

**PENGARUH PENGGUNAAN *DIGITAL GAME BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS
PADA SISWA KELAS VIII DI SMPN 4 MALANG**

SKRIPSI

OLEH

ZUAN ANGELA NUR ISLAMI

NIM. 19130046



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

2023



**PENGARUH PENGGUNAAN *DIGITAL GAME BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS
PADA SISWA KELAS VIII DI SMPN 4 MALANG**

SKRIPSI

OLEH

ZUAN ANGELA NUR ISLAMI

NIM. 19130046



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

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Penggunaan *Digital Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang**" oleh **Zuan Angela Nur Islami** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing



Kusumadyahdewi, M. AB
NIP. 197201022014112005

Mengetahui
Ketua Program Studi



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

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Kusumadyahdewi, M. AB

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Zuan Angela Nur Islami Malang, 10 Mei 2023

Lamp : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Zuan Angela Nur Islami

NIM : 19130046

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Digital Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang

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

Wassalamualaikum Wr. Wb

Dosen Pembimbing



Kusumadyahdewi, M. AB
NIP. 197201022014112005

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zuan Angela Nur Islami

NIM : 19130046

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Digital Game Based Learning
Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada
Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah di tulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarbenarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 10 Mei 2023

Hormat saya,



Zuan Angela Nur Islami
NIM.19130046

LEMBAR MOTO

Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.

– Ali bin Abi Thalib

LEMBAR PENGESAHAN

Pengaruh Penggunaan *Digital Game Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh;

Zuan Angela Nur Islami (19130046)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 05 Juli 2023 dan
dinyatakan LULUS

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

Panitia Penguji

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Nurlaeli Fitriah, M. Pd

NIP. 197410162009012003

:



Sekretaris Sidang

Kusumadyah Dewi, M. AB

NIP. 197201022014112005

:

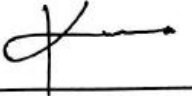


Pembimbing

Kusumadyah Dewi, M. AB

NIP. 197201022014112005

:



Penguji Utama

Dr. Saiful Amin, M. Pd

NIP. 198709222015031005

:



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Nur Ali, M. Pd
NIP. 196504031998031002

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan 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

Kepada kedua orang tua saya mama tercinta, ayah dan abah, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya dan keberhasilan dalam penulisan skripsi ini, ucapan terimakasih saya tak akan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tuaku. Saya yakin, tuntasnya studi daya dan kemudahan di setiap jalan saya berkat doa dan restu kedua orang tua saya.

Dosen Pembimbing

Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing saya Ibu Kusumadyahdewi, M. AB yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya serta memberikan bimbingan dan motivasi agar saya menjadi lebih bersemangat menyelesaikan skripsi saya.

Sahabat Sekaligus Suport System

Terimakasih yang sebesar-besarnya atas dukungan, semangat dan bantuannya sahabat-sahabatku yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, serta teman-teman seperjuangan yang sama-sama ingin segera menyelesaikan skripsi ini. Dan support system saya Yoga Dwi Hernawan yang tidak lelah memberikan kontribusi baik tenaga, pikiran, maupun materi kepada saya, terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya hingga sekarang ini.

KATA PENGANTAR

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

Penelitian skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang khususnya di lingkungan fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Pada penelitian skripsi ini penulis menyajikan judul tentang **“Pengaruh Penggunaan Digital Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang”**.

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

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA, selaku ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Kusumadyahdewi, MA. B. Selaku Wali Dosen, penulis berterimakasih atas arahan yang telah diberikan kepada penulis, sekaligus dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran, petunjuk atau arahan dan bimbingan yang sangat berarti kepada penulis selama penyusunan proposal penelitian skripsi ini.

5. Dr. Saiful Amin, M.Pd dan Nurlaeli Fitriah, M. Pd selaku dosen penguji skripsi penulis. Terimakasih atas kritik, saran dan tambahan yang telah diberikan.
6. Bapak Ibu dosen Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mengajarkan ilmunya kepada penulis selama belajar di Universitas ini.
7. Kedua orang tua tercinta, Bapak Agus Tritantoko dan Ibu Husnul Chotimah, kakak-kakak, dan adik yang tak henti-hentinya memberikan motivasi bantuan moril, materil, usaha, doa untuk kesuksesan penulis dalam menempuh studi.
8. Seluruh teman-teman Angkatan 2019 yang banyak membantu selama kuliah dari awal hingga akhir perjuangan.

Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dibalas oleh Allah SWT dengan sebaik-baiknya balasa. Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Atas segala kekurangan dan kesalahan dalam penelitian ini penulis memohon maaaf yang sebesar-besarnya. Penulis sangat membuka lebar atas kritik dan saran yang membangun sebagai perbaikan yang lebih baaik.

Malang, 02 Desember 2022

Penulis

Zuan Angela Nur Islami
NIM. 19130046

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL

LEMBAR LOGO

LEMBAR PENGAJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAAN TULISAN

LEMBAR MOTO

LEMBAR PERSEMBAHAN

LEMBAR MOTO vii

LEMBAR PERSEMBAHAN viii

KATA PENGANTAR x

DAFTAR ISI..... xii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR GAMBAR xvi

DAFTAR LAMPIRAN..... xvii

ABSTRAK xviii

ABSTRACT..... xix

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN..... xxi

BAB I 1

PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 9

C. Tujuan Penelitian 9

D. Manfaat Penelitian 9

E. Hipotesis Penelitian..... 10

F. Ruang Lingkup Penelitian..... 11

G. Batasan Penelitian 12

H. Originalitas Penelitian..... 12

I. Definisi Operasional.....	21
J. Sistematika Pembahasan	23
BAB II.....	24
TINJAUAN PUSTAKA	24
A. Landasan Teori.....	24
1. Digital Game Based Learning	24
2. Aplikasi Quizizz	31
3. Motivasi Belajar	38
4. Hasil Belajar	48
5. Ilmu Pengetahuan Sosial	54
B. Kerangka Berpikir.....	57
BAB III	58
METODE PENELITIAN.....	58
A. Lokasi Penelitian.....	58
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	58
C. Variabel Penelitian	60
D. Subjek Penelitian.....	61
E. Data dan Sumber Data	63
F. Instrument Penelitian	64
G. Teknik Pengumpulan Data.....	69
H. Uji Validitas dan Realibilitas	70
I. Analisis Data	73
J. Prosedur Penelitian.....	77
BAB IV	80
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	80
A. Paparan Data Hasil Belajar	80
B. Paparan Data Motivasi Belajar.....	81
C. Analisis Data Penelitian	82
D. Temuan Penelitian.....	90
BAB V.....	91
PEMBAHASAN	91
A. Pengaruh Penggunaan <i>Digital Game Based Learning</i> Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa	91

B. Pengaruh Penggunaan <i>Digital Game Based Learning</i> Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Motivasi Belajar	100
BAB VI	102
PENUTUP.....	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	107
BIODATA MAHASISWA	160

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	19
Tabel 3.1 Desain Rancangan Penelitian.....	59
Tabel 3.2 Jumlah Sampel	63
Tabel 3.3 Skor Skala Likert	66
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar.....	66
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar.....	67
Tabel 3.6 Kotegori kemampuan Hasil Belajar.....	69
Tabel 3.7 Kategori Validitas	71
Tabel 3.8 Nilai Tingkat Keandalan	73
Tabel 4.4 Daftar Nilai Pretest dan Posttest	80
Tabel 4.5 Uji Normalitas Motivasi Belajar Kolmogorov-Smirnov	83
Tabel 4.6 Uji Normalitas Hasil Belajar Kolmogorov-Smirnov	84
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Motivasi Belajar	85
Tabel 4.8 Uji Homogenitas Hasil Belajar	86
Tabel 4.9 Uji Hipotesis Motivasi Belajar.....	88
Tabel 4.10 Uji Hipotesis Hasil Belajar	89
Tabel 4.11 Uji Uji Anova.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Setelah Sign Up.....	35
Gambar 2.2 Beranda Quizizz	35
Gambar 2.3 Tampilan untuk memilih mata pelajaran.....	36
Gambar 2.4 Tampilan memilih model soal.....	37
Gambar 2.5 Model soal pilihan ganda	37
Gambar 2.6 Soal yang sudah terisi.....	38
Gambar 2.7 Soal tersimpan	38
Gambar 2.8 Kerangka Berpikir	57
Gambar 5.1 Pemilihan Penggunaan Akun.....	95
Gambar 5.2 Beranda siswa.....	95
Gambar 5.3 Kolom Kode Soal	96
Gambar 5.4 Tampilan Soal	96
Gambar 5.5 Penghargaan Acak.....	97
Gambar 5.6 Meme Berkarakter.....	97
Gambar 5.7 Sistem Peringkat.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	108
Lampiran 2 Daftar Perolehan Skor Motivasi Belajar Awal Siswa	110
Lampiran 3 Daftar Nilai Pretest Siswa.....	112
Lampiran 4 RPP Kelas Kontrol dan Kelas Ekperimen	114
Lampiran 5 Lembar Jawaban Pretest Kelas Eksperimen.....	130
Lampiran 6 Lembar Jawaban Pretest Kelas Kontrol.....	131
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	132
Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal Pretest-Posttest.....	133
Lampiran 9 Angket Motivasi Belajar.....	135
Lampiran 10 Soal Pretest-Posttest	136
Lampiran 11 Skor Angket Motivasi Belajar Akhir Kelas Eksperimen.....	141
Lampiran 12 Skor Angket Motivasi Belajar Akhir Kelas Kontrol	142
Lampiran 13 Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen	143
Lampiran 14 Daftar Nilai Posttest Kelas Kontrol	144
Lampiran 15 Lembar Jawaban Posttest Kelas Ekperimen	145
Lampiran 16 Lembar Jawaban Posttest Kelas Kontrol	146
Lampiran 17 Uji Validitas Item Angket Motivasi Belajar	147
Lampiran 18 Uji Validitas Butir Soal	148
Lampiran 19 Uji Reliabilitas Item Angket Motivasi Belajar	149
Lampiran 20 Uji Realibilitas Butir Soal.....	150
Lampiran 21 Uji Normalitas	151
Lampiran 22 Uji Homogenitas.....	152
Lampiran 23 Uji Hipotesis Motivasi dan Hasil Belajar	153
Lampiran 24 Surat Penelitian.....	154
Lampiran 25 Lembar Validasi Item Soal	155
Lampiran 26 Dokumentasi.....	159
Lampiran 27 Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa.....	160

ABSTRAK

Islami, Zuan Angela Nur. 2023. Pengaruh Penggunaan *Digital Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Kusumadyahdewi, M. AB

Kata Kunci: *digital game based learning*, motivasi belajar, hasil belajar

Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran akan berdampak pada kurang optimalnya pencapaian hasil belajar siswa. Guru masih menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media pendukung dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran bersifat monoton menyebabkan penurunan hasil belajar pada siswa. Penggunaan media yang tepat memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Seperti halnya penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz*.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui dan menjelaskan pengaruh penggunaan *digital game base learning* terhadap motivasi belajar, (2) mengetahui dan menjelaskan pengaruh penggunaan *digital game base learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan adalah *quasi eksperimental*. Sampel dari penelitian ini adalah kelas VIII-I (kelas eksperimen) berjumlah 32 siswa dan VIII-H (kelas kontrol) berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode test (*pretest* dan *posttest*), angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t (*independent sample t-test*).

Hasil penelitian ini yakni (1) adanya pengaruh positif penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa, (2) adanya pengaruh positif penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti adanya perbedaan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan kelas eksperimen memiliki skor yang lebih tinggi. Saran bagi guru penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* bisa digunakan sebagai alternatif media pembelajaran karena membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran disamping itu juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

ABSTRACT

Islami, Zuan Angela Nur. 2023. The Effect of Using Digital Game Based Learning to Increase Motivation and Social Studies Learning Outcomes in Class VIII Students at SMPN 4 Malang. Thesis. Department of Social Sciences Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Kusumadyahdewi, M. AB

Keywords: digital game based learning, learning motivation, learning outcomes

The use of inappropriate learning media in the learning process will have an impact on the less than optimal achievement of student learning outcomes. Teachers still use conventional methods without using supporting media in the learning process. So that learning is monotonous causing a decrease in student learning outcomes. Appropriate use of media has the potential to increase motivation and student learning outcomes. Like the use of digital game-based learning applications quizizz.

This study aims to (1) identify and explain the effect of using digital game base learning on learning motivation, (2) identify and explain the effect of using digital game base learning on social studies learning outcomes in class VIII students at SMPN 4 Malang.

This study uses a quantitative approach to the type of experimental research. The design used is quasi experimental. The sample of this study was class VIII-I (experimental class) totaling 32 students and VIII-H (control class) totaling 31 students. Data collection techniques using test methods (pretest and posttest), questionnaires, and documentation. Data analysis used normality test, homogeneity test, and t test (independent sample t-test).

The results of this study are (1) there is a positive effect of the use of digital game-based learning applications Quizizz on student learning motivation, (2) there is a positive effect of using digital game-based learning applications Quizizz on student learning outcomes. This proved that there was a difference in scores between the control class and the experimental class, with the experimental class having a higher score. Suggestions for teachers to use the digital game-based learning Quizizz application can be used as an alternative learning media because it makes students more active and enthusiastic in learning activities besides that it can also create a fun learning atmosphere for students.

ملخص

إسلامي ، زوان أنجيلا نور. 2023. تأثير استخدام التعلم القائم على الألعاب الرقمية لزيادة التحفيز أطروحة. قسم تعليم. SMPN 4 Malang. ونتائج تعلم الدراسات الاجتماعية لدى طلاب الصف الثامن في العلوم الاجتماعية. كلية التربية وتدريب المعلمين. الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. مستشار الأطروحة: Kusumadyahdewi، M. AB

الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على الألعاب الرقمية ، تحفيز التعلم ، نتائج التعلم

سيكون لاستخدام وسائط التعلم غير المناسبة في عملية التعلم تأثير على التحصيل الأقل من الأمثل لنتائج تعلم الطلاب. لا يزال المعلمون يستخدمون الأساليب التقليدية دون استخدام الوسائط الداعمة في عملية التعلم بحيث يكون التعلم رتيباً مما يؤدي إلى انخفاض في نتائج تعلم الطلاب. يمكن أن يؤدي الاستخدام المناسب للوسائط إلى زيادة التحفيز ونتائج تعلم الطلاب. مثل استخدام تطبيقات التعلم الرقمية القائمة على لعبة quizizz.

