran peserta didik2. Menyampaikan materi yang akan dipelajari dan mengaitkan dengan materi sebelumnya.3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran |
| Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik diberikan motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan diberikan tayangan dan bahan bacaan terkait materi melalui media kahoot.2. Peserta didik mendengarkan dan menyimak penjelasan guru terkait materi latar belakang, proses, dan reaksi bangsa Indonesia terhadap kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia.3. Guru memberikan Latihan soal melalui media kahoot.4. Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam menyelesaikan soal melalui media kahoot. |
| Penutup <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran sebagai bagian dari evaluasi2. Guru memberikan arahan terkait dengan kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya |

PENILAIAN

Penilaian Sikap : Keaktifan siswa **Penilaian Pengetahuan** : Tes Tulis

Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Kegiatan

Malang,

Guru Mata Pelajaran IPS

Nama Mahasiswa

Lusi Hendarwati, S.Pd
NIP.

KINANTI AMIRA PUTRI
NIM. 19130065

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

| |
|--|
| Sub Materi : Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan |
| Tujuan Pembelajaran : Peserta didik diharapkan mampu mendeskripsikan kondisi bangsa Indonesia akibat monopoli dan adu domba penjajahan dan pengaruh kebijakan kerja paksa, sistem sewa tanah, dan system tanam paksa pada masa penjajahan. |
| Langkah-Langkah Pembelajaran: |
| Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan doa kemudian memeriksa kehadiran peserta didik 2. Menyampaikan materi yang akan dipelajari dan mengaitkan dengan materi sebelumnya. 3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran |
| Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberikan motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan diberikan tayangan ilustrasi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan melalui media kahoot. 2. Peserta didik mendengarkan dan menyimak tayangan ilustrasi melalui media kahoot. 3. Guru memberikan latihan soal terkait materi melalui media kahoot. 4. Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam menyelesaikan latihan soal. 5. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik. |
| Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran sebagai bagian dari evaluasi 2. Guru memberikan arahan terkait dengan kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya |

PENILAIAN

Penilaian Sikap : Keaktifan siswa **Penilaian Pengetahuan** : Tes Tulis Penugasan

Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Kegiatan

Malang,

Guru Mata Pelajaran IPS

Nama Mahasiswa

Lusi Hendarwati, S.Pd
NIP.

KINANTI AMIRA PUTRI
NIM. 19130065

Lampiran 5 Materi



Motivasi 3G

1
Gold
Kekayaan

3
Gospel
Menyebarkan
agama Nasrani

2
Glory
Kejayaan

Daya Tarik Indonesia Bagi Bangsa Barat



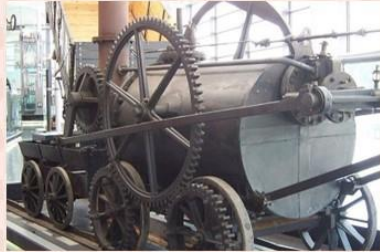
Bangsa Barat membutuhkan rempah-rempah yang ada di Indonesia

REVOLUSI INDUSTRI

Pergantian atau perubahan secara menyeluruh dalam memproduksi barang dari sebelumnya menggunakan tenaga manusia dan hewan menjadi tenaga mesin



Penemuan Bidang Transportasi



Insinyur Skotlandia James Watt



George Stephenson dan Richard Trevithick

BENTUK IMPERIALISME



Imperialisme Kuno



Imperialisme Modern

IMPERIALISME KUNO

1

Berkembang pada masa sebelum Revolusi Industri

2

Dilatarbelakangi oleh semboyan 3G

3

Negara pelopornya : Spanyol dan Portugal

Imperialisme Modern

1

Muncul setelah Revolusi Industri

2

Bertujuan untuk memperoleh kemajuan ekonomi

POLITIK PINTU TERBUKA

Kewenangan pemberian hak kepada kaum pribumi untuk memiliki dan menyewakan tanah kepada pengusaha swasta.

02

Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia

Kedatangan Bangsa Portugis di Maluku



Antonio de Abreu

Ekspedisi Bangsa Inggris



East Indian Company (EIC)

VOC

Untuk mencegah persaingan tidak sehat antar pedagang Belanda

4

1

Vereenigde Oostindische Compagnie

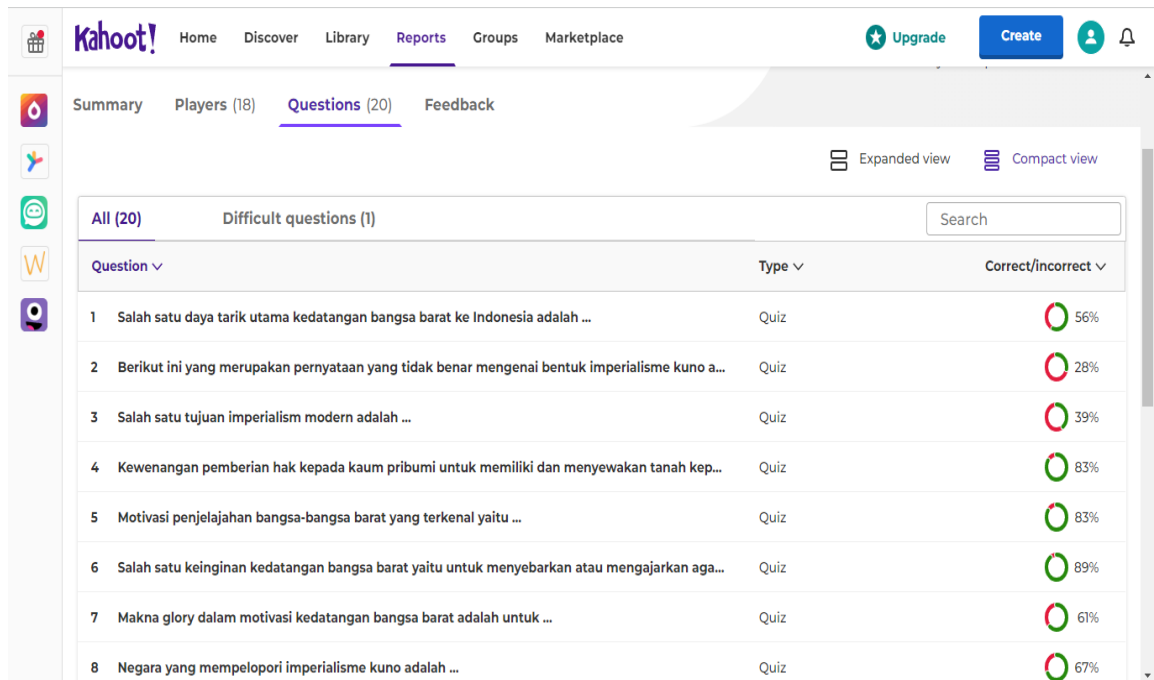
Korupsi dan kurang baiknya manajemen perusahaan

3

2

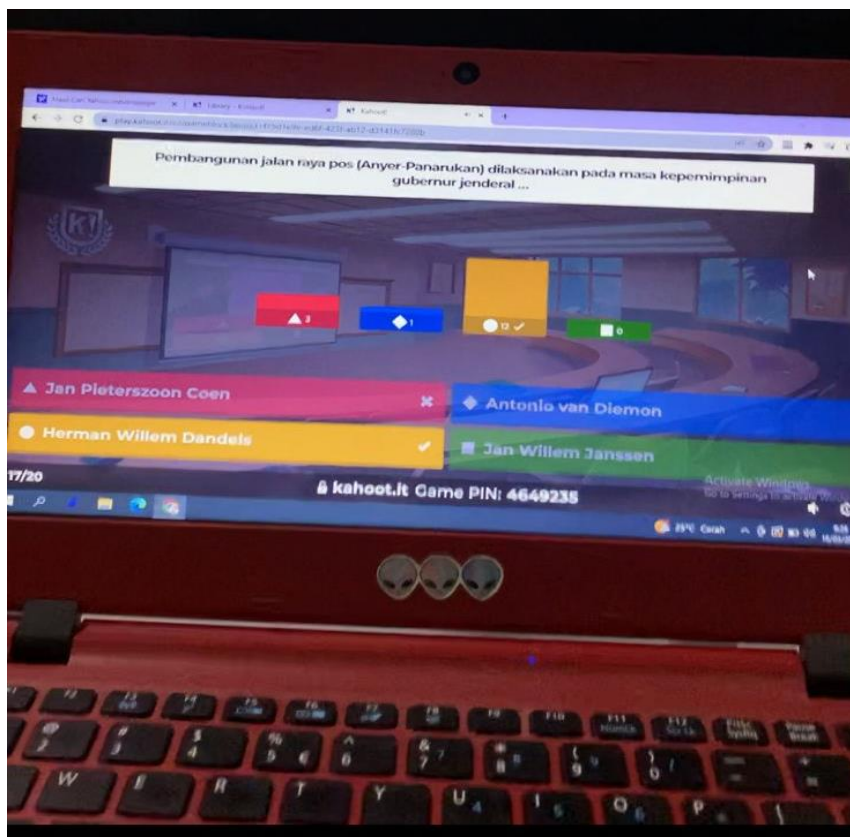
Gubernur Jenderal Pieter Both

Lampiran 6 Lembar Jawaban Pretest Kelas Eksperimen



The screenshot shows the Kahoot! Reports page for a quiz. The 'Questions' tab is selected, showing a list of 20 questions. The table below summarizes the data from the visible rows.

| Question | Type | Correct/incorrect |
|---|------|-------------------|
| 1 Salah satu daya tarik utama kedatangan bangsa barat ke Indonesia adalah ... | Quiz | 56% |
| 2 Berikut ini yang merupakan pernyataan yang tidak benar mengenai bentuk imperialisme kuno a... | Quiz | 28% |
| 3 Salah satu tujuan imperialism modern adalah ... | Quiz | 39% |
| 4 Kewenangan pemberian hak kepada kaum pribumi untuk memiliki dan menyewakan tanah kep... | Quiz | 83% |
| 5 Motivasi penjelajahan bangsa-bangsa barat yang terkenal yaitu ... | Quiz | 83% |
| 6 Salah satu keinginan kedatangan bangsa barat yaitu untuk menyebarkan atau mengajarkan aga... | Quiz | 89% |
| 7 Makna glory dalam motivasi kedatangan bangsa barat adalah untuk ... | Quiz | 61% |
| 8 Negara yang mempelopori imperialisme kuno adalah ... | Quiz | 67% |



Lampiran 7 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

| Variabel | Sub Variabel | Indikator | Sub Indikator | No. Item |
|----------------------|------------------|---|---|----------------|
| Motivasi Belajar (Y) | Motivasi Belajar | Adanya hasrat dan keinginan berhasil | d. Hadir tepat waktu e. Tidak lekas putus asa f. 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, 8 |
| | | Adanya harapan atau cita-cita masa depan | c. Keinginan untuk berprestasi d. Ketekunan dalam belajar | 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, 19 |
| | | Adanya lingkungan belajar yang kondusif. | c. Suasana tempat belajar d. Kondisi kelas | 20, 21, 22, 23 |

Lampiran 8 Kisi-kisi Soal Pretest-Posttest

| Kompetensi Inti | Kompetensi Dasar | Indikator | Item |
|--|---|--|--|
| <p>1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya</p> <p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata</p> | <p>1. Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.</p> <p>2. Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.</p> <p>3. Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.</p> | <p>1. Siswa mampu menjelaskan latar belakang, proses, dan reaksi bangsa Indonesia terhadap kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia.</p> <p>2. Siswa mampu mendeskripsikan kondisi bangsa Indonesia akibat monopoli dan adu domba penjajah.</p> <p>3. Siswa mampu mendeskripsikan pengaruh kebijakan kerja paksa, sistem sewa tanah, dan sistem Tanam Paksa pada masa penjajahan.</p> | <p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7</p> <p>8, 9, 10, 11, 12, 13</p> <p>14, 15, 16, 17, 18, 19, 20</p> |

| Kompetensi Inti | Kompetensi Dasar | Indikator | Item |
|--|------------------|-----------|------|
| <p>4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, 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/teori.</p> | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Lampiran 9 Angket Motivasi Belajar

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PELAJARAN IPS

- Identitas Responden
Nama :
Kelas :
- Petunjuk Pengisian
 1. Angket ini terdiri atas 23 pertanyaan. Pertimbangkanlah baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pelajaran IPS, berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi anda.
 2. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

| No | Pernyataan | Jawaban | | | | |
|-----|---|---------|---|---|----|-----|
| | | SS | S | N | TS | STS |
| 1. | Saya hadir di sekolah sebelum bel masuk berbunyi | | | | | |
| 2. | Saya merasa rugi jika tidak masuk sekolah | | | | | |
| 3. | Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan dalam belajar IPS | | | | | |
| 4. | Saya tanggap saat diberikan pertanyaan oleh guru | | | | | |
| 5. | Saya tetap mengikuti pelajaran siapa pun guru yang mengajar. | | | | | |
| 6. | Saya mengikuti pelajaran di sekolah sampai jam pelajaran berakhir | | | | | |
| 7. | Saya telah membaca materi IPS sebelum pelajaran dimulai | | | | | |
| 8. | Saya memperhatikan penjelasan guru IPS dengan baik | | | | | |
| 9. | Saya selalu belajar materi IPS dengan sungguh-sungguh agar mendapatkan nilai yang bagus | | | | | |
| 10. | Saya selalu bertanya pada guru apabila terdapat materi pelajaran IPS yang belum saya pahami | | | | | |
| 11. | Saya selalu mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dengan baik | | | | | |