، تهدف هذه الدراسة إلى (1) (تحديد وشرح تأثير استخدام التعلم الأساسي للعبة الرقمية على تحفيز التعلم تحديد وشرح تأثير استخدام التعلم الأساسي للعبة الرقمية على نتائج تعلم الدراسات الاجتماعية في (2) SMPN 4 Malang. طلاب الصف الثامن في

تستخدم هذه الدراسة نهجاً كمياً لنوع البحث التجريبي. التصميم المستخدم شبه تجريبي. كانت عينة هذه (فئة الضابطة) VIII-H الدراسة من الصف الثامن - الأول) فئة تجريبية (بلغ مجموعها 32 طالباً و بإجمالي 31 طالباً. تقنيات جمع البيانات باستخدام طرق الاختبار (الاختبار القيلي والبعدي) والاستبيانات للعينة t اختبار) t والتوثيق. استخدم تحليل البيانات اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس واختبار (المستقلة).

نتائج هذه الدراسة هي (1) (وجود تأثير إيجابي لاستخدام تطبيقات التعلم القائمة على الألعاب الرقمية على تحفيز تعلم الطلاب ، (2) (هناك تأثير إيجابي لاستخدام تطبيقات التعلم القائمة على الألعاب Quizizz على تعلم الطلاب النتائج. وقد أثبت هذا وجود اختلاف في الدرجات بين فئة الضابطة Quizizz الرقمية والطبقة التجريبية ، حيث حصلت الفئة التجريبية على درجة أعلى. يمكن استخدام اقتراحات المعلمين كوسيلة تعليمية بديلة لأنها تجعل الطلاب أكثر Quizizz لاستخدام تطبيق التعلم القائم على الألعاب الرقمية نشاطاً وحماسة في أنشطة التعلم بالإضافة إلى أنها يمكن أن تخلق أيضاً جواً تعليمياً ممتعاً للطلاب

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

اَ و = wa

اَ ي = ay

اَ و = û

اَ ي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana strategis untuk mengembangkan potensi diri seseorang mencapai kesejahteraan hidup. Pendidikan yang baik tentunya akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik dari segi spiritual, kepribadian, kecerdasan maupun keterampilannya. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional “Pendidikan adalah usaha yang direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam nilai keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara serta diharapkan akan lahir sumber daya manusia berkualitas yang mampu membangun kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara kearah yang lebih baik”.¹

Pada dasarnya hakekat pendidikan yaitu suatu proses pendewasaan yang dimana dengan pendidikan dapat mengembangkan pola pikir manusia serta menggali potensi manusia seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Ar-Ra'd ayat 11²:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ
اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ
بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

¹ “Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Nomor 20 Tahun 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2007).

² Alquran dan terjemahnya

Artinya :

“Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.

Sebagaimana yang dijelaskan pada ayat diatas, bahwa Allah tidak akan mengubah keadaan kaumnya kecuali kaum itu mau merubahnya sendiri, dari kalimat tersebut sudah jelas bahwa Allah memberikan motivasi kepada kaumnya agar mereka mau berjuang untuk mencapai tujuan apa yang mereka inginkan.

Masalah pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia ini sangat luas dan abstrak. Terdapat beberapa masalah di dunia pendidikan Indonesia, mulai dari masalah kurikulum, rendahnya kualitas pendidikan, dan kompetensi ditingkat atas maupun tingkat bawah.³ Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari berbagai temuan pendidikan dan survei dari lembaga independen. Dilihat dari hasil riset yang dilakukan UNDP (*United Nations Development Programme*) terhadap *human development index* (HDI) yang dirilis pada tahun 2010 terhadap 169 negara, Indonesia berada diposisi 108.⁴ Adapun cara yang digunakan untuk

³ Efrizal Nasution, “Problematika Pendidikan di Indonesia. Jurnal Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon. Vol 1. No 2. 2014

⁴ n. W. Anggareni, N. P. Ristiati, Dan N. L. P. M. Widiyanti, “Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemahaman Konsep Ipa Peserta didik Smp,” Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ipa Indonesia 3, No. 1.2013.

meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran.⁵

Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi merupakan suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.⁶ Dalam dunia pendidikan, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan rasa ingin belajar untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Motivasi belajar tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi kepada siswa, tetapi guru dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar. Upaya memberikan evaluasi belajar mengajar yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar tampak ketika terjadi perubahan pada diri peserta didik yang dapat diukur dan diamati dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.⁷ Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Karena jika hasil belajarnya tinggi suasana hati siswa sendiri akan merasa

⁵ Ety Mukhlesi Yeni, "Pemanfaatan Benda-Benda Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Dan Kemampuan Tilikan Ruang Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar" No. 1 2013: 13.

⁶ Achmad Badaruddin, Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Konseling Klasikal, (Sumatera Barat: CV Abe Kreatifindo, 2015), hal. 12

⁷ Masriati Lingga, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Mata Pelajaran Matematika Smp Negeri 4 Semarang, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016), hal.5.

senang dan bangga terhadap kemampuan dirinya. Hasil belajar tersebut tidak lain adalah nilai.

Tertuang dalam Surah Al-Mujadalah ayat 11, bahwa Allah memberikan motivasi kepada kaumnya untuk memperoleh ilmu pengetahuan setinggi-tingginya sehingga Allah meninggikan derajat orang yang berilmu.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu, "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Dalam HR. Ahmad Allah juga memberikan motivasi kepada umatnya apabila menginginkan dunia dan akhirat berusalah untuk mencari ilmu.

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya : Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu," (HR Ahmad).

SMPN 4 Malang adalah sebuah sekolah negeri yang memiliki sederet aktivitas yang cukup padat baik kegiatan akademik maupun kegiatan penunjang akademik seperti ekstrakurikuler. Dengan kegiatan yang dilakukan oleh siswa begitu padat tentunya akan mempengaruhi terhadap kondisi siswa. Dalam proses pembelajaran guru harus mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa agar dapat tercapai tujuan pembelajaran. Salah satu bentuk upaya guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai, kreatif, menarik, serta media yang berbasis TIK mampu membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Karena dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar yang berjalan dengan baik.

Fakta lain di lapangan saat ini menunjukkan bahwa guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah serta penggunaan media pembelajaran seperti, LKS/LKPD, *powepoint*, video, buku paket, dan perpustakaan. Hal ini terkesan pembelajaran hanya berpusat pada guru yang menganggap guru sebagai satu-satunya sumber informasi, dan siswa hanya sebagai penerima informasi.⁸ Dalam pembelajaran yang

⁸ Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2022."

bersifat monoton ini siswa merasa bosan dan tidak ada motivasi untuk belajar karena pembelajaran yang bersifat monoton. Sehingga menyebabkan penurunan dalam hasil belajar pada siswa.

Pada era era industry 5.0 telah tersedia berbagai media-media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya ialah media pembelajaran *digital game based learning*. *Digital game based learning* merupakan metode penggabungan konten Pendidikan ke dalam game dengan tujuan melibatkan siswa. *Digital game based learning* menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan *digital game based learning* berbasis aplikasi *quizizz*. Aplikasi Quizizz merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang menghadirkan suasana kuis menyenangkan terlebih mudah diakses dan tampilannya sangat menarik.

Pembelajaran berbantuan media berbasis teknologi yang seperti ini juga dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Peranan media yaitu sebagai alat bantu guru dalam proses belajar berguna karena dapat menyusun kembali informasi visual ataupun verbal. Sebagai alat bantu mengajar, media juga dapat memberikan pengalaman konkrit kepada siswa, sehingga dapat mempertinggi daya serap dan retensi siswa dalam belajar. Dengan adanya game edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Game edukasi ini dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena permainan dapat menimbulkan semangat, keaktifan,

dan kegembiraan, sehingga minat dan motivasi belajar siswa menjadi tumbuh.

Dengan menggunakan strategi penerapan *game based learning* ini, maka siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, sehingga lebih memudahkan siswa dan memotivasi siswa untuk belajar. Disimpulkan bahwa *game based learning* ini dapat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS dan menarik perhatian siswa dalam mempelajarinya sehingga akan meningkatkan motivasi belajar yang tinggi. Kedua, *game based learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam belajar. Penerapan *game based learning* ini dapat dimanfaatkan secara langsung oleh siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pemahaman konsep sangat dibutuhkan oleh siswa, sehingga siswa dapat menyelesaikan sebuah masalah yang sering dialami dalam kehidupan nyata dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya dengan baik dan benar. Ketiga, *game based learning* dapat meningkatkan minat dan pemahaman konsep siswa dalam belajar. Penerapan *game based learning* ini mampu meningkatkan minat siswa secara signifikan karena seluruh siswa menyukai kegiatan pembelajaran dengan bermain. Siswa sangat menyukai pembelajaran dengan bermain, sehingga siswa sangat senang dan termotivasi ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.⁹

Halimatus Solikah menyimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan hasil belajar siswa yang

⁹ I Wayan Widiana, "Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar" 10, no. 1 (2022).

dilihat dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas control. Hasil belajar awal, kelas eksperimen nilai rata-rata 79, sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata 75,64. Pada hasil belajar akhir mengalami peningkatan cukup dratis yaitu pada kelas eksperimen rata-rata nilai 93,57 sedangkan kelas control rata-rata nilai 89,50. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020.¹⁰

Berdasarkan keterangan diatas, pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *digital game based learning* menggunakan aplikasi (quizizz) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan berdasarkan latar belakang ini juga menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Digital Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang*”.

¹⁰ Halimatus Solikah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020,” t.t., 8.

B. Rumusan Masalah

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

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *digital game base learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan *digital game base learning* terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari motivasi belajar pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan *digital game base learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.
2. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan *digital game base learning* terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari motivasi belajar pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.

D. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini, penulis mengharapkan hasil penelitian ini berguna dan bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pemahaman. Adapun kegunaan yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan manfaat dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan ilmu pengetahuan serta referensi yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan praktik pendidikan ke depannya.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi sebagai salah satu *alternative* media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran di kelas.
 - b. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan informasi bagi siswa bagaimana cara menggunakan media pembelajaran *digital game base learning* dalam pembelajaran IPS.
 - c. Sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sekaligus sebagai berguna dalam hal memperluas wawasan intelektual serta sikap.

E. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini akan menguraikan hipotesis mengenai Pengaruh Penggunaan *Digital Game Base Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang. Dalam penelitian ini Hipotesis menggunakan dua hipotesis yaitu Hipotesis nol yang menunjukkan tidak adanya pengaruh

antara variabel X dengan variabel Y, dan Hipotesis alternatif atau kerja menunjukkan terdapat pengaruh antara variabel X dan Y. secara lebih rinci hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

H₀₁ : Tidak ada pengaruh positif signifikan *digital game base learning* aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.

H₀₂ : Tidak ada pengaruh positif signifikan *digital game base learning* aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari motivasi belajar pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.

H_{a1} : Ada pengaruh positif signifikan *digital game base learning* aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.

H_{a2} : Ada pengaruh positif signifikan *digital game base learning* aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.

F. Ruang Lingkup Penelitian

- a. Penelitian ini menggunakan *digital game base learning quizizz* untuk mengukur tingkat motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.
- b. Subjek penelitian meliputi siswa-siswi di dua kelas VIII di SMPN 4 Malang yaitu kelas VIII-I sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan *digital game base learning* dalam kegiatan pembelajaran dan kelas VIII-H sebagai kelas kontrol dengan

menggunakan media konvensional yang diterapkan oleh guru yakni LKS/LKPD.

- c. Materi yang digunakan dalam kegiatan *pretest* dan *posttest* adalah materi pengaruh sistem sewa tanah dan pengaruh sistem tanam paksa.

G. Batasan Penelitian

- a. Motivasi belajar ini diukur dengan penyebaran angket (*questioner*) yang disebarkan kepada siswa sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran.
- b. Hasil belajar siswa diukur melalui nilai siswa yang di peroleh dari *pretest* dan *posttest*.

H. Originalitas Penelitian

Dalam penelitian ini menjabarkan mengenai perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti sebelumnya untuk melihat tingkat keabsahan dalam penelitian ini. Adapun bidang kajian yang diteliti adalah “Pengaruh Penggunaan *Digital Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang”. Hal ini bertujuan untuk menghindari adanya pengulangan terhadap kajian yang sama, maka persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan terdahulu dapat dilihat dari ulasan berikut ini:

Pertama, Eka Ratnasarianti¹¹ dari Universitas Muhammadiyah Makassar tahun 2021 dengan judul skripsi “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex-post facto*. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar. Adapun hasil yang diperoleh yaitu terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar.

Data penelitian yang diperoleh Eka Ratnasarianti yakni dengan menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan angket. Hasil analisis data penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 menunjukkan data berdistribusi normal dan kontribusi yang positif signifikan. Hasil pengujian data antara variabel (X) terhadap variabel (Y) diperoleh nilai *Coefficients* lebih kecil dari nilai probabilitas. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima,

¹¹ Ratnasarianti, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar”.

artinya koefisien dari hasil analisis data tersebut signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar.

Kedua, Kharisma Delviana.¹² Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Non-equivalent control group design*. Desain penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas control dan kelas eksperimen. Adapun tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas yang menggunakan quizizz dengan kelas yang menggunakan media konvensional. (2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di masa pandemi. Hasil penelitian menjelaskan bahwa berdasarkan nilai t diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 2,482 dan t tabel untuk 20 responden sebesar 1,734 maka $2,482 > 1,734$ terdapat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi. Besarnya korelasi antara Quizizz terhadap motivasi belajar siswa sebesar 0,255. Hal ini menunjukkan pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar sebesar 25,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi.

¹² Delviana, "Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa PAndemi".

Ketiga, Cahyani Amildah Citra dari Universitas Negeri Surabaya dalam Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran tahun 2020 dengan judul jurnal “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya”.¹³ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design* dengan desain *Nonequivalent group pretest posttest design*.