| No | Pernyataan | Jawaban | | | | |
|-----|---|---------|---|---|----|-----|
| | | SS | S | N | TS | STS |
| 12. | Saya mendapatkan pujian dari guru saat mengerjakan soal latihan IPS dengan baik | | | | | |
| 13. | Saya mendapat pujian dari orang tua ketika saya rajin membaca buku pelajaran IPS | | | | | |
| 14. | Saya mendapatkan hadiah dari guru ketika nilai ulangan IPS saya bagus | | | | | |
| 15. | Saya merasa bahagia ketika orang tua saya memberi ucapan selamat saat saya mendapatkan nilai IPS yang bagus | | | | | |
| 16. | Saya suka belajar hal-hal yang baru dalam pembelajaran IPS | | | | | |
| 17. | Saya senang saat guru menampilkan video yang berkaitan dengan materi IPS | | | | | |
| 18. | Saya senang saat guru menggunakan media yang bervariasi saat pembelajaran IPS | | | | | |
| 19. | Saya senang saat guru menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS | | | | | |
| 20. | Saya senang belajar IPS diluar kelas karena bisa mendapatkan hal-hal baru yang belum pernah saya temui | | | | | |
| 21. | Saya senang belajar IPS ketika dalam pembelajaran dapat menimbulkan suasana yang interaktif | | | | | |
| 22. | Saya nyaman mengikuti kegiatan pembelajaran IPS di kelas yang ruangnya bersih | | | | | |
| 23. | Saya dapat belajar IPS dengan baik dengan suasana kelas yang tenang | | | | | |

Terimakasih telah mengerjakan 😊

Lampiran 10 Soal Pretest-Posttest

LATIHAN SOAL

Materi : “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan”

Nama :

Nomor Absen :

Kelas :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, d.

1. Salah satu daya tarik utama kedatangan bangsa barat ke Indonesia adalah ...
 - A. Alam Indonesia yang subur cocok untuk pertanian
 - B. Komoditas perdagangan yang dihasilkan bangsa Indonesia khususnya rempah-rempah sangat dibutuhkan oleh bangsa barat.
 - C. Keadaan alam Indonesia yang indah
 - D. Rakyat Indonesia yang dikenal ramah
2. Motivasi penjelajahan bangsa-bangsa barat yang terkenal yaitu ...
 - A. Gold, Gospel, Eternity
 - B. Gold, Glory, Gospel
 - C. Glory, Welfare, Gospel
 - D. Eternity, Glory, Gold
3. Salah satu keinginan kedatangan bangsa barat yaitu untuk menyebarkan atau mengajarkan agama Nasrani. Motivasi ini disebut dengan ...
 - A. Gold
 - B. Glory
 - C. Gospel
 - D. Welfare
4. Makna glory dalam motivasi kedatangan bangsa barat adalah untuk ...
 - A. Kekayaan
 - B. Kejayaan
 - C. Kemenangan
 - D. Penyebaran agama
5. Negara yang memelopori imperialisme kuno adalah ...
 - A. Inggris
 - B. Spanyol
 - C. Belanda
 - D. Italia

6. Berikut ini yang merupakan pernyataan yang tidak benar mengenai bentuk imperialisme kuno adalah ...
 - A. Imperialisme kuno berkembang pada masa sebelum revolusi industri
 - B. Tujuan dalam imperialisme kuno adalah untuk menyebarkan agama, mendapat kekayaan dan menambah kejayaan.
 - C. Dalam imperialisme kuno, suatu negara umumnya mengeruk keuntungan negara lain dalam praktik penjajahan
 - D. Politik pintu terbuka terjadi pada masa imperialisme kuno
7. Salah satu tujuan imperialisme modern adalah ...
 - A. Menjadikan tanah jajahan sebagai sumber pengerukan untuk keuntungan
 - B. Menyebarkan ajaran agama Nasrani
 - C. Memperoleh kemajuan ekonomi dengan memperoleh bahan mentah dan pangsa pasar yang luas
 - D. Menambah kejayaan suatu negara
8. Kewenangan pemberian hak kepada kaum pribumi untuk memiliki dan menyewakan tanah kepada pengusaha swasta disebut ...
 - A. Politik divide et impera
 - B. Politik jual beli
 - C. Politik pintu terbuka
 - D. Politik ekonomi
9. Pergantian atau perubahan secara menyeluruh dalam memproduksi barang dari sebelumnya menggunakan tenaga manusia dan hewan menjadi tenaga mesin merupakan pengertian dari ...
 - A. Evolusi industri
 - B. Revolusi industri
 - C. Reformasi industri
 - D. Perubahan industri
10. Berikut ini adalah keuntungan dalam penggunaan mesin dalam industri yang menggantikan tenaga manusia, kecuali ...
 - A. Produksi lebih efisien
 - B. Ongkos produksi dapat ditekan
 - C. Bahan baku yang sukar diperoleh
 - D. Produksi barang dapat dibuat dalam jumlah yang besar dan cepat
11. Salah satu penemuan yang berpengaruh dalam bidang transportasi pada era revolusi industri adalah ...
 - A. Penemuan kereta api listrik
 - B. Penemuan sepeda listrik
 - C. Penemuan mesin uap
 - D. Penemuan pesawat jet

12. Perjalanan bangsa Portugis mencari rempah-rempah yang berhasil sampai di Maluku dipimpin oleh ...
 - A. Antonio de Abreu
 - B. Alfonso de Albuquerque
 - C. Bartolomeuz Diaz
 - D. Marcopolo
13. Tokoh Belanda yang berhasil tiba di pelabuhan Banten Indonesia dalam sebuah ekspedisi pada tahun 1596 adalah ...
 - A. Pieter Both
 - B. Cornelis de Houtman
 - C. Jan Pieterszoon Coen
 - D. Antonio van Diemon
14. Pendirian VOC yang merupakan gabungan dari beberapa perusahaan dagang Belanda bertujuan untuk ...
 - A. Menyingkirkan Inggris dari Indonesia
 - B. Mencegah persaingan tidak sehat antar pedagang Belanda
 - C. Menyatukan kekuatan militer Belanda
 - D. Mengurangi Ketergantungan dari Bangsa lain
15. Penyebab utama kebangkrutan VOC pada akhir abad ke-18 adalah ...
 - A. Kurang lakunya komoditas rempah-rempah di pasar internasional
 - B. Korupsi dan kurang baiknya manajemen perusahaan
 - C. Mundurnya beberapa perusahaan besar
 - D. Pembiayaan operasional VOC yang sangat tinggi
16. Kerja paksa yang dilakukan rakyat Indonesia pada masa pemerintah Hindia Belanda disebut kerja ...
 - A. Romusha
 - B. Rodi
 - C. Sukarela
 - D. Keras
17. Pembangunan jalan raya pos (Anyer-Panarukan) dilaksanakan pada masa kepemimpinan gubernur jenderal ...
 - A. Jan Pieterszoon Coen
 - B. Antonio van Diemon
 - C. Herman Willem Dandels
 - D. Jan Willem Janssen