Subyek dalam penelitian ini yaitu Seluruh siswa kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya yang terdiri dari 3 kelas yaitu X OTKP-1, X OTKP-2, dan X OTKP-3 jumlah keseluruhan 94 siswa. Penelitian ini menggunakan sampel kelas X OTKP-2 yang berjumlah 30 siswa dan X OTKP-3 juga berjumlah 30 siswa di SMK Ketintang Surabaya. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel *Sampling Purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi, observasi, metode wawancara, dan tes hasil belajar (*pretest posttest*). Teknik analisis data berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda, dan uji tingkat kesukaran.

¹³ Cahyani Amildah Citra dan Brilliant Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (16 Juni 2020): 261–72, <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data penelitian selisih nilai atau *gain score* dari *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai *t* hitung sebesar 3,212 dengan taraf signifikansi 0,002. Sedangkan diketahui bahwa nilai *t* tabel sebesar 2,002 dengan taraf signifikansi 0,005. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t\text{-test } (0,002) < 0,005$ dan $t \text{ hitung } (3,212) > t \text{ tabel } (2,002)$. Sehingga hal tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya.

Keempat, Roy Mambu, Dr. Joubert M. Dame M. Si, dan Jerry Wuisang M.M¹⁴ dari Universitas Negeri Manado dalam Journal Pendidikan Ekonomi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video dan Media Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SMK Negeri 2 Tondano”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi belajar Pada Siswa SMK Negeri 2 Tondano. (2) untuk mengetahui pengaruh media interaktif quizizz terhadap motivasi belajar Pada Siswa SMK Negeri 2 Tondano. (3) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video dan media interaktif quizizz terhadap motivasi belajar pada siswa SMK Negeri 2 Tondano. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode survey. Teknik yang digunakan

¹⁴ Joubert M Dame, Jerry Wuisang, dan Roy Mambu, “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DAN MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMK NEGERI 2 TONDANO,” *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 3, no. 1 (22 Juni 2022): 109–17, <https://doi.org/10.53682/literacyjpe.v3i1.4049>.

dalam pengumpulan data adalah teknik kuesioner (angket), observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian dianalisis dengan metode analisis regresi linear ganda, analisis korelasi sederhana dan analisis korelasi ganda. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-XII Jurusan Akuntansi SMK Negeri 2 Tondano.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data penelitian hipotesis pertama menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara media video (X1) terhadap motivasi belajar (Y) pada siswa SMK Negeri 2 Tondano. Artinya semakin tinggi penggunaan media video maka semakin rendah motivasi belajar yang dilakukan. Pada hipotesis kedua, menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media interaktif quizizz (X2) terhadap motivasi belajar (Y) pada siswa smk negeri 2 Tondano. Media Video berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Artinya semakin tinggi penggunaan media interaktif quizizz maka semakin meningkat motivasi belajar yang dilakukan. Dan pada hipotesis ketiga, menyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Penggunaan Media Video dan Media Interaktif Quizizz terhadap Motivasi Belajar pada siswa SMK Negeri 2 Tondano, yang berarti H_{a3} diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin baik penggunaan media video dan media interaktif quizizz yang diberikan maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kelima, Adelia Fadillah Purwianto dan Eni Fariyatul Fahyuni¹⁵ dari Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dalam Jurnal Pendidikan Islam Ta'dibuna dengan judul “Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab tantangan pembelajaran berbasis digital pada masa pandemi COVID-19, penelitian mengenai pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa perlu dilakukan guna memperoleh hasil penelitian yang dapat memberikan arah pandang baru terhadap penggunaan media pembelajaran di bidang pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional dengan proses pengambilan data menggunakan kuesioner. Subjek pada penelitian yakni siswa kelas XI A4 yang berjumlah 31 anak.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data diperoleh, Nilai $\text{Sig} < \text{Alpha}$ Penelitian ($0.000 < 0.05$) artinya hipotesis diterima. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Hasil uji regresi linearitas didapati R Square 0.721. Sehingga artinya aplikasi Quizizz memiliki pengaruh sebesar 72,1% terhadap minat belajar siswa dan 27,9 % dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel X.

¹⁵ Adelia Fadillah Purwianto dan Eni Fariyatul Fahyuni, “Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19,” *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 4 (27 Desember 2021): 551, <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>.

Berikut ini merupakan penyajian originalitas penelitian dalam bentuk tabel:

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No .	Nama Penelitian, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orinalitas Penelitian
1.	Eka Ratnasarianti (2021). ¹⁶	1. Pengguna an <i>quizizz</i> sebagai variabel independen 2. Menggunakan metode penelitian kuantitatif	1. Objek kajian siswa kelas VI SD Negeru Bawakaraeng 2 Kota Makassar 2. Minat belajar sebagai variabel dependen	1. <i>Digital Game Based Learning</i> Aplikasi <i>Quizizz</i> sebagai variabel independen 2. Motivasi belajar sebagai variabel dependen
2.	Kharisma Delviana (2021). ¹⁷	1. Pengguna an <i>quizizz</i> sebagai variabel independen 2. Motivasi belajar sebagai variabel dependen	1. Objek kajian siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan 2. Penelitian dilakukan di masa pandemic	3. Hasil belajar sebagai variabel dependen 4. Jenis penelitian kuantitatif 5. Objek kajiannya adalah siswa kelas VII MTS Surya Buana
3.	Cahyani Amildah Citra (2020). ¹⁸	1. Pengguna an <i>quizizz</i> sebagai variabel independen	1. Objek kajian siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya	

¹⁶ Ratnasarianti, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar".

¹⁷ Delviana, "Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa PAndemi".

¹⁸ Citra dan Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya."

		2. Hasil belajar sebagai variabel dependen		
4.	Roy Mambu, Dr. Joubert M. Dame M. Si, dan Jerry Wuisang M.M (2022). ¹⁹	1. Penggunaan <i>quizizz</i> sebagai variabel independen 2. Motivasi belajar sebagai variabel dependen	1. Objek kajian siswa SMK Negeri 2 Tondano	
5.	Adelia Fadillah Purwianto dan Eni Fariyatul Fahyuni (2021). ²⁰	1. Penggunaan <i>quizizz</i> sebagai variabel independen	1. Objek kajian siswa kelas XI A4 2. Diterapkan pada pelajaran PAI 3. Dilaksanak an penelitian pada masa pandemic COVID-19 4. Minat belajar sebagai variabel dependen	

¹⁹ ¹⁹ Dame, Wuisang, dan Mambu, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DAN MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMK NEGERI 2 TONDANO."

²⁰ ²⁰ Purwianto dan Fahyuni, "Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19."

I. Definisi Operasional

a. Digital Game Base Learning

Game based learning merupakan perwujudan dari sebuah pembelajaran yang menggunakan permainan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi serta mengukur tingkat pemahaman peserta didik dan dilakukan evaluasi.

b. Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quiziz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game edukatif yang dapat digunakan kedalam proses pembelajaran. Dalam quizizz memungkinkan untuk siswa memiliki daya saing dan memotivasi peserta didik belajar sehingga diharapkan hasil belajar meningkat.

c. Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Bahwasannya termotivasi tidaknya seseorang dapat dilihat dari seberapa keras usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan dan hal ini ditentukan oleh motif. Dalam pengukuran motivasi belajar menggunakan angket kuisisioner.

Indikator motivasi belajar menurut Sardirman antara lain seperti:

- (a) Tekun menghadapi tugas.
- (b) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa) .
- (c) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri.
- (d) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang saja, sehingga kurang kreatif).
- (e) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin terhadap sesuatu).

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan gambaran perkembangan peserta didik dalam proses awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Hasil belajar dapat diketahui ketika peserta didik telah mendapatkan pengalaman belajar dan terjadi perubahan tingkah laku. Ketika peserta didik sudah mengalami hal ini disebut sebagai hasil belajar.

e. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan meliputi aspek-aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat yang dalam perakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran disekolah dan perguruan tinggi.

J. Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan, dalam bab ini peneliti membahas latar belakang, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka, penulis menuliskan teori-teori yang berkenaan sesuai dengan judul penelitian, seperti *digital game base learning*, motivasi belajar, hasil belajar, serta pembelajaran IPS.

BAB III Metode Penelitian, meliputi lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, sampel, data, dan sumber data, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, serta prosedur penelitian.

BAB IV Pembahasan Hasil Penelitian, peneliti menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan beserta hasil analisis data.

BAB V Penutup, meliputi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Digital Game Based Learning

Game-based learning merupakan jenis *serious game* yang didesain untuk tujuan tertentu. *Game-based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. *Game-based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada belajar yang menggunakan game-game elektronik untuk tujuan pendidikan. Proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan pada komputer sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan.²¹

Media pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL) merupakan media pembelajaran yang sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar mengandung unsur bermain, di mana bermain merupakan salah satu kebutuhan anak usia sekolah.²²

Menurut Coffey *Digital Game-Based-Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan atau

²¹ Didik Dwi Prasetya, "DIGITAL GAME-BASED LEARNING UNTUK ANAK USIA DINI," *TEKNO* 20 (September 2013): 6.

²² Lufty Bella Dina Hakiky, "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 20, no. 1 (10 Mei 2020): 72–82, <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24555>.

prinsip-prinsip belajar dengan game yang bertujuan untuk menarik siswa untuk belajar. *Digital game base learning* menghubungkan konten pendidikan dengan komputer atau video game sehingga dapat digunakan untuk semua pelajaran dan tingkatan pendidikan. Sehingga terdapat proses interaktif antara peserta didik dengan instruksi yang harus diikuti dari game tersebut dan sekaligus menjadikan peserta didik paham akan teknologi.

Pengembangan aplikasi berbasis game mampu menghadirkan lingkungan yang menyenangkan, memotivasi, dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan game pada pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak. Pada model pembelajaran berbasis game, pelajar dapat mempelajari teori atau konsep dari suatu permasalahan dan melatih fokus terhadap permasalahan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis game bisa menjadi solusi yang menarik bagi anak-anak.²³

Game based learning memberikan tekanan bahwa game tidak hanya sebagai kegiatan pembelajaran selingan, namun dapat digunakan sebagai kegiatan inti pembelajaran. Penggunaan aplikasi-aplikasi edukatif berbasis game dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Tugas guru adalah mendesain kegiatan pembelajaran dengan permainan yang sesuai karakteristik peserta didik. *Game based leaning* juga dapat dipandang sebagai sebuah

²³ Prasetya, "DIGITAL GAME-BASED LEARNING UNTUK ANAK USIA DINI."

kegiatan agar peserta didik berinteraksi dengan sesamanya yang dapat menumbuhkan kecerdasan interpersonal.²⁴

Berbegal et al. mengungkapkan bahwa sangat penting untuk berinovasi dalam praktek pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, kerjasama, motivasi peserta didik, dan metode pembelajaran berbasis DGBL di anggap sebagai metode yang paling potensial untuk memenuhi semua tujuan yang di harapkan tersebut. Diperkuat oleh penelitian yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran DBGL dalam hal ini menggunakan media game dan video game dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan siswa. Dengan memperhatikan pengembangan untuk memperkaya konten pembelajaran dan kemudahan penggunaan untuk meningkatkan niat siswa untuk menggunakan, motivasi belajar, dan efektivitas belajar.²⁵

Menurut Torrente, *game-based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.²⁶ Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain:

²⁴ Natalis Sukma Permana, "GAME BASED LEARNING SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI DAN INOVASI PEMBELAJARAN BAGI GENERASI DIGITAL NATIVE," *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)* 22, no. 2 (Oktober 2022): 9.

²⁵ Yuh-Ming Cheng dkk., "Investigating Elementary School Students' Technology Acceptance by Applying Digital Game-Based Learning to Environmental Education," *Australasian Journal of Educational Technology* 29, no. 1 (28 Februari 2013), <https://doi.org/10.14742/ajet.65>.

²⁶ Anggia Suci Pratiwi dan Tadkiroatun Musfiroh, "PENGEMBANGAN MEDIA GAME DIGITAL EDUKATIF UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS LAPORAN PERJALANAN SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA," *LingTera* 1, no. 2 (1 Oktober 2014): 123, <https://doi.org/10.21831/lt.v1i2.2590>.

- a. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung.
- c. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
- d. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
- e. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.

Kecerdasan interpersonal dapat dikembangkan melalui metode permainan. Karakteristik *game based learning* diantaranya adalah:

- a. Memberikan tantangan kepada siswa. Dalam pembelajaran berbasis game siswa diberikan tantangan, sehingga tercipta kompetisi antar siswa. Hal ini diharapkan motivasi siswa untuk belajar menjadi lebih baik dan semakin meningkat.
- b. Game memiliki elemen fantasi yang mengikutsertakan pemain dalam aktivitas pembelajaran.
- c. Game menciptakan pengalaman belajar. Dengan game, esensi materi yang dipelajari dirasa sangat penting untuk dinilai dan dikompetisikan.

Karakteristik *Game-Based Learning* dalam pembuatan animasi digital *game base learning* ada beberapa karakteristik yang harus diperhatikan diantaranya :

- a. Dalam game edukasi bisa dibuat dalam bentuk dengan tingkatan level kesulitan yang berbeda-beda dalam mengerjakan sebuah game.
- b. Bagaimana game bisa dikemas dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan saat dimainkan tanpa mengabaikan kompetensi yang diinginkan untuk peserta didik.
- c. Game yang dirancang harus bersifat interaktif.
- d. Game edukasi yang dibuat dapat meningkatkan kerjasama antara peserta didik dan terjadi pertukaran pendapat dan pengetahuan ketika peserta didik yang memainkan game edukasi.
- e. Ketika memainkan game edukasi maka akan jika peserta didik mengalami kegagalan maka disitu akan diberikan kesempatan untuk dapat mengevaluasi kinerja mereka dan apa yang mereka pelajari dari memainkan sebuah game, misalnya kenapa mereka kalah dan bagaimana cara mengatasinya agar tak terulang lagi.

Aplikasi game dalam kegiatan belajar mengajar memiliki dampak yang positif bagi peserta didik diantaranya (1) Anak menjadi lebih mengenal teknologi dan komputer, (2) Memberikan pengalaman untuk mengikuti sebuah pengarahan atau aturan, (3) Sarana latihan problem solving serta berfikir logika, (4) Memberikan latihan pada penggunaan atau pengembangan syaraf motorik dan juga kemampuan spasial. (5) Media untuk mengembangkan interaksi sosial antaranak

maupun dengan tenaga pendidik atau orang tua, (6) Mengenalkan perkembangan fitur dalam game dan teknologi, (7) Dalam sisi lain menjadi sebuah alternatif dalam terapi atau penyembuhan pasien, (8) Menjadi sarana hiburan yang menyenangkan.²⁷ Berdasarkan uraian tersebut, maka aplikasi game dalam kontek pembelajaran atau pemberian layanan akan sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik sesuai dengan indikator perkembangan yang ada. Selain itu terpetakan dengan jelas dampak positif yang dapat diperoleh peserta didik baik dalam pelayanan formal maupun non formal yang bersifat hiburan.

Dalam setiap metode pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dan tentunya ini berdampak pada kelebihan dan kekurangan setiap model masing-masing. Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL).

a. Kelebihan

- 1) Siswa dapat lebih berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran.
- 2) Siswa cenderung lebih mudah memahami materi tersebut.
- 3) Siswa akan aktif dalam pembelajaran.
- 4) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, gembira, dan ceria.

²⁷ Sigit Hariyadi dkk., "Game Based learning dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah," *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 7, no. 1 (22 Februari 2022): 22, <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i1.832>.

- 5) Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan antar peserta didik.
- 6) Memudahkan guru dalam membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar
- 7) Dapat mengukur tingkat pemahaman, melatih daya ingat, merilekskan diri setelah pembelajaran, serta memicu semangat belajar.

b. Kelemahan

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tak semua siswa cepat memahami cara menjalankan game.
- 2) Jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana gaduh dalam kelas.
- 3) Guru lebih ekstra dalam pengkondisian siswa agar kelas tetap kondusif.
- 4) Kendala jaringan yang kurang stabil akan mempengaruhi jalannya proses pembelajaran.

Walaupun penggunaan media pembelajaran DGBL memang memiliki kelebihan dan kekurangan, tetapi semua kekurangan itu dapat di minimalisir dengan tetap memperhatikan desain, bahan dan fasilitas yang digunakan selama penggunaan media pembelajaran DGBL, sehingga menyebabkan pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran DGBL lebih dominan dibandingkan dengan kekurangan dari penerapan media pembelajaran DGBL

2. Aplikasi Quizizz

a. Definisi Aplikasi Quizizz

Aplikasi quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game dimana terdapat multi pemain yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.²⁸ Aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang efektif digunakan untuk menilai hasil kerja siswa. Dalam aplikasi Quizizz ini, peserta didik akan diajak untuk tetap rileks dalam mengerjakan soal yang sudah dibuat oleh guru. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas maupun di mana saja pada perangkat elektronik mereka. Aplikasi Quizizz juga memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran.

Quizizz proses pembelajaran dengan memanfaatkan internet bisa digunakan sebagai sarana interaksi guru dengan peserta didik seperti pemanfaatan aplikasi quizizz. Quizizz merupakan sebuah webtool yang berbasis game edukatif yang dapat digunakan kedalam proses pembelajaran.²⁹

²⁸ Leony Sanga Lamsari Purba, "PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PEMANFAATAN EVALUASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA MATA KULIAH KIMIA FISIKA I," *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (1 Juli 2019): 29, <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>.

²⁹ Ega Nurliana dan Oktian Fajar Nugroho, "ANALISIS HASIL BELAJAR DALAM PENGGUNAAN QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN IPA," t.t., 8.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi *e-learning* yang dapat diakses melalui website dapat digunakan untuk menyampaikan materi dan penugasan. Quizizz adalah aplikasi yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi dan mempunyai karakteristik menciptakan motivasi belajar dan dapat juga meningkatkan hasil belajar. Aplikasi quizizz dapat digunakan oleh guru untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar dan penggunaanya yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini dapat digunakan untuk mendukung revolusi pembelajaran 4.0.³⁰

Games Quizizz sebagai aplikasi pembelajaran berbasis games, menghadirkan kegiatan multi-permainan di dalam ruangan kelas serta menjadikan ruang kelas sebagai latihan interaktif pun menyenangkan, membuat siswa dapat berkompetisi antar siswa lain sehingga memotivasi siswa dalam belajar, agar meningkatkan hasil belajar. Ini membantu siswa untuk meningkatkan apresiasi kuis, upaya belajar, motivasi belajar, keterlibatan kegiatan dan prestasi akademik sehingga siswa dapat mengalami perkembangan kognitifnya dengan baik sesuai dalam penelitian yang dilakukan.

³⁰ Azza Nuzullah Putri dan Bony Irawan, "PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM EKSRESI KELAS XI IPA MAN TANJUNGPINANG" 3, no. 1 (2022): 7.

b. Karakteristik Aplikasi Quizizz

Adapun karakteristik dari quizizz adalah :

- 1) Pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan secara individual di layar peserta dalam urutan yang berbeda
- 2) Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya setelah dia menjawab pertanyaan sebelumnya di layarnya atau waktu diizinkan untuk menjawab pertanyaan itu berakhir, berdasarkan jawaban yang benar atau salah dari jawaban tertentu peserta
- 3) Pesan positif atau negatif disajikan segera setelah tanggapan
- 4) Perangkat yang terhubung ke Internet seperti smartphone, tablet, laptop atau komputer tempat instruktur dapat memulai kuis dan peserta bisa menjawab pertanyaan
- 5) Tidak ada batasan karakter
- 6) Jumlah jawaban pilihan ganda fleksibel. Pilihan pertanyaan dan jawaban dapat mencakup visual.³¹

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz

- 1) Kelebihan Aplikasi Quizizz
 - (a) Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
 - (b) Bisa dijadikan Pekerjaan Rumah (PR), kuis yang dibuat oleh guru bisa dijadikan PR dengan batas pengerjaan seminggu.

³¹ Wahyu Kurniawati, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK PENILAIAN PEMBELAJARAN" 11 (2022): 13.

- (c) Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal.
- (d) Di akhir pekerjaan, siswa dapat mengetahui *ranking* yang didapat dari keseluruhan siswa yang mengerjakan soal tersebut.
- (e) Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
- (f) Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
- (g) Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

2) Kekurangan Aplikasi Quizizz

- (a) Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah.
- (b) Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan web lain untuk mencari jawaban.
- (c) Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan

penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.

- (d) Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

d. Cara Pengaplikasian Aplikasi Quizizz

1) Membuat Akun Quizizz

- (a) Masuk ke situs <https://quizizz.com/join>

- (b) Klik *sign up*

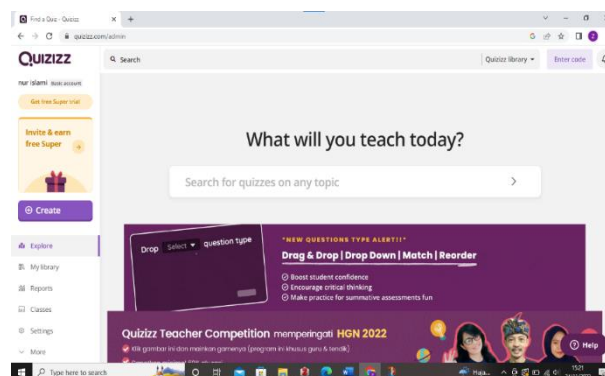
Kita dapat melakukan *sign up* dengan menggunakan akun *google* atau memasukkan email kita.

- (c) Setelah berhasil *sign up*, silahkan klik *a teacher*.



Gambar 2.1 Tampilan Setelah Sign Up

- (d) Setelah itu akan masuk pada halaman berikut ini.



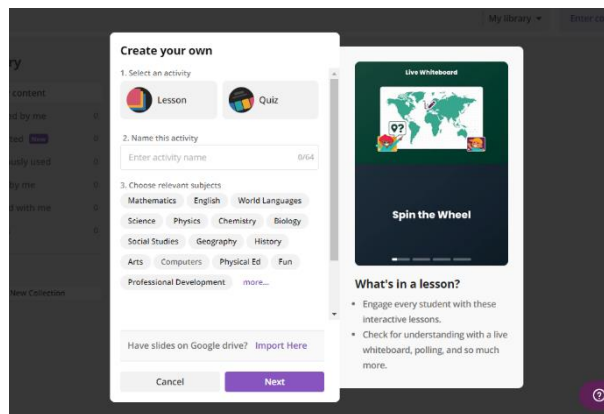
Gambar 2.2 Beranda Quizizz

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

2) Membuat Soal di Quizizz.com

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

(a) Klik *create* untuk membuat soal, akan muncul tampilan seperti dibawah ini.

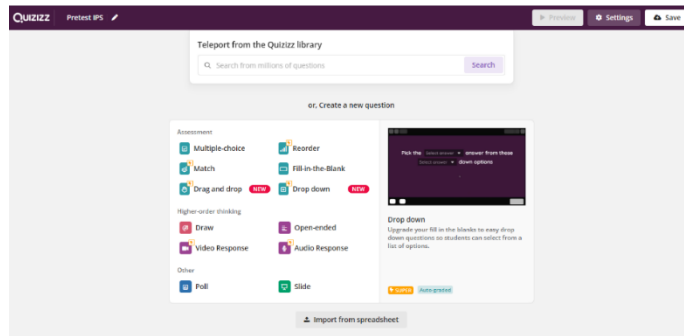


Gambar 2.3 Tampilan untuk memilih mata pelajaran

Keterangan :

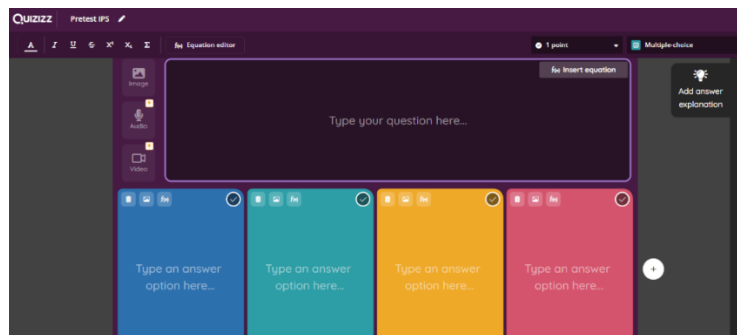
- *Select an activity quiz.*
- Beri judul untuk kuis. Misalkan “Pretest IPS Materi BAB 1”.
- Pilihlah subjek yang relevan dengan kuis.

(b) Kemudian klik varian soal yang diinginkan. Misalakan *Multiple-choice*.



Gambar 2.4 Tampilan memilih model soal

(c) Selanjutnya akan terlihat tampilan seperti dibawah.

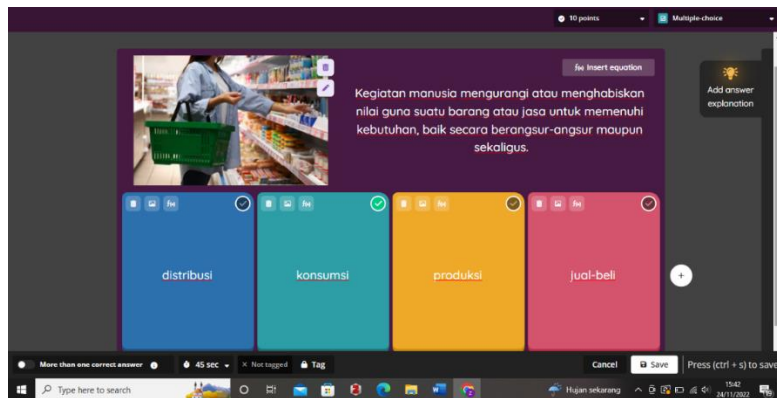


Gambar 2.5 Model soal pilihan ganda

Keterangan :

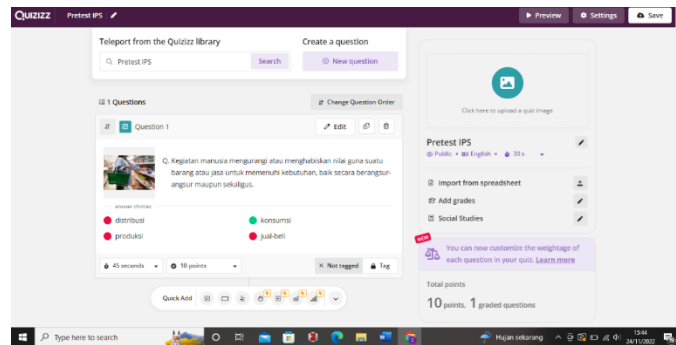
- Isilah soal pada kolom soal, bisa ditambahkan gambar, suara ataupun video.
- Jawaban dari soal bisa ditulis dalam kalimat ataupun gambar.
- Dipojok kanan atas bisa diatur waktu dalam pengerjaan soal.

(d) Setelah semuanya diisi pada kolom yang disediakan akan terlihat seperti dibawah ini.



Gambar 2.6 Soal yang sudah terisi

(e) Kemudian klik save, soal yang sudah kita buat otomatis tersimpan.



Gambar 2.7 Soal tersimpan

3. Motivasi Belajar

a. Motivasi

1) Pengertian Motivasi

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *motivus*, yang berarti bergerak atau menggerakkan. Motivasi juga dapat di definisikan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Motivasi memegang

peranan yang cukup penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan semangat dan rasa senang. Peserta didik yang termotivasi akan dengan mudah diarahkan, diberi penugasan, cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar, aktif dalam mencari informasi tentang materi yang dijelaskan oleh pendidik serta menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi untuk mempelajari dan menyerap pelajaran yang diberikan.³²

Menurut Mc Donald dalam Kompri, motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak. Menurut Woodwort dalam Wina Sanjaya bahwa suatu motive adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motive yang dimilikinya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arden dalam Wina Sanjaya bahwa kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan

³² Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (28 September 2020): 198–206, <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motive yang dimiliki orang tersebut.³³

2) Fungsi Motivasi

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya yaitu:

(a) Mendorong siswa untuk beraktivitas

Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

(b) Sebagai pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

³³ Amna Emda, "KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (15 Maret 2018): 172, <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.