18. Tujuan pembangunan jalan raya pos Anyer-Panarukan adalah ...
- A. Memperlancar komunikasi antar daerah yang dikuasai Daendels di sepanjang Pulau Jawa
 - B. Sebagai benteng pertahanan di Pantai Utara Pulau Jawa
 - C. Mempercepat distribusi barang dan jasa untuk kepentingan colonial
 - D. Semua jawaban benar
19. Tokoh Belanda yang menentang sistem tanam paksa adalah ...
- A. Baron van Hoevel
 - B. E.F.E Douwes Dekker
 - C. L. Vitalis
 - D. Semua jawaban benar
20. Sistem tanam paksa dijalankan oleh Belanda karena ...
- A. Kesulitan keuangan akibat perang Jawa dan perang Belgia
 - B. Kekurangan jumlah personel
 - C. Banyaknya pejabat yang korupsi
 - D. Keinginan menguasai tanah rakyat yang lebih banyak

Lampiran 11 Skor Angket Motivasi Belajar Akhir Kelas Kontrol

DAFTAR SKOR MOTIVASI BELAJAR AWAL

KELAS VIII A (KONTROL)

| NO | NAMA | SKOR MOTIVASI AKHIR |
|-----------|-------------------------------------|----------------------------|
| 1 | Abiy Firmansyah | 42 |
| 2 | Achmad Azka Nuril Fuadi | 50 |
| 3 | Ahmad Azzakiy Haidar Said | 55 |
| 4 | Ahmad Radhitya Akbar | 48 |
| 5 | Akhbar Keefe Darren | 40 |
| 6 | Ali Ridho Al Rizqi | 65 |
| 7 | Aurick Fathan Altaira Hermawan | 46 |
| 8 | Bahauddin Bari Abdillah | 47 |
| 9 | Bhamakerti Fikrul Mustanir | 43 |
| 10 | Bharaka Emerald Andri Irawan | 49 |
| 11 | Bilal Alkatiric | 41 |
| 12 | Bintang Putra Pratama | 55 |
| 13 | Calvin Anandy Gunawan | 53 |
| 14 | Daffa Abhyasa Aryasaputra | 52 |
| 15 | David Hudan Maulud Danasar | 54 |
| 16 | Dendy Rendra Kristian Ardana | 51 |
| 17 | Diaz Kumorojati Yuhono Kario | 56 |
| 18 | Faadhilah Zain Zulfa | 57 |
| 19 | Fariq Radfan | 60 |
| 20 | Gading Permana Yuwono | 59 |
| 21 | Gamael Zaidan Ariefityan Syarahil | 58 |
| 22 | Gilang Angga Pratama | 63 |
| 23 | Khairan Asyam Albiyansyah | 62 |
| 24 | M. Gusti Ramadana Debian R. | 64 |
| 25 | Moch. Rafly Maulana Al-Baihaqi | 61 |
| 26 | Moch. Zidhan Maulana | 45 |
| 27 | Mochammad Thariq Al Janabi | 69 |
| 28 | Mohammad Walid Sayidina Alim | 67 |
| 29 | Muhammad Angga Surya Jaya Kusuma | 68 |
| 30 | Muhammad Aqso Pratama | 66 |
| 31 | Muhammad Arya Saikharwa | 75 |
| 32 | Muhammad Fahri Al-Fattah | 71 |
| 33 | Muhammad Fakhri Aryasatya Ali | 72 |
| 34 | Muhammad Fakhri Ibadurrahman | 74 |
| 35 | Muhammad Hilal Bill Fadhillah | 73 |
| 36 | Muhammad Ibrahimovic Irawan | 70 |
| 37 | Muhammad Izdiharuddin | 76 |
| 38 | Muhammad Keven Fairus | 78 |
| 39 | Nas'syawal 'Aliyyu Razzaqi Riztando | 77 |

| NO | NAMA | SKOR MOTIVASI AKHIR |
|-----------|------------------------------------|--------------------------------|
| 40 | Raditya Asna Nirwasita | 80 |
| 41 | Reagan Fritzi Perdana | 79 |
| 42 | Reihan Gangsar Ristantio Pamungkas | 83 |
| 43 | Salfan Galih Pratama | 87 |
| 44 | Satria Aji Pangestu | 81 |
| 45 | Ta'ja Achmad Aimar Refka | 85 |
| 46 | Thufail Zufar Ahnaf Khoirulloh S. | 86 |
| 47 | Zaky Firmansyah | 84 |
| 48 | Zahair Husain Fahmi Yastrib | 82 |

Lampiran 12 Skor Angket Motivasi Belajar Akhir Kelas Eksperimen

| NO | NAMA | SKOR MOTIVASI AKHIR |
|-----------|--------------------------------|----------------------------|
| 1 | Aflaha Devels | 90 |
| 2 | Allendra Marshya Sabria | 81 |
| 3 | Almira Zafira | 87 |
| 4 | Asya Aisyah | 85 |
| 5 | Asyifa Indah Safira | 84 |
| 6 | Aqila Fathiha Nasya | 83 |
| 7 | Aurelia Nindya Cahya Putri | 86 |
| 8 | Azka Amira Salsabillah | 82 |
| 9 | Berlianadia Syafa Kamila | 98 |
| 10 | Dhiwanda Maisury | 89 |
| 11 | Dyna Elva Retta | 80 |
| 12 | Elsa Wahyuningtiyas | 95 |
| 13 | Elvira Cahya Mardlatillah | 92 |
| 14 | Fahmida Sabrina Ferianto | 97 |
| 15 | Hasnasyifa Batrisya Kiasatin | 94 |
| 16 | Husna Aminah Ar Rasyida | 91 |
| 17 | Intan Nirwana | 96 |
| 18 | Jihan Syarach Aziz | 93 |
| 19 | Keira Sekar Kinanti Hardiansah | 88 |
| 20 | Keisya Azzumar Syaefudin | 99 |
| 21 | Kholifaturohmah | 111 |
| 22 | Maryam Rabbiya Sharliz | 101 |
| 23 | Mauizzah Aisyah Hafiedzah | 105 |
| 24 | Maura Azzahra Secilia Putri | 109 |
| 25 | Nur Hayu Maheswari | 107 |
| 26 | Raissa Malika Muthahhari | 102 |
| 27 | Rayya Raisanindya | 111 |
| 28 | Sabrina Izzati Ghanditya | 108 |
| 29 | Syahda Nuraini Ulama | 104 |
| 30 | Syahida Azmi Royyanurizma | 103 |
| 31 | Syailendra Safira Alfada Putri | 110 |
| 32 | Tsabita Aurell Izza Wibawa | 106 |

Lampiran 13 Daftar Nilai Posttest Kelas Kontrol**DAFTAR NILAI *POSTTEST* SIWA****KELAS VIII A (KONTROL)**

| NO | NAMA | NILAI |
|-----------|-------------------------------------|--------------|
| 1 | Abiy Firmansyah | 60 |
| 2 | Achmad Azka Nuril Fuadi | 35 |
| 3 | Ahmad Azzakiy Haidar Said | 40 |
| 4 | Ahmad Radhitya Akbar | 55 |
| 5 | Akhbar Keefe Darren | 75 |
| 6 | Ali Ridho Al Rizqi | 35 |
| 7 | Aurick Fathan Altaira Hermawan | 60 |
| 8 | Bahauddin Bari Abdillah | 85 |
| 9 | Bhamakerti Fikrul Mustanir | 50 |
| 10 | Bharaka Emerald Andri Irawan | 40 |
| 11 | Bilal Alkatiric | 65 |
| 12 | Bintang Putra Pratama | 80 |
| 13 | Calvin Anandy Gunawan | 55 |
| 14 | Daffa Abhyasa Aryasaputra | 70 |
| 15 | David Hudan Maulud Danasar | 65 |
| 16 | Dendy Rendra Kristian Ardana | 30 |
| 17 | Diaz Kumorojati Yuhono Kario | 55 |
| 18 | Faadhilah Zain Zulfa | 70 |
| 19 | Fariq Radfan | 45 |
| 20 | Gading Permana Yuwono | 60 |
| 21 | Gamael Zaidan Arieftyan Syarahil | 35 |
| 22 | Gilang Angga Pratama | 70 |
| 23 | Khairan Asyam Albiyansyah | 50 |
| 24 | M. Gusti Ramadana Debian R. | 40 |
| 25 | Moch. Rafly Maulana Al-Baihaqi | 65 |
| 26 | Moch. Zidhan Maulana | 75 |
| 27 | Mochammad Thariq Al Janabi | 55 |
| 28 | Mohammad Walid Sayidina Alim | 60 |
| 29 | Muhammad Angga Surya Jaya Kusuma | 45 |
| 30 | Muhammad Aqso Pratama | 30 |
| 31 | Muhammad Arya Saikharwa | 75 |
| 32 | Muhammad Fahri Al-Fattah | 65 |
| 33 | Muhammad Fakhri Aryasatya Ali | 55 |
| 34 | Muhammad Fakhri Ibadurrahman | 70 |
| 35 | Muhammad Hilal Bill Fadhillah | 80 |
| 36 | Muhammad Ibrahimovic Irawan | 50 |
| 37 | Muhammad Izdiharuddin | 75 |
| 38 | Muhammad Keven Fairus | 60 |
| 39 | Nas'syawal 'Aliyyu Razzaqi Riztanto | 45 |
| 40 | Raditya Asna Nirwasita | 50 |

| NO | NAMA | NILAI |
|-----------|------------------------------------|--------------|
| 41 | Reagan Fritzi Perdana | 35 |
| 42 | Reihan Gangsar Ristantio Pamungkas | 40 |
| 43 | Salfan Galih Pratama | 55 |
| 44 | Satria Aji Pangestu | 40 |
| 45 | Ta'ja Achmad Aimar Refka | 30 |
| 46 | Thufail Zufar Ahnaf Khoirulloh S. | 45 |
| 47 | Zaky Firmansyah | 45 |
| 48 | Zahair Husain Fahmi Yastrib | 60 |

Lampiran 14 Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen

DAFTAR NILAI *POSTTEST* SIWA

KELAS VIII B (EKSPERIMEN)

| NO | NAMA | NILAI |
|-----------|--------------------------------|--------------|
| 1 | Aflaha Devels | 75 |
| 2 | Allendra Marshya Sabria | 85 |
| 3 | Almira Zafira | 80 |
| 4 | Asya Aisyah | 90 |
| 5 | Asyifa Indah Safira | 70 |
| 6 | Aqila Fathiha Nasya | 95 |
| 7 | Aurelia Nindya Cahya Putri | 85 |
| 8 | Azka Amira Salsabillah | 70 |
| 9 | Berlianadia Syafa Kamila | 90 |
| 10 | Dhiwanda Maisury | 70 |
| 11 | Dyna Elva Retta | 70 |
| 12 | Elsa Wahyuningtiyas | 75 |
| 13 | Elvira Cahya Mardlatillah | 70 |
| 14 | Fahmida Sabrina Ferianto | 75 |
| 15 | Hasnasyifa Batrisya Kiasatin | 65 |
| 16 | Husna Aminah Ar Rasyida | 90 |
| 17 | Intan Nirwana | 95 |
| 18 | Jihan Syarach Aziz | 85 |
| 19 | Keira Sekar Kinanti Hardiansah | 95 |
| 20 | Keisya Azzumar Syaefudin | 70 |
| 21 | Kholifaturohmah | 75 |
| 22 | Maryam Rabbiya Sharliz | 85 |
| 23 | Mauizzah Aisyah Hafiedzah | 90 |
| 24 | Maura Azzahra Secilia Putri | 65 |
| 25 | Nur Hayu Maheswari | 60 |
| 26 | Raissa Malika Muthahhari | 80 |
| 27 | Rayya Raisanindya | 85 |
| 28 | Sabrina Izzati Ghanditya | 75 |
| 29 | Syahda Nuraini Ulina | 90 |
| 30 | Syahida Azmi Royyanurizma | 80 |
| 31 | Syailendra Safira Alfada Putri | 85 |
| 32 | Tsabita Aurell Izza Wibawa | 90 |

Lampiran 15 Lembar Jawaban Posttest Kelas Kontrol

LATHIAN SOAL

Materi: "Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan"

Nama : Faadhon Zain Zulfah
Nomor Absen : 12
Kelas : 8A

B: 14 x 5
70

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, d.

1. Salah satu daya tarik utama kedatangan bangsa barat ke Indonesia adalah ...
 - A. Alam Indonesia yang subur cocok untuk pertanian
 - B. Komoditas perdagangan yang dihasilkan bangsa Indonesia khususnya rempah-rempah sangat dibutuhkan oleh bangsa barat.
 - C. Keadaan alam Indonesia yang indah
 - D. Rakyat Indonesia yang dikenal ramah
2. Motivasi penjelajahan bangsa-bangsa barat yang terkenal yaitu ...
 - A. Gold, Gospel, Eternity
 - B. Gold, Glory, Gospel
 - C. Glory, Welfare, Gospel
 - D. Eternity, Glory, Gold
3. Salah satu keinginan kedatangan bangsa barat yaitu untuk menyebarkan atau mengajarkan agama Nasrani. Motivasi ini disebut dengan ...
 - A. Gold
 - B. Glory
 - C. Gospel
 - D. Welfare
4. Makna glory dalam motivasi kedatangan bangsa barat adalah untuk ...
 - A. Kekayaan
 - B. Kejayaan

Lampiran 16 Lembar Jawaban Posttest Kelas Eksperimen

REPORTS

POSTTEST

Mar 16, 2023, 8:53 AM
Hosted by kinaraputri018

Summary **Players (18)** Questions (20) Feedback

All (18) Need help (15) Didn't finish (18)

| Nickname | Rank | Correct answers | Unanswered | Final score |
|----------|------|-----------------|------------|-------------|
| shariz | 1 | 40% | 11 | 11 215 |
| sya | 2 | 35% | 11 | 11 056 |
| rai | 3 | 40% | 11 | 10 789 |
| pira | 4 | 40% | 12 | 10 605 |
| syifa | 5 | 35% | 11 | 10 461 |

Kahoot! Home Discover Library **Reports** Groups Marketplace Upgrade Create

Report **POSTTEST** Report options

Live Mar 16, 2023, 8:53 AM Hosted by kinaraputri018

Summary **Players (18)** Questions (20) Feedback

Practice makes perfect!