Dengan demikian Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Selanjutnya menurut Winarsih ada tiga fungsi motivasi yaitu:

- (a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
- (b) Menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- (c) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.³⁴

3) Macam-macam Motivasi

Menurut Tambunan, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik merupakan jenis motivasi berdasarkan sumbernya. Adapun motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik tersebut yaitu:

- (a) Motivasi Intrinsik, adalah motivasi yang alami berasal dari dalam diri manusia sehingga untuk mendapatkan motivasi

³⁴ Emda.

intrinsik tidak perlu adanya rangsangan dari luar karena memang sudah bawaan dari masing-masing individu. Contohnya ketika seorang anak yang gemar membaca buku maka tanpa perlu ada rangsangan atau disuruh anak tersebut akan tetap senang membaca. Berbeda dengan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar individu.

(b) Motivasi ekstrinsik, adalah sesuatu yang diharapkan akan diperoleh dari luar diri seseorang, dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti lingkungan. Contohnya ketika seorang anak menyukai pelajaran Matematika karena menyukai cara mengajar dari gurunya sehingga siswa termotivasi untuk belajar Matematika.

b. Belajar

1) Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses kegiatan memperoleh informasi dari berbagai sumber, atau kegiatan yang dilakukan dalam mempelajari suatu hal agar mencapai tujuan yang diinginkan dari pengalaman yang diperoleh, sehingga terjadi perubahan perilaku. Kegiatan belajar bisa dilakukan dimana pun, asalkan pembelajaran tersebut merasa nyaman dan mendukung dalam kegiatan belajar. Namun, kegiatan belajar secara formal dilaksanakan disekolah, dimana sekolah tempat

pertemuan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.³⁵

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menimbulkan suatu perubahan tingkah laku ataupun pengetahuan yang merupakan suatu hasil dari pengalaman di diri tiap individu yang melakukannya. Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mendapatkan perubahan dari suatu perilaku antara diri sendiri dengan lingkungannya secara keseluruhan saat berinteraksi dengan lingkungan.³⁶ Dengan belajar manusia dapat mengasah kemampuan dirinya baik dari *hard skill* dan *soft skill* karena setiap manusia memiliki keahlian dan keunikan masing-masing untuk bisa menjadi sumber daya manusia yang mumpuni.

c. Motivasi Belajar

1) Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah proses yang memberikan kekuatan, mengarahkan dan mempertahankan perilaku belajar siswa. Motivasi yang terdapat pada siswa ada dua macam, yaitu motivasi instrik dan ekstrinsik. Motivasi instrik terkait dengan melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain. Guru

³⁵ Ayudia Pratiwi dkk., "Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 1, no. 1 (8 Juni 2021): 36–43, <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>.

³⁶ Agni Nur Indriastuti dan Zaenal Abidin, "Pengaruh Permainan Uno Stacko dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi," *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (22 Desember 2021): 324–34, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1862>.

sebagai fasilitator hendaknya memiliki kemampuan lebih, tidak hanya dengan kemampuan mengajar tetapi diharuskan pula dapat mengembangkan media untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat pembelajaran peserta didik, sehingga pada akhirnya dihasilkan lulusan yang berkualitas. Karena pada fakta yang terlihat siswa sekolah dasar lebih senang ketika pembelajaran mereka dikaitkan dengan permainan atau dikenal dengan istilah belajar sambil bermain.³⁷

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa untuk mau belajar. Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik (keadaan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar) dan motivasi ekstrinsik (keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar). Ada tidaknya motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri adanya kemauan dan dorongan untuk belajar.

³⁷ Ayudia Pratiwi dkk., "Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 1, no. 1 (8 Juni 2021): 36–43, <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>.

2) Cara Membangkitkan Motivasi Belajar

Tujuan pembelajaran adalah untuk mencapai keberhasilan dengan prestasi yang optimal. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dituntut kreativitas guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa sebagaimana yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya yaitu:³⁸

(a) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang jelas dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu guru perlu menjelaskan terlebih dahulu tujuan yang ingin dicapai sebelum proses pembelajaran dimulai.

(b) Membangkitkan minat siswa. Siswa akan terdorong untuk belajar, manakala mereka memiliki minat untuk belajar.

Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat siswa diantaranya:

(1) Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa.

(2) Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa.

³⁸ Emda, "KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN."

- (3) Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi.
 - (c) Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar.
 - (d) Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa.
 - (e) Berikan penilaian.
 - (f) Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa.
 - (g) Ciptakan persaingan dan kerjasama.
- 3) Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar menurut Sardirman antara lain seperti:

- (f) Tekun menghadapi tugas.
- (g) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa) .
- (h) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri.
- (i) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang saja, sehingga kurang kreatif).
- (j) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin terhadap sesuatu).

(k) Tidak mudah melepaskan hal yang sudah yakin terhadap sesuatu), serta senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.³⁹

4) Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah mengemukakan beberapa prinsip motivasi belajar, diantaranya:⁴⁰

- (a) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar.
- (b) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar.
- (c) Motivasi berupa pujian lebih baik dari pada hukuman.
- (d) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar.
- (e) Motivasi dapat memupuk optimis dalam belajar.

5) Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar

Gage dan Berliner dalam Winarsih menyarankan sejumlah cara meningkatkan motivasi peserta didik tanpa harus melakukan reorganisasi kelas secara besar-besaran, yaitu:⁴¹

- (a) Penggunaan pujian.
- (b) Penggunaan tes.

³⁹ Ade Irma Febrianty, Tri Suryaningsih, dan Zikri Neni Iska, "Pengaruh Penggunaan QUIZZ Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Sekolah Dasar," *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (30 Desember 2021): 264–81, <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i2.23811>.

⁴⁰ Febrianty, Suryaningsih, dan Iska.

⁴¹ Emda, "KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN."

- (c) Bangkitkan rasa ingin tahu dan keinginannya mengadakan eksplorasi.
- (d) Untuk tetap mendapat perhatian.
- (e) Merangsang hasrat peserta didik untuk belajar.
- (f) Mempergunakan materi-materi yang sudah dikenal sebagai contoh agar peserta didik lebih mudah memahami bahan pengajaran.
- (g) Terapkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa agar peserta didik lebih terlibat.
- (h) Minta kepada siswa untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya.
- (i) Pergunakan simulasi dan permainan.
- (j) Perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan.
- (k) Perkecil konsekuensi yang tidak menyenangkan dari keterlibatan siswa.
- (l) Pengajar perlu memahami dan mengawasi suasana sosial di lingkungan sekolah.
- (m) Pengajar perlu memahami hubungan kekuasaan antara pendidik dan peserta didik.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah terjadinya sebuah interaksi antar guru dengan peserta didik untuk mencapai perubahan hasil belajar yang telah dipelajari. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni

faktor internal dan eksternal seperti, faktor internal terjadinya permasalahan yang terjadi pada diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan peserta didik. Hasil belajar di peroleh dari proses belajar dalam memahami materi tersebut. Kemudian, diimplementasikan dalam kehidupan nyata. Maka dari itu, untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai diperlukan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh faktor eksternal seperti, media pembelajaran belum terlaksana dengan maksimal sehingga dalam proses belajar peserta didik tidak tertarik.⁴²

Menurut Sugihartono, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksud adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan, untuk faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar yang meliputi kualitas mengajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.⁴³

Menurut Dimiyati dan, hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka – angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa

⁴² Ega Nurliana dan Oktian Fajar Nugroho, "ANALISIS HASIL BELAJAR DALAM PENGGUNAAN QUIZZ PADA PEMBELAJARAN IPA," t.t., 8.

⁴³ Rara Seftiani dan Elis Fatonah, "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX," t.t., 6.

menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, jenis keterampilan, cita – cita, keinginan, dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Rusman, yang menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku termasuk juga perbaikan perilaku.⁴⁴

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Menurut Muhibbin Syah, ada tiga macam factor yang berasal dari dalam diri individu berupa factor psikologis dan fisiologis.

1) Faktor Internal

a) Faktor Psikologis

Factor psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran siswa meliputi tingkat kecerdasan atau intelegensi, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

(1) Kecerdasan adalah suatu kemampuan psiko-fisik sebagai reaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan

⁴⁴ Agung Setiawan, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyaningsih, "IMPLEMENTASI MEDIA GAME EDUKASI QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL KELAS X IPA 7 SMA NEGERI 15 SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2019/2020," 2019, 7.

lingkungan dengan cara yang tepat. Tingkat kecerdasan menentukan tingkat keberhasilan siswa karena semakin tinggi kemampuan intelegensi seseorang maka semakin besar seorang tersebut dalam meraih kesuksesannya.

- (2) Sikap siswa adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan mereaksi atau merespon dengan cara relative tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya baik itu secara negative maupun positif.
- (3) Bakat ialah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa mendatang. Setiap orang mempunyai bakat dan berpotensi mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Bakat hamper sama sengan intelegensi.
- (4) Minat adalah kecenderungan keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat diartikan oleh seorang dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa.
- (5) Motivasi siswa adalah keadaan internal organisme yang mendorong untuk melakukan sesuatu. Motivasi berarti pemasok daya untuk bertingkahtaku secara terarah.

b) Factor Fiologis

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) dapat dijasikan sebagai penanda tingkat kebugaran organ tubuh serta sendi-sendinya sehingga dapat mempengaruhi

semangat dan intensitas siswa dalam melakukan aktivitas belajar. Kondisi organ tersebut meliputi tingkat Kesehatan dan indera penglihat juga memberikan pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menyerap pengetahuan dan informasi.

2) Factor Eksternal

Factor eksternal yaitu kondisi lingkungan sekitar yakni factor lingkungan dan lingkungan sosial.

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah yang dapat memberikan pengaruh dalam semangat belajar siswa seperti guru, staf administrasi, dan teman sekelas. Sedangkan lingkungan sosial siswa meliputi masyarakat serta tetangga dan teman sebaya di sekitar rumah.

b) Lingkungan Nonsosial

Factor tersebut meliputi gedung sekolah, rumah tempat tinggal keluarga siswa, alat belajar, dan waktu yang digunakan siswa untuk belajar.

3) Factor Pendekatan Belajar

Factor pendekatan belajar diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan siswa untuk menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar.⁴⁵

⁴⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya), hlm. 132-139

c. Jenis-jenis Hasil belajar

Benyamin S. Bloom mengelompokkan menjadi tiga ranah yaitu sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar dalam intelektual yang terdiri enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Ranah Afektif

Ranah ini berhubungan dengan sikap yang meliputi lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik dengan hasil belajar keterampilan serta kemampuan bertindak. Ada enam aspek yakni: (a) Gerakan refleks, (b) keterampilan Gerakan dasar. (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan (f) Gerakan ekspesif dan interprenatif.⁴⁶

⁴⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2013), hlm.3

5. Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS adalah terjemahan dari Sosial Studies yang ada di Amerika yang berarti “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”.⁴⁷

Beberapa pengertian tentang sosial studies yang dikembangkan di Amerika Serikat oleh beberapa tokoh pendidikan terkenal :

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

⁴⁷ Miftahuddin, “REVITALISASI IPS DALAM PERSPEKTIF GLOBAL,” *Jurnal Tribakti* 27, no. 2 (September 2016): 267–84.

filsafat, antropologi, dan ekonomi. IPS didefinisikan sebagai bagian dari sains untuk tujuan instruksional).⁴⁸

Berikut pengertian IPS yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan dan IPS di Indonesia :

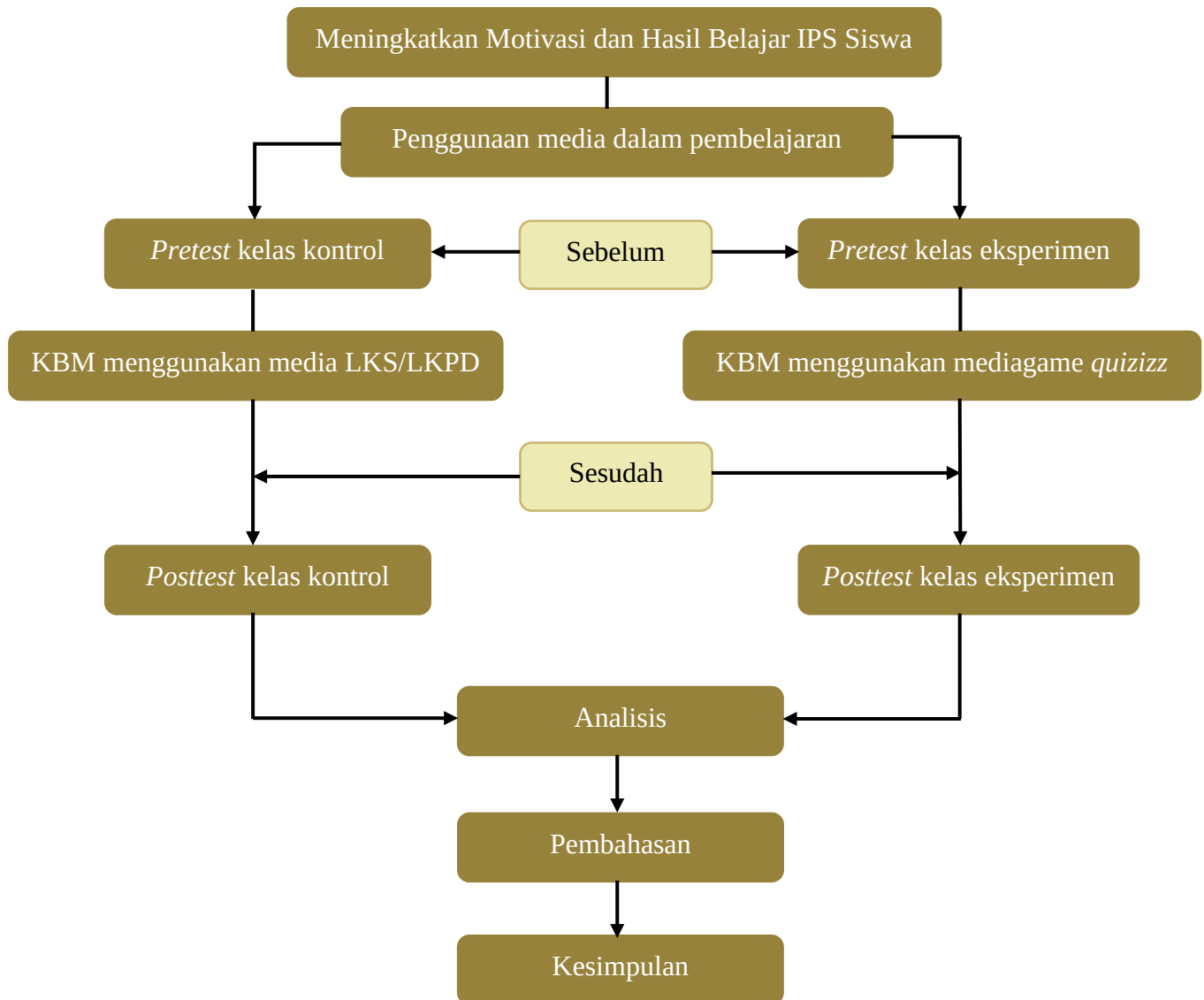
- a. Moeliono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.
- b. Nu'man Soemantri menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti:
 - 1) Menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa sekolah dasar dan lanjutan.
 - 2) Mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.
- c. S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa

⁴⁸ Miftahuddin.

IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.

B. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian Pengaruh Penggunaan Digital *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang yaitu:



Gambar 2.8 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Malang yang berlokasi di Jl. Veteran No.37, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65145. Lokasi ini dipilih berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di bab satu. Sehingga peneliti dapat mengetahui bagaimana karakteristik dan permasalahan yang terjadi di lapangan.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pendidikan kuantitatif dinamakan dengan metode tradisional karena sudah cukup lama digunakan dalam penelitian dan juga telah mentradisi sebagai metode penelitian.⁴⁹ Penelitian kuantitatif merupakan penelitian empiris yang datanya banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data sampai analisis data yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.⁵⁰ Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang menekan pada fenomena-fenomena yang objektif yang di kaji secara kuantitatif.⁵¹

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 8

⁵⁰ Salim, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2018), 40.

⁵¹ Asep Saepul Hamdi Baharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2012); hlm.8

variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol dan ketat. Dan desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi eksperimental*. Penelitian *quasi eksperimental* adalah penelitian yang bertujuan untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengisikan factor-faktor lain yang mengganggu untuk tujuan penelitian.

Peneliti menggunakan desain penelitian *quasi eksperimental* dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan berapa besar pengaruh media Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di SMPN 4 Malang. Dalam penelitian ini peneliti memberikan angket dan *pretest-posttest* kepada siswa untuk mengambil nilai motivasi dan hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan menggunakan media Quizizz pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Desain rancangan penelitian adalah *pretest posttest group desain*. Desain ini merupakan pengkombinasian antara *posttest* dan *pretest* dengan mengadakan suatu tes pada satu kelompok sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Tabel 3.1 Desain Rancangan Penelitian

Kelas	Prestest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	<i>O₁</i>	X	<i>O₃</i>
Kontrol	<i>O₂</i>	-	<i>O₄</i>

Keterangan :

X = Pembelajaran menggunakan DGBL jenis aplikasi *quizizz*

- = Pembelajaran menggunakan LKS/LKPD

O₁ = *Pretest* pada kelas eksperimen

O₂ = *Pretest* pada kelas control

O_3 = *Posttest* pada kelas eksperimen

O_4 = *Posttest* pada kelas control

C. Variabel Penelitian

Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek yang mempunyai “variasi” antara satu dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain.⁵² Variabel adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan.⁵³ Penelitian ini menggunakan dua variabel yakni:

1. Variabel bebas (*Independent Variabel*). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat.⁵⁴ dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas yakni media pembelajaran aplikasi *quizizz*.
2. Variabel terikat (*Dependent Variabel*). Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁵⁵ dalam penelitian ini terdapat dua variabel terikat (*Dependent Variabel*) yakni Motivasi belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2) siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.

⁵² Sugiyono, *op.cit.*, hlm.60

⁵³ D. Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 108

⁵⁴ Sandu Siyotu, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Literasi Media Publishing: Yogyakarta, 2015), hlm.52

⁵⁵ *Ibid*; hlm.53

D. Subjek Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Populasi dalam setiap penelitian harus disebutkan secara tersurat yaitu dengan besarnya anggota populasi serta wilayah penelitian yang menjadi cakupan. Tujuan diadakannya populasi ialah agar kita dapat menentukan besarnya anggota sampel yang diambil dari anggota populasi dan membatasi berlakunya daerah generalisasi.⁵⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII tahun ajaran 2023/2024.

Sampel merupakan bagian atau sebagian atau sebagian kecil dari objek/subjek yang terdapat di dalam sebuah populasi penelitian. Menurut Susilana menyatakan bahwa sampel merupakan sebagian objek yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mampu mewakili seluruh populasi.⁵⁷ Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵⁸ Mengenai penentuan besarnya sampel Suharsimi Arikunto, mengemukakan di dalam pengambilan sampel apabila subyeknya kurang dari 100 diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10%, 15% atau 20%, 25% atau lebih.

⁵⁶ Hardani dkk, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF* (CV. Putaka Ilmu, 2020).

⁵⁷ Darwin dkk, *METODE PENELITIAN PENDEKATAN KUANTITATIF* (CV. MEDIA SAINS INDONESIA, 2020).

⁵⁸ Nur Syamsiyah, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Motivasi belajar Terhadap Hasil Belajar Terhadap Mata pelajaran IPS Siswa Kelas VIII di MTS Negeri 7 Malang*, (Malang: Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020)

Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* (sampling pertimbangan) yang didasarkan atas tujuan tertentu. Teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga dan data, sehingga tidak dapat mengambil sampel yang benar dan jauh. Meskipun teknik ini diperbolehkan, yaitu peneliti boleh menentukan sampel berdasarkan tujuan tertentu, tetapi ada syarat-syarat yang harus dipenuhi, antara lain: (a) pengambilan sampel harus didasarkan ciri-ciri, sifat-sifat, atau karakteristik tertentu yang merupakan pokok ciri populasi. (b) subjek yang diambil sebagai sampel harus benar-benar paling banyak ciri-ciri yang terdapat pada populasi (*key subject*). (c) penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat dalam studi pendahuluan.⁵⁹

Dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen yang mengharuskan adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka peneliti membagikan kelas control dan kelas eksperimen berdasarkan kelas. Serta sifat populasi yang homogen yakni pada tingkat kelas yang sama. Kelas yang dipilih berdasarkan nilai rata-rata siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang, dengan tujuan memperoleh sampel mewakili populasi dan rata-rata tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil dua kelas. Sampel yang

⁵⁹ Muhammad Akhyar, "Pengaruh model pembelajaran EarthComm berbantuan citra Google Earth terhadap kemampuan berpikir spasial peserta didik pada mata pelajaran Geografi kelas XII IPS MA Al-Ittihad Poncokusumo Malang" (undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020), <http://etheses.uin-malang.ac.id/17962/>.

dipilih adalah seluruh siswa kelas VIII-H sebagai kelas control. Dan VIII-I sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.2 Jumlah Sampel

No	Keterangan	Jumlah Siswa
1	VIII-H	31
2	VIII-I	32
Jumlah		63

E. Data dan Sumber Data

Data merupakan komponen penelitian, artinya tanpa data tidak akan ada penelitian, data dalam penelitian harus valid atau benar, jika tidak valid maka akan menghasilkan informasi dan kesimpulan yang keliru atau salah. Data merupakan keterangan mengenai suatu hal yang berupa angka, symbol dan lainnya yang diketahui dan dianggap. Sebelum dianalisis data perlu dikelompokkan sesuai dengan karakteristiknya. Dari sumber SK Menteri P dan K No. 0259/U/1977 tanggal 11 Juli 1977 disebutkan bahwa data adalah segala fakta dan angka yang dapat disajikan bahan untuk Menyusun suatu informasi, sedangkan informasi adalah hasil pengolahan data yang dipakai suatu keperluan.⁶⁰ Dalam penelitian ini menggunakan dua sumber data, yakni :

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari narasumber/responden dari lokasi atau tempat penelitian. Data primer

⁶⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu pendekatan Praktik*, Edisi Revisi IV (Cet.XI; Jakarta:Alfabeta, 2012), h. 99-100.

yaitu sumber pertama dimana data dihasilkan.⁶¹ Data primer yang menjadi sumber penelitian adalah hasil dari pengisian kuisioner dan nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen/publikasi/laporan penelitian dari dinas/instansi maupun sumber data lainnya yang menunjang.⁶² Adapun data sekunder pada penelitian ini adalah data-data sekolah, literatur yang berkaitan dengan penelitian, RPP guru mata pelajaran IPS, dan dokumentasi.

F. Instrument Penelitian

Instrumen merupakan bagian yang terpenting didalam suatu penelitian, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas penelitian. Di dalam penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif yang menjadi instrument atau alat didalam penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti, dengan jumlah instrument yang digunakan sesuai dengan jumlah variabel penelitian.⁶³

Adapun pengertian dasar dari instrument penelitian adalah: *Pertama*, instrument penelitian menempati tempat yang begitu penting dalam hal bagaimana dan cara apa yang mestinya dilakukan oleh peneliti guna memperoleh data di lapangan. *Kedua*, instrument penelitian adalah

⁶¹ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik, serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya Edisi Kedua*, (Jakarta:Kencana,2005), hlm.132

⁶² Deni Darmawan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.2013) hlm.13

⁶³ Asep Saepul Hamdi BAharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta:CV Budi Utama, 2012); hlm. 50

bagian paling rumit dari keseluruhan proses penelitian. Apabila terjadi kesalahan pada bagian ini, dapat dipastikan suatu penelitian akan gagal atau berubah dari konsep semula. *Ketiga*, bahwa pada dasarnya instrument penelitian kuantitatif memiliki dua fungsi yaitu sebagai *subtitusi* dan sebagai *suplemen*. Fungsi subtitusi adalah dimana instrument memiliki kedudukan sebagai wakil satu-satunya peneliti di lapangan, contohnya seperti instrument angket. Sebagai suplemen instrument hanyalah sebagai pelengkap dari sekian banyak alat-alat bantu penelitian yang diperlukan oleh peneliti pada pengumpulan data yang menggunakan instrument penelitian.⁶⁴

Adapun pendekatan yang digunakan oleh peneliti untuk mengajukan pernyataan adalah menggunakan skala likert. Skala digunakan secara luas dalam kuisioner karena memberikan penilaian yang cukup akurat akan kepercayaan atau opini. Skala likert yang benar adalah yang pokoknya memuat nilai atau arah dan responden mengindikasikan persetujuan atau pertentangan pada pernyataan. Item skala likert menggunakan skala respon yang berbeda yang pada intinya pokok-pokoknya dapat berupa yang netral atau mengarahkan.⁶⁵ sikap atau perilaku yang diinginkan peneliti dapat dinilai dengan menggunakan skala likert. Variabel dalam penelitian akan diukur dan dijelaskan kedalam beberapa indikator. Indikator menjadi titik

⁶⁴ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik, serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya Edisi Kedua*, (Jakarta: Kencana, 2005) hlm. 104-105

⁶⁵ Asep Saepul Hamdi Baharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta:CV Budi Utama, 2012); hlm. 59

tolak penyusunan butir-butir instrument baik berbentuk pertanyaan maupun pernyataan.

Peneliti menggunakan lima kriteria jawaban yang dipilih berdasarkan Skala Likert :

Tabel 3.3 Skor Skala Likert

Jawaban	Skor
Selalu (Sangat Setuju)	5
Sering (Setuju)	4
Kadang-kadang (Ragu-ragu)	3
Jarang (Tidak Setuju)	2
Tidak Pernah (Sangat Tidak Setuju)	1

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

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

		belajar yang kondusif		
Jumlah				21

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	No. Item
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. 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. 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena	a. Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	1. Siswa mampu menjawab faktor-faktor didirikannya VOC	1
		2. Siswa mampu menyebutkan hak istimewa yang dimiliki VOC	2
		3. Siswa mampu menentukan politik yang digunakan Belanda untuk memonopoli perdagangan	3
		4. Siswa mampu menentukan penyebab kebangkrutan VOC	4
		5. Siswa mampu memahami bagaimana akibat monopoli bagi rakyat Indonesia	5
		6. Siswa mampu menentukan kebijakan dari Daendels	6
		7. Siswa dapat menyebutkan peninggalan Daendels yang masih dimanfaatkan hingga sekarang	7
		8. Siswa mampu memahami akibat dibangunnya jalan Anyer-Panarukan	8
		9. Siswa dapat menyebutkan lama pembangunan jalan Anyer-Panarukan	9
		10. Siswa dapat menyebutkan teori yang digunakan dalam sistem sewa tanah	10
		11. Siswa dapat menyebutkan latar belakang landrent sistem	11

dan kejadian tampak mata. 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.		12. Siswa dapat menyebutkan sistem sewa tanah terjadi pada masa pemerintahan	12
		13. Siswa mampu menyebutkan nama lain sistem sewa tanah	13
		14. Siswa dapat memahami faktor kegagalan dari sistem sewa tanah	14
		15. Siswa dapat menentukan tujuan pemerintah colonial Belanda melaksanakan sistem tanam paksa	15
		16. Siswa dapat memahami pelaksanaan tanam paksa yang menyebabkan penderitaan rakyat	16
		17. Siswa mampu menyebutkan orang-orang Belanda yang menentang tanam paksa	17
		18. Siswa mampu memahami akibat dari tanam paksa	18
		19. Siswa mampu memahami akibat system tanam paksa dikarenakan adanya perang	19
		20. Siswa mampu menyebutkan UU yang dikelurkan pada tahun 1870	20

Dalam penelitian ini terdapat kelas eksperimen dan kelas control.

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

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

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

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

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

Tabel 3.6 Kotegori 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

Tujuan utama dari penelitian ialah untuk memperoleh data, prosedur pengumpulan data ialah fase yang paling penting dalam proses penelitian. Peneliti tidak akan dapat memperoleh data yang memenuhi persyaratan data jika tidak memahami prosedur pengumpulan data.⁶⁶ Pada penelitian ini

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal.308

teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: metode tes (*posttest* dan *pretest*), angket, dan dokumentasi.