29% correct

Play again and let the same group improve their score or see if new players can beat this result.

[Play again](#)

Players 18

Questions 20

Time 16 min

[View podium](#)

[Share podium](#)

Top tip: Boost player engagement by sharing the podium.

Difficult questions (1)

Need help (15)

raissa 0%

Didn't finish (18)

raissa 20

Lampiran 17 Uji Validitas Item Angket Motivasi Belajar

| No Butir Instrumen | Person Corelation r Hitung | r Tabel | Keterangan |
|--------------------|----------------------------|---------|------------|
| 1 | 1,000 | 0,361 | VALID |
| 2 | 0,427 | 0,361 | VALID |
| 3 | 1,000 | 0,361 | VALID |
| 4 | 0,427 | 0,361 | VALID |
| 5 | 1,000 | 0,361 | VALID |
| 6 | 0,427 | 0,361 | VALID |
| 7 | 0,495 | 0,361 | VALID |
| 8 | 0,365 | 0,361 | VALID |
| 9 | 0,495 | 0,361 | VALID |
| 10 | 0,495 | 0,361 | VALID |
| 11 | 0,389 | 0,361 | VALID |
| 12 | 0,517 | 0,361 | VALID |
| 13 | 0,389 | 0,361 | VALID |
| 14 | 0,517 | 0,361 | VALID |
| 15 | 0,389 | 0,361 | VALID |
| 16 | 0,517 | 0,361 | VALID |
| 17 | 0,365 | 0,361 | VALID |
| 18 | 0,517 | 0,361 | VALID |
| 19 | 0,365 | 0,361 | VALID |
| 20 | 0,389 | 0,361 | VALID |
| 21 | 0,495 | 0,361 | VALID |
| 22 | 0,427 | 0,361 | VALID |
| 23 | 1,000 | 0,361 | VALID |

Lampiran 18 Uji Validitas Butir Soal

| No Butir Instrumen | Person Corelation r Hitung | r Tabel | Keterangan |
|--------------------|----------------------------|---------|------------|
| 1 | 0,949 | 0,361 | VALID |
| 2 | 0,949 | 0,361 | VALID |
| 3 | 0,867 | 0,361 | VALID |
| 4 | 0,867 | 0,361 | VALID |
| 5 | 0,867 | 0,361 | VALID |
| 6 | 0,867 | 0,361 | VALID |
| 7 | 0,867 | 0,361 | VALID |
| 8 | 0,949 | 0,361 | VALID |
| 9 | 0,442 | 0,361 | VALID |
| 10 | 0,949 | 0,361 | VALID |
| 11 | 0,949 | 0,361 | VALID |
| 12 | 0,616 | 0,361 | VALID |
| 13 | 0,561 | 0,361 | VALID |
| 14 | 0,616 | 0,361 | VALID |
| 15 | 0,616 | 0,361 | VALID |
| 16 | 0,504 | 0,361 | VALID |
| 17 | 0,504 | 0,361 | VALID |
| 18 | 0,444 | 0,361 | VALID |
| 19 | 0,444 | 0,361 | VALID |
| 20 | 0,444 | 0,361 | VALID |

Lampiran 19 Uji Reliabilitas Item Angket Motivasi Belajar

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .947 | 23 |

Case Processing Summary

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

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

Lampiran 20 Uji Reliabilitas Butir Soal

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,762 | 21 |

Case Processing Summary

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

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

Lampiran 21 Uji Normalitas

Tests of Normality

| | Kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|---------------|------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| MotivasiAwal | Eksperimen | .114 | 32 | .200 [*] | .952 | 32 | .166 |
| | Kontrol | .160 | 48 | .003 | .956 | 48 | .071 |
| MotivasiAkhir | Eksperimen | .069 | 32 | .200 [*] | .957 | 32 | .229 |
| | Kontrol | .065 | 48 | .200 [*] | .956 | 48 | .068 |
| PreTest | Eksperimen | .129 | 32 | .187 | .944 | 32 | .100 |
| | Kontrol | .101 | 48 | .200 [*] | .955 | 48 | .064 |
| PostTest | Eksperimen | .156 | 32 | .046 | .936 | 32 | .058 |
| | Kontrol | .101 | 48 | .200 [*] | .955 | 48 | .064 |

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 22 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

| | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|----------------|---------------------|-----|-----|------|
| Motivasi Awal | 3.558 | 1 | 78 | .063 |
| Motivasi Akhir | 1.032 | 1 | 78 | .313 |
| Pretest | 3.003 | 1 | 78 | .087 |
| PostTest | 1.536 | 1 | 78 | .219 |

Lampiran 23 Uji Hipotesis (MANOVA) Motivasi dan Hasil Belajar

Tests of Between-Subjects Effects

| Source | Dependent Variable | Type III Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-----------------|--------------------|-------------------------|----|-------------|-----------|------|
| Corrected Model | MotivasiBelajar | 1628.033 ^a | 1 | 1628.033 | 30.988 | .000 |
| | HasilBelajar | 2803.333 ^b | 1 | 2803.333 | 16.322 | .000 |
| Intercept | MotivasiBelajar | 691600.833 | 1 | 691600.833 | 13163.973 | .000 |
| | HasilBelajar | 361900.833 | 1 | 361900.833 | 2107.160 | .000 |
| A | MotivasiBelajar | 1628.033 | 1 | 1628.033 | 30.988 | .000 |
| | HasilBelajar | 2803.333 | 1 | 2803.333 | 16.322 | .000 |
| Error | MotivasiBelajar | 4097.917 | 78 | 52.537 | | |
| | HasilBelajar | 13396.354 | 78 | 171.748 | | |
| Total | MotivasiBelajar | 712230.000 | 80 | | | |
| | HasilBelajar | 380025.000 | 80 | | | |
| Corrected Total | MotivasiBelajar | 5725.950 | 79 | | | |
| | HasilBelajar | 16199.687 | 79 | | | |

a. R Squared = ,284 (Adjusted R Squared = ,275)

b. R Squared = ,173 (Adjusted R Squared = ,162)

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

| | F | df1 | df2 | Sig. |
|-----------------|------|-----|-----|------|
| MotivasiBelajar | .603 | 1 | 78 | .440 |
| HasilBelajar | .253 | 1 | 78 | .617 |

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + A

Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a

| | |
|---------|------------|
| Box's M | 2.864 |
| F | .927 |
| df1 | 3 |
| df2 | 234672.159 |
| Sig. | .427 |

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design:
Intercept + A

Multivariate Tests^a

| Effect | | Value | F | Hypothesis df | Error df | Sig. |
|-----------|--------------------|---------|-----------------------|---------------|----------|------|
| Intercept | Pillai's Trace | .995 | 7834.237 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |
| | Wilks' Lambda | .005 | 7834.237 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |
| | Hotelling's Trace | 203.487 | 7834.237 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |
| | Roy's Largest Root | 203.487 | 7834.237 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |
| A | Pillai's Trace | .390 | 24.594 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |
| | Wilks' Lambda | .610 | 24.594 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |
| | Hotelling's Trace | .639 | 24.594 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |
| | Roy's Largest Root | .639 | 24.594 ^b | 2.000 | 77.000 | .000 |

a. Design: Intercept + A

b. Exact statistic

Lampiran 24 Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552396 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 53/Un.03.1/TL.00.1/01/2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

09 Januari 2023

Kepada
Yth. Kepala MTs Surya Buana
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Kinanti Amira Putri
NIM : 19130085
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2022/2023
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana
Lama Penelitian : Januari 2023 sampai dengan Maret 2023 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Amman, Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi P.IPS
2. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MALANG
Jl. Raden Panji Suroso No. 2 Kota Malang 65126
Telepon (0341) 491605; e-mail: kotamalang@kemenag.go.id
Website: <https://malangkota.kemenag.go.id> e-mail: kotamalang@kemenag.go.id

Nomor : B- 1191/Kk.13.25/2/TL.00/2/2023 24 Februari 2023
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Tsanawiyah Surya Buana

Menindaklanjuti surat dari Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor : 290/Un.03.1/TL.00.1/02/2023 tanggal 13 Februari 2023, perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini kami sampaikan bahwa pada dasarnya **menyetujui/tidak keberatan** memberikan ijin kepada:

Nama : KINANTI AMIRA PUTRI
NIM : 19130065
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul : Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana

Jangka Waktu : Februari - Maret 2023

mengadakan penelitian yang dilaksanakan di instansi/lembaga yang Saudara pimpin dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Selama kegiatan penelitian mentaati tata tertib yang berlaku.
2. Setelah selesai kegiatan penelitian memberikan laporan secara tertulis kepada Kepala Kantor Kemenag Kota Malang dan Kepala Madrasah

Demikian atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

a.n Kepala
Kasi Pendidikan Madrasah



Abdul Mughni

Tembusan:

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Malang;
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;
3. Mahasiswa yang bersangkutan



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik. Silakan cek keaslian dokumen pada tte.kemenag.go.id

Token : qIC48q



YAYASAN BAHANA CITA PERSADA MALANG
MADRASAH TSANAWIYAH SURYA BUANA

N S M : 121235730019 NPSN : 20583822

"TERAKREDITASI A"

Jl. Gajayana IV/631 Kota Malang Telp/Fax. (0341) 574185 http://www.mtssuryabuana.sch.id
email: mtssuryabuanakotamalang@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor :124/13.25.513/MTs-SB/V/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akhmad Riyadi, S.Si, S.Pd, M.Pd.
Jabatan : Kepala MTs Surya Buana
Alamat : Jl Gajayana IV/631 Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Kinanti Amira Putri
NIM : 19130065
Prodi : Pendidikan IPS
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melakukan Penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi dengan judul :
"EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAME KAHOOT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS SURYA BUANA" di MTs Surya Buana pada 10 Januari s/d 16 Maret 2023

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 10 Mei 2023
Kepala Madrasah,

Akhmad Riyadi, S.Si, S.Pd, M.Pd

Lampiran 25 Validasi Ahli Media

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

NIP : 198902072019031012

Menyatakan bahwa media pembelajaran atas nama mahasiswa:

Nama : Kinanti Amira Putri

NIM : 19130065

Program Studi : Pendidikan IPS

Judul : “Efektivitas Media Pembelajaran *Game Kahoot* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang”

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan :


- Layak digunakan dalam penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan dalam penelitian

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 12 Juni 2023

Validator


Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

NIP. 198902072019031012

Catatan :

Beri tanda (√)

Lampiran 26 Validasi Ahli Materi

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN MATERI MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lusty Firmantika, M.Pd

NIP : 198701292019032010

Menyatakan bahwa media pembelajaran atas nama mahasiswa:

Nama : Kinanti Amira Putri

NIM : 19130065

Program Studi : Pendidikan IPS

Judul : Efektivitas Media Pembelajaran *Game Kahoot* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan :

- Layak digunakan dalam penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan dalam penelitian

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 12 Juni2023

Validator



Lusty Firmantika, M.Pd

NIP. 198701292019032010

Catatan :

Beri tanda (✓)

Lampiran 27 Surat Validasi Item Angket dan Butir Soal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fik.uin-malang.ac.id. email : fik@uin_malang.ac.id

01 Februari 2023

Nomor : B.04/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Instrumen)

Kepada Yth.
Lusty Firmantika, M.Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Kinanti Amira Putri
NIM : 19130085
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Surya Buana
Dosen Pembimbing : Nur Cholifah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

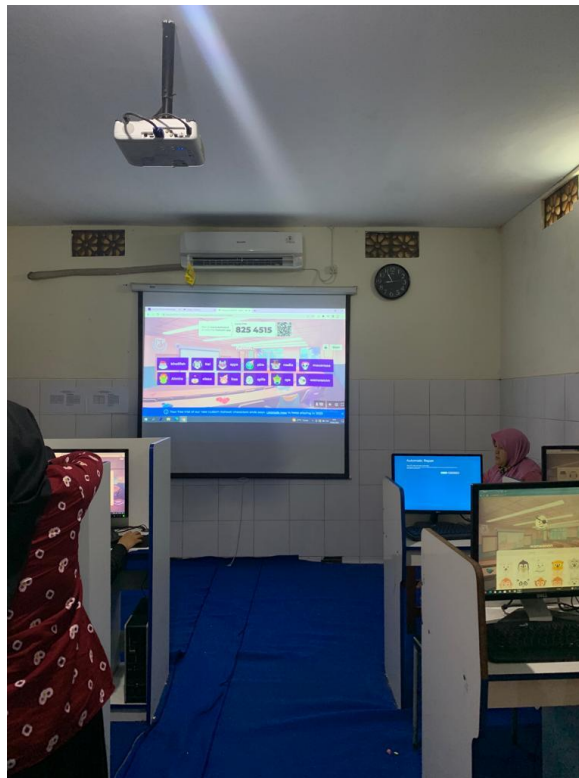
Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

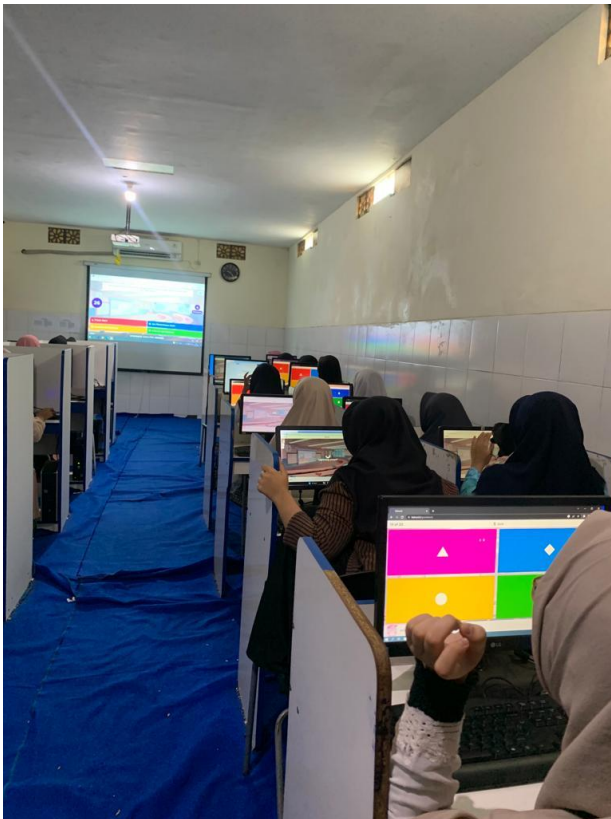
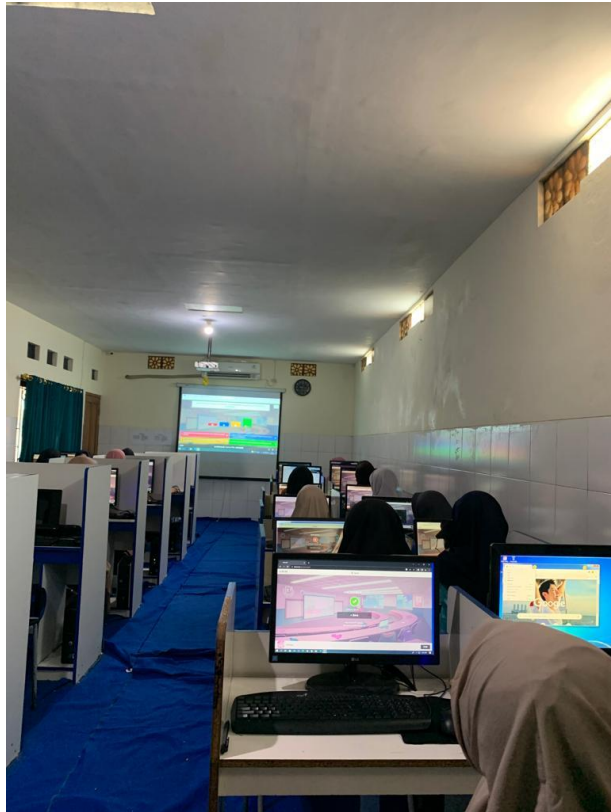
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 28 Dokumentasi

Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen Menggunakan Media Game Kahoot





Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol Menggunakan Buku Paket



Lampiran 29 Bukti Turnitin

The screenshot displays the Turnitin Match Overview interface. At the top, the browser address bar shows "/null" and navigation controls. The main header is a red bar with the text "Match Overview" and a close button. Below this, a large red "27%" indicates the overall similarity score. A horizontal progress bar is visible below the score. A list of seven sources is shown, each with a number, the source name, the source type, and a percentage match. A vertical sidebar on the left contains various icons, including a red bar with the number "27". At the bottom, there is a "High Resolution" toggle set to "On" and a zoom slider.

| Rank | Source Name | Source Type | Match Percentage |
|------|----------------------------|-----------------|------------------|
| 1 | etheses.uin-malang.ac... | Internet Source | 20% |
| 2 | digilib.uinkhas.ac.id | Internet Source | 2% |
| 3 | repository.unibos.ac.id | Internet Source | 2% |
| 4 | repository.iainbengkulu... | Internet Source | 1% |
| 5 | Submitted to Universita... | Student Paper | 1% |
| 6 | id.scribd.com | Internet Source | 1% |
| 7 | Al Kudri, Maisharoh Ma... | Publication | 1% |

Lampiran 30 Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JALAN GAJAYANA 50 MALANG, TELEPON 0344-552398, FAKSMILE 034-552398

BUKTI KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI

Nama : Kinanti Amin Putri
NIM : 19130065
Judul : Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada
Mata Pelajaran IPS di MTs Surva Buana
Dosen Pembimbing : Nur Cholifah, M.Pd
NIP : 199205242019032023

| No. | Tgl/Bln/Thn | Materi Bimbingan | Tanda Tangan Dosen Pembimbing |
|-----|------------------|--|-------------------------------|
| 1. | 9 September 2022 | Pengajuan dan persetujuan Judul. | |
| 2. | 26 Oktober 2022 | Revisi kaidah penulisan dan definisi istilah. | |
| 3. | 21 November 2022 | Revisi Bab 3 (teknik analisis data). | |
| 4. | 30 November 2022 | Penambahan indikator LAMAH KOGNITIF (bab 4), revisi teknik analisis data (bab 3) | |
| 5. | 1 Desember 2022 | ACC Bab 1 - 3 | |

Malang, 2022

Ketua Jurusan

Dr. Alfian Yuli Ehyanti, MA

NIP: 197107012006042001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JALAN GAJAYANA 50 MALANG, TELEPON 0344-552398,
FAKSMILE 034-552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Kinanti Amira Putri
NIM : 19130065
Judul : Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot*
Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada
Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang

Dosen Pembimbing : Nur Cholifah, M.Pd
NIP : 199203242019032023

| No. | Tgl/Bln/Thn | Materi Bimbingan | Tanda Tangan Dosen Pembimbing |
|-----|-------------|-------------------------|-------------------------------|
| 1. | 10 Mei 2023 | Rensi kardak penulisan | |
| 2. | 12 Mei 2023 | Rensi tabel | |
| 3. | 15 Mei 2023 | Penambahan teori | |
| 4. | 16 Mei 2023 | Penambahan judul gambar | |
| 5. | 19 Mei 2023 | ACC | |

Malang, 19 Mei 2023

Ketua Jurusan

Dr. Alfiana Yuli Effyanti, M.A.

NIP: 197107012006042001

Lampiran 31 Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Kinanti Amira Putri
NIM : 19130065
Tempat, Tanggal lahir : Nganjuk, 29 Maret 2001
Fakultas/ Jurusan : FITK/ P.IPS
Tahun Masuk : 2019
Alamat Rumah : Jl. Cendana VII No.22, Taman Royal 1, Tangerang
No. Telpon/HP : 085770341934
Alamat Email : Kinaraputri018@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

SD : SDN Kauman 1 Nganjuk
SMP : MTs Plus Asy-Syukriyyah
SMA : SMA Negeri 7 Tangerang