Angket atau kuisioner adalah pernyataan tertulis yang dibuat oleh peneliti untuk memperoleh informasi dari responden tentang sesuatu yang diteliti. Angket ini digunakan untuk menguji motivasi belajar siswa di SMPN 4 Malang. Data dari angket ini diolah untuk mengetahui tingkat pengaruh media *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa SMPN 4 Malang di kelas VIII-H dan kelas VIII-I sebagai responden penelitian, dengan kuisioner yang digunakan ialah kuisioner tertutup.

Teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu metode tes. Tes adalah sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada responden untuk mengetahui sisi kognitif. Tes yang digunakan oleh peneliti berisikan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa baik *pretetst* maupun *posttest* saat menggunakan media game edukasi *quizizz*.

Teknik pengumpulan data yang terakhir adalah dokumentasi, yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang buku meta pelajaran, nilai ulangan harian, UTS, dan tugas siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.

H. Uji Validitas dan Realibilitas

1. Validitas

Uji validitas adalah pengujian untuk membuktikan bahwa alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data atau mengukur data itu valid. Validitas berarti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu

instrument dalam melakukan fungsinya sebagai alat ukur.⁶⁷Jadi, uji validitas merupakan suatu alat ukur dalam menentukan valid atau tidaknya suatu instrument penelitian.

Uji validitas sering digunakan untuk mengukur ketetapan suatu item dalam kuisioner atau skala. Uji validitas yang digunakan adalah uji validitas item. Validitas item ditujukan dengan adanya korelasi atau dukungan terhadap item total (skor total), perhitungan dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor item dengan skor total item.⁶⁸

Uji validitas adalah mengukur korelasi antara skor suatu pernyataan atau indicator yang di uji dengan skor total pada variabelnya. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi produk (*person product moment correlation*) yang dilakukan dengan bantuan SPSS 19.0 *for windows*. Untuk menentukan apakah suatu item itu layak digunakan atau tidak adalah dengan melakukan uji signifikan koefisien korelasi pada taraf signifika 0,05 (5%) yang artinya suatu item dinyatakan valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total item.⁶⁹ Adapun kriteris validitas data menurut Suharsimi Arikunto, yaitu:

Tabel 3.7 Kategori 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

⁶⁷ Masrukin, *metodologi Penelitian Kuantitatif*, 139.

⁶⁸ Duwi Priyatno, *Paham Analisi Statistik Data dengan SPSS*, (Jogjakarta: Mediakom, 2010), hal. 90

⁶⁹ Vivi Herlina, *Panduan Praktis Mengelola Data Koesioner Menggunakan SPSS*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019), hlm.58

2. Reliabilitas

Reliabel adalah tingkatan dimana suatu tes secara konsisten mengukur berapapun hasil pengukuran itu.⁷⁰ Uji reliabilitas digunakan untuk menguji instrumen yang telah dibuat (kuesioner) memberikan hasil yang konsisten atau tidak. Instrumen yang baik ditandai dengan taraf reliabilitas yang tinggi yang ditandai dengan hasil tes yang tetap walaupun dilakukan pengulangan atas penggunaan alat ukur tersebut (instrumen). Instrumen yang reliabel akan menghasilkan yang sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Pengukuran reliabilitas dapat dilakukan dengan dua cara:

- a) *Repeated Measure* atau pengukuran ulang. Disini seseorang akan diberikan pertanyaan yang sama pada waktu yang berbeda, dan dilihat apakah ia tetap konsisten dengan jawabannya.
- b) *One Shot* atau pengukuran sekali saja. Pengukuran ini dilakukan sekali saja dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur korelasi antar jawaban pertanyaan.⁷¹

Dalam penelitian ini menggunakan SPSS 26.0 *for windows*, untuk mencapai hal tersebut dilakukan uji reabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Derajat hubungan ini ditunjukkan dengan koefisien reabilitas dari 0 sampai dengan 1. Jika koefisiennya semakin mendekati 1,

⁷⁰ Masrukin, Metodologi Penelitian Kuantitatif, (Kudus: Stain Kudus, 2009), hal. 160

⁷¹ Masrukhin, Metodologi Penelitian Kuantitatif Cet.III, (Kudus: Media Ilmu Press, 2018), hal. 97

maka semakin reliabel begitupun sebaliknya.⁷² Nilai tingkat keandalan atau riabel *Cronbach's Alpha* dapat ditunjukkan pada table berikut:

Tabel 3.8 Nilai Tingkat Keandalan

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

I. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial, dengan analisis data sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel berdistribusi normal atau tidak. Teknik yang digunakan untuk menguji normalitas antara lain: chi-kuadrat, Lilliefors, teknik *Kolmogrow/Smirnov*, dan Shapiro wilk. Kriteria keputusan dalam uji normalitas pada SPSS adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dinyatakan data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dinyatakan data berdistribusi tidak normal.⁷³ Adapun

⁷² Febri Enda, *Pedoman Metodologi Penelitian (Statistika Praktid)*, (Sidoarjo: Zifatama Jawar, 2017), hl., 140-141

⁷³ Johar Arifin, *SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), hlm 85

dalam penelitian ini menggunakan ujinormalitas pendekatan *Kolmogrow/Smirnov* dibantu dengan menggunakan program SPSS 26.0 *for windows*.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak.⁷⁴ Uji homogenitas digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan keputusan uji statistik. Pada penelitian ini uji homogenitas menggunakan metode *leven's statistic* dibantu dengan menggunakan program SPSS 26.0 *from windows*. Menurut Widiyanto, dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- (1) Jika nilai signifikan atau Sig. < 0,05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen)
- (2) Jika nilai signifikan atau Sig. > 0,05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

c. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan, sehingga harus diujikan kebenarannya secara empiris.

⁷⁴ Rezeki Amaliah, "HASIL BELAJAR BIOLOGI MATERI SISTEM GERAK DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ROTATING TRIO EXCHANGE (RTE) PADA SISWA KELAS XI SMAN 4 BANTIMURUNG," 2017, 7.

Hipotesis berasal dari kata *hupo* yang berarti sementara dan *tesis* berarti pernyataan atau teori. Dengan demikian, hipotesis berarti pernyataan sementara yang perlu diuji kebenarannya dan untuk menguji kebenaran tersebut digunakan pengujian hipotesis, maka dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis dua sisi (*two tail test*).⁷⁵

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang ada yaitu untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII pada penggunaan *digital game based learning* menggunakan aplikasi *quiziz*. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan SPSS 26 *for windows* dengan uji *independent sample t-test* dan uji manova (*multivariate analysis of variance*).⁷⁶

1) *Uji independent sample t-test*

Penentuan hipotesis diterima apabila t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0.05$) artinya kedua varian sama (varian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama).

⁷⁵ Johar Arifin, *SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), hlm 17

⁷⁶ Payadnya I Putu, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS* (deepublish, t.t.).

2) Uji Anava

Pada penelitian eksperimen terkadang melibatkan 2 variabel bebas atau satu variabel bebas dan satu variabel moderator. Pada kondisi ini, masing-masing variabel bebas bisa diklasifikasikan menjadi dua, yaitu variabel bebas pertama dan variabel bebas kedua. Kondisi ini juga memungkinkan adanya satu variabel moderator. Dalam kondisi ini, variabel moderator dibagi menjadi dua, yaitu moderator kategori pertama dan moderator kategori kedua.

Variabel motivasi belajar dibagi menjadi dua, yaitu motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah. Penentuan tinggi rendahnya kategori motivasi belajar dilakukan dengan langkah – langkah sebagai berikut.

- a) Urutkan data motivasi belajar dari terbesar ke terkecil.
- b) Tentukan 27% atau 33% dari seluruh sampel.
- c) 27% atau 33% data terbesar selanjutnya dikategorikan motivasi belajar tinggi.
- d) 27% atau 33% data terkecil selanjutnya dikategorikan motivasi belajar rendah.⁷⁷

Hipotesis kerjanya sebagai berikut:

H₀₁ : Tidak ada pengaruh positif signifikan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang yang

⁷⁷ I Putu.

menggunakan *digital game base learning* aplikasi *quizizz* lebih baik dari pada menggunakan LKS/LKPD.

H_{o2} : Tidak ada pengaruh positif signifikan hasil belajar IPS ditinjau dari motivasi belajar pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang yang menggunakan *digital game base learning* aplikasi *quizizz* lebih baik dari pada menggunakan LKS/LKPD.

H_{a1} : Ada pengaruh positif signifikan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang yang menggunakan *digital game base learning* aplikasi *quizizz* lebih baik dari pada menggunakan LKS/LKPD.

H_{a2} : Ada pengaruh positif signifikan *digital game base learning* aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari motivasi belajar pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang

J. Prosedur Penelitian

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

1. Tahap perencanaan penelitian :
 - a. Menentukan tempat penelitian.
 - b. Mengurus surat izin pra-observasi.
 - c. Melakukan wawancara dan observasi lapangan mengenai gambaran pembelajaran di SMPN 4 Malang.

- d. Melakukan kajian terhadap segala sesuatu yang berkaitan erat dengan permasalahan yang hendak dipecahkan.
- e. Merumuskan masalah yang akan dikaji.
- f. Membuat proposal penelitian.
- g. Melakukan seminar proposal penelitian.
- h. Membuat surat izin penelitian.
- i. Melakukan konsultasi dengan guru IPS di sekolah yang akan dilakukan penelitian mengenai materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
- j. Menentukan dua kelas sebagai sampel dalam penelitian berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di sekolah.
- k. Melakukan uji coba tes.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pre-test* kepada kedua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas control, agar dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajari.
- b. Memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi game *quizizz* pada kelas eksperimen dan memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran konvensional pada kelas control.
- c. Memberikan *pos-test* pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *game based learning quizizz* dan memberikan *pos-test* kelas control melalui tes pada lembar kertas.

- d. Mengumpulkan data dari proses observasi yang dilakukan
- 3. Tahap Akhir Penelitian
 - a. Mengelola data dari hasil penelitian.
 - b. Menganalisis dan membandingkan hasil belajar peserta didik dalam *pre-test* maupun *pos-test*.
 - c. Menyimpulkan hasil dari penelitian.
 - d. Membuat kesimpulan serta saran dari hasil penelitian yang diperoleh.
 - e. Membuat laporan penelitian.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data Hasil Belajar

Data hasil penelitian yang akan diuraikan dalam bab ini adalah data yang diperoleh dari dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VIII-I sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* dan kelas VIII-H sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional dengan media LKS/LKPD. Pengambilan data hasil belajar dengan menggunakan hasil *pretest-posttest* dengan memberikan 20 butir soal pilihan ganda sesuai dengan materi Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan..

Tabel 4.1 Daftar Nilai Pretest dan Posttest

Deskripsi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Jumlah siswa	32	32	31	31
Nilai tertinggi	85	95	70	95
Nilai terendah	50	70	25	60
Rata-rata	65,93	83,12	44,67	78,54

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* untuk kelas eksperimen adalah 65,93, sedangkan untuk nilai *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 83,12. Hasil *pretest* kelas kontrol adalah 44,67, sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol adalah 78,54. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada hasil *posttest*

kelas eksperimen menjadi lebih tinggi dengan penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS.

B. Paparan Data Motivasi Belajar

Data hasil penelitian yang akan diuraikan dalam bab ini adalah data yang diperoleh dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VIII-I sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media *game quizizz* dan kelas VIII-H sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional dengan media LKS/LKPD. Data yang dikumpulkan berupa hasil kuesioner/angket motivasi belajar siswa. Pengambilan data motivasi belajar siswa dengan menyebarkan angket motivasi yang terdapat 21 butir pernyataan yang sesuai dengan indikator motivasi belajar dan diberikan kepada siswa diakhir pembelajaran.

1. Data Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

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

Angket motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini memiliki 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, (6) Adanya lingkungan yang kondusif. Sejumlah enam indikator tersebut kemudian dikembangkan menjadi 21 butir pernyataan.

Tabel 5.1 Kategori Skor Motivasi Belajar Siswa

Kategori	Motivasi Awal		Motivasi Akhir	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rendah (1-35)	-	-	-	-
Sedang (36-69)	1	13	-	-
Tinggi (70-105)	31	18	32	31
Total	32	31	32	31

C. Analisis Data Penelitian

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

1. Uji Prasyarat

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

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah berdistribusi normal atau diambil dari

populasi normal. Adapun dalam penelitian uji normalitas menggunakan pendekatan *Kolmogorov-Smirnov* dibantu dengan menggunakan program SPSS 26 *for windows*. Data berdistribusi normal apabila rasio *Skewness* dan *Kurtosis* berada pada kisaran -2 sampai +2. Sebaliknya data tidak berdistribusi normal apabila rasio tidak berada diantara rasio tersebut. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi adalah sebagai berikut:

- (1) Jika nilai sig > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
- (2) Jika nilai sig < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.2 Uji Normalitas Motivasi Belajar Kolmogorov-Smirnov

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Motivasi Awal_Eksperimen	.122	32	.200 [*]	.963	32	.331
	Motivasi Akhir_Eksperimen	.119	32	.200 [*]	.960	32	.272
	Motivasi Awal_Kontrol	.101	31	.200 [*]	.980	31	.806
	Motivasi Akhir_Kontrol	.149	31	.078	.952	31	.183

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.5, dapat dijelaskan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data motivasi yang berdistribusi normal, hal ini dapat dibuktikan dari nilai signifikansi uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel *Kolmogorov-Smirnov* yang lebih besar dari 0,05. Diketahui bahwa nilai signifikansi motivasi awal dan akhir pada kelas eksperimen adalah 0,200 dan 0,200. Sedangkan nilai signifikansi motivasi awal dan akhir kelas kontrol adalah 0,200 dan 0,078. Berdasarkan

pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.3 Uji Normalitas Hasil Belajar Kolmogorov-Smirnov

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	1	.148	32	.071	.934	32	.051
	2	.154	32	.052	.924	32	.026
	3	.146	31	.092	.958	31	.261
	4	.151	31	.069	.955	31	.209

a. Lilliefors Significance Correction

berdistribusi normal, hal ini dapat dibuktikan dari nilai signifikansi uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel *Kolmogorov-Smirnov* yang lebih besar dari 0,05. Diketahui bahwa nilai signifikansi *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen adalah 0,71 dan 0,52. Sedangkan nilai signifikansi *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol adalah 0,92 dan 0,69. Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan data kelas kontrol berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui karakteristik sampel yang digunakan dalam penelitian. Karakteristik sampel berupa apakah data dari dua sampel penelitian yang diperoleh homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan *SPSS 26 for windows* dengan menggunakan metode *leven's statistic*. Perhitungan homogenitas berdasarkan pada rata-rata (mean).

Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi sebagai berikut:

- (1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka menunjukkan kelompok data memiliki variansi sama (bersifat homogen).
- (2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka menunjukkan kelompok data memiliki variansi berbeda (tidak bersifat homogen).

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

Tabel 4.4 Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	.201	1	61	.656
	Based on Median	.165	1	61	.686
	Based on Median and with adjusted df	.165	1	59.843	.686
	Based on trimmed mean	.235	1	61	.630

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

Tabel 4.5 Uji Homogenitas Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.273	1	61	.603
	Based on Median	.288	1	61	.593
	Based on Median and with adjusted df	.288	1	60.783	.593
	Based on trimmed mean	.259	1	61	.612

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

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan yaitu untuk menguji motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan penggunaan *digital game based learning* dengan aplikasi *quizizz*. Uji hipotesis dilakukan menggunakan *SPSS 26 for windows* dengan uji-t (*Independent sample t-test*) dan uji manova.⁷⁸

a. Uji independent sample t-test

Penentuan hipotesis diterima apabila t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan signifikansi lebih

⁷⁸ I Putu.

kecil dari 0,05 ($p < 0.05$) artinya kedua varian sama (varian kelompok eksperimen dan kelompok control sama).

b. Uji Anava

Pada penelitian eksperimen terkadang melibatkan 2 variabel bebas atau satu variabel bebas dan satu variabel moderator. Pada kondisi ini, masing-masing variabel bebas bisa diklasifikasikan menjadi dua, yaitu variabel bebas pertama dan variabel bebas kedua. Kondisi ini juga memungkinkan adanya satu variabel moderator. Dalam kondisi ini, variabel moderator dibagi menjadi dua, yaitu moderator kategori pertama dan moderator kategori kedua.

Variabel motivasi belajar dibagi menjadi dua, yaitu motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah. Penentuan tinggi rendahnya kategori motivasi belajar dilakukan dengan langkah – langkah sebagai berikut.

- 1) Urutkan data motivasi belajar dari terbesar ke terkecil.
- 2) Tentukan 27% atau 33% dari seluruh sampel.
- 3) 27% atau 33% data terbesar selanjutnya dikategorikan motivasi belajar tinggi.
- 4) 27% atau 33% data terkecil selanjutnya dikategorikan motivasi belajar rendah.⁷⁹

⁷⁹ I Putu.

Hipotesis kerjanya sebagai berikut:

H₀₁ : Tidak ada pengaruh positif signifikan *digital game base learning* aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.

H₀₂ : Tidak ada pengaruh positif signifikan *digital game base learning* aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari motivasi belajar pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.

H_{a1} : Ada pengaruh positif signifikan *digital game base learning* aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.

H_{a2} : Ada pengaruh positif signifikan *digital game base learning* aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari motivasi belajar pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.

Tabel 4.9
Uji Hipotesis Motivasi Belajar

		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	.201	.656	8.966	61	.000

Berdasarkan tabel 4.9, dapat dijelaskan bahwa hasil uji hipotesis yang dilakukan penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa

kelas VIII SMPN 4 Malang. Dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0.000 yang lebih kecil dari 0,05. Kesimpulan dari uji hipotesis pada motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah terbukti.

Tabel 4.10 Uji Hipotesis Hasil Belajar

		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.273	.603	2.127	61	.037

Berdasarkan tabel 4.10, dapat dijelaskan bahwa hasil uji hipotesis yang dilakukan penggunaan digital game based learning aplikasi quizizz dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN4 Malang. Dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0.037 yang lebih kecil dari 0,05. Kesimpulan dari uji hipotesis pada hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah terbukti.

Tabel 4.11 Uji Anava

Tests of Between-Subjects Effects						
Dependent Variable: Hasil Belajar						
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	423.441 ^a	3	141.147	1.913	.137	.089
Intercept	85613.489	1	85613.489	1160.249	.000	.952
Media	.848	1	.848	.011	.915	.000
Motivasi_Belajar	36.829	1	36.829	.499	.483	.008
Media * Motivasi_Belajar	89.758	1	89.758	1.216	.275	.020
Error	4353.543	59	73.789			
Total	416825.000	63				
Corrected Total	4776.984	62				

a. R Squared = .089 (Adjusted R Squared = .042)

Berdasarkan tabel 4.11 dapat dijelaskan bahwa uji anova yang telah dilakukan untuk mengukur pengaruh quizizz terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar dengan nilai signifikansinya 0,275. Sehingga dapat disimpulkan H_{a2} ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belum tentu motivasi belajar yang tinggi memengaruhi nilai hasil belajar dengan didukung media *quizizz*.

D. Temuan Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh terkait dengan motivasi dan hasil belajar siswa pada dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data motivasi belajar diperoleh melalui penyebaran angket di awal kegiatan pembelajaran dan setelah kegiatan pembelajaran. Data hasil belajar diperoleh melalui uji tes yakni *pretest* dan *posttest*. Hal ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang. Dengan demikian temuan dalam penelitian ini menunjukkan:

1. Adanya pengaruh penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.
2. Tidak adanya pengaruh penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan *Digital Game Based Learning* Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan bahwa hasil belajar IPS kelas VIII yang menggunakan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajarannya lebih baik dibandingkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan LKS/LKPD.

Slameto yang mengemukakan terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor internal meliputi: 1) Faktor fisik yang bersumber dari kondisi fisik siswa, meliputi: kesehatan jasmani, susunan syaraf yang baik, pendengaran yang baik dan sebagainya. 2) Faktor psikis yaitu faktor yang bersumber dari kondisi kejiwaan anak yang meliputi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, konsentrasi, motivasi, dan sebagainya. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar meliputi: 1) Fasilitas belajar yang mencukupi seperti alat-alat tulis, media pembelajaran, dan lain sebagainya. 2) Waktu belajar, yakni keteraturan dan kedisiplinan dalam belajar.⁸⁰

Penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal yakni: 1) *Quizizz* adalah media yang menarik serta dapat menciptakan

⁸⁰ Firdaus Daud, " Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo, "*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)* 19, no.2 (2012):256.

suasana baru dalam kegiatan pembelajaran; 2) *Quizizz* merupakan sebuah *we-btool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas; 3) Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS; 4) Terdapat beberapa fitur yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Beberapa fitur diantaranya berupa: adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar dan teliti; 5) Adanya sistemn ranking yang ditampilkan, hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis. Hal ini mendorong siswa untuk bersaing dengan teman sekelasnya. Siswa merasa tertantang dan berlomba-lomba memberikan pilihan jawaban terbaik mereka, meskipun terkadang kuis mengalami error karena media ini merupakan media daring yang dipengaruhi oleh jaringan internet, hal tersebut tidak menurunkan semangat untuk menjadi pemain terbaik dalam kuis. Hal tersebut mendorong partisipasi siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.⁸¹

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, menghasilkan temuan bahwa penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* dalam kegitan pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Diketahui penggunaan aplikasi *quizizz* dalam

⁸¹ Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020."

kegiatan pembelajaran lebih baik untuk diterapkan dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Hal ini dapat dilihat dari lebih tingginya perolehan hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran adalah 83,12 dan nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan media konvensional adalah 78,55. Berdasarkan rata-rata hasil belajar tersebut dapat dinyatakan bahwa kedua kelas memiliki perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar. Dengan hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran IPS beberapa siswa beranggapan bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan karena banyaknya materi yang harus dihafalkan, serta penggunaan media yang kurang bervariasi yang membuat siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, mengantuk saat kegiatan pembelajaran IPS, dan suasana kelas yang kurang menarik. Pemilihan dan penerapan model serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa merupakan salah satu faktor penting dalam proses kegiatan pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Semakin inovatif guru dalam menerapkan media dan model pembelajaran, hal tersebut semakin membuat siswa tertarik dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan media konvensional yakni LKS/LKPD, serta penggunaan model ceramah menghasilkan motivasi dan hasil belajar siswa lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini dikarenakan pembelajaran terkesan kurang

menarik disebabkan dari penggunaan media yang kurang bervariasi yang membuat siswa mudah bosan, mengantuk, kurang memperhatikan penjelasan guru IPS, dan hanya ada segelintir siswa yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Langkah-Langkah pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol yakni, kegiatan diawali dengan apresiasi guru memberikan motivasi kepada siswa. Pada kegiatan inti guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan diajarkan hari ini. Setelah guru menjelaskan materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Guru memberikan LKS/LKPD kepada peserta didik berupa latihan soal.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan menggunakan *digital game based learning* aplikasi *quizizz*. Hasil temuan pada analisis data kelas eksperimen yang menggunakan *quizizz* memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional yakni LKS/ LKPD. Hal ini didukung dengan hasil analisis data yang menyatakan bahwa penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

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

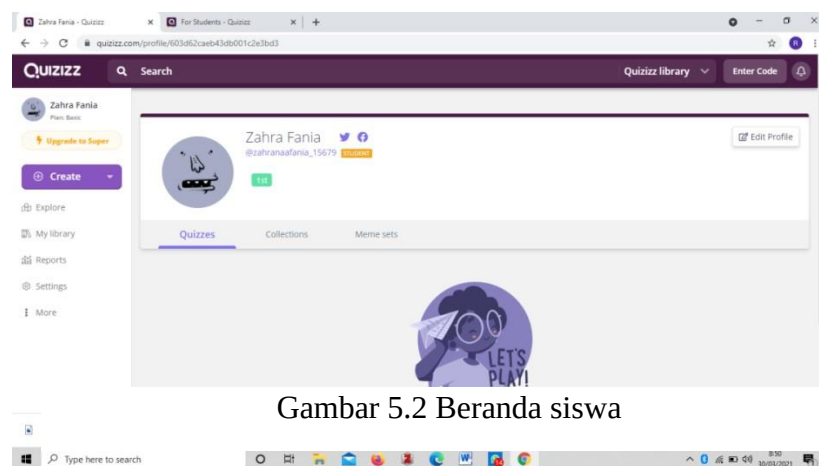
- 1) Peserta didik menggunakan laptop/*handphone* yang telah terhubung dengan internet
- 2) Siswa masuk ke akun google dan masuk pada <https://quizizz.com/>

- 3) Siswa mengklik sign up dengan menggunakan akun *google*, atau dengan memasukkan email untuk membuat akun *quizizz*
- 4) Setelah berhasil *sign up*, siswa mengklik pada kolom siswa.



Gambar 5.1 Pemilihan Penggunaan Akun

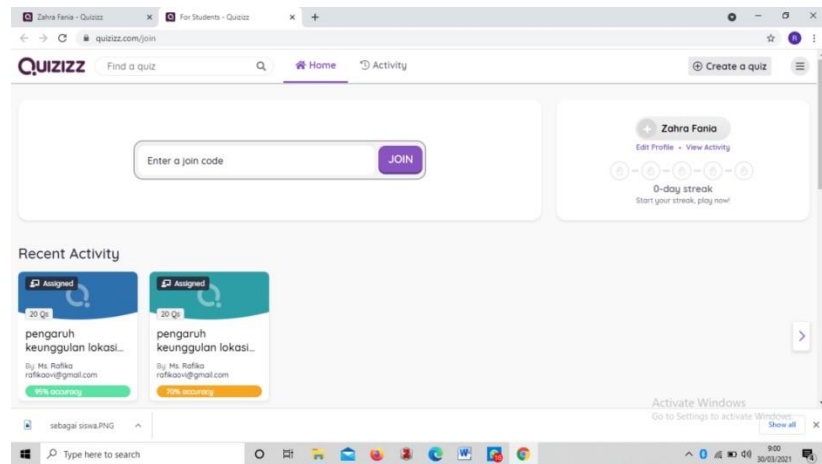
- 5) Siswa memasukkan identitas seperti nama, Negara, dan kode pos
- 6) Setelah siswa berhasil membuat akun *quizizz* maka akan tampil tampilan gambar akun.



Gambar 5.2 Beranda siswa

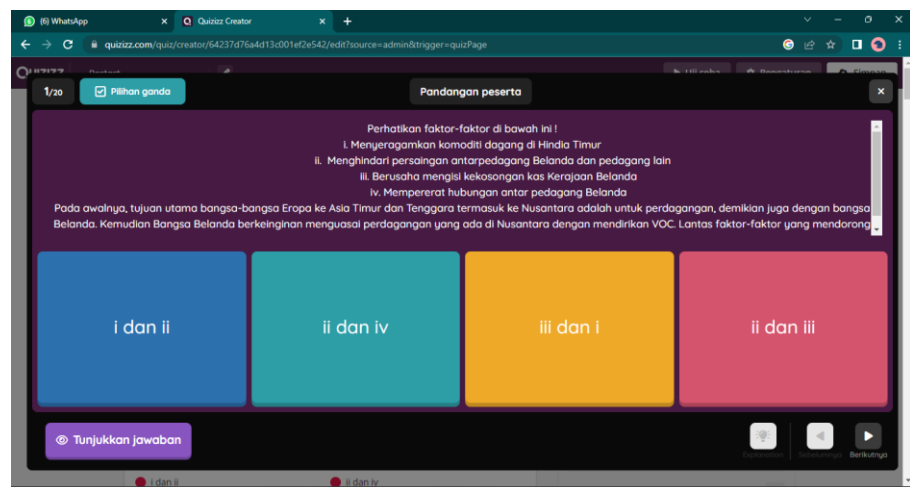
- 7) Dengan hal ini maka siswa sudah dapat menggunakan *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran.

- 8) Setelah itu siswa akan diberikan kode oleh guru untuk mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*.
- 9) Siswa memasukkan kode yang diberikan oleh guru di dalam kolom yang telah tersedia.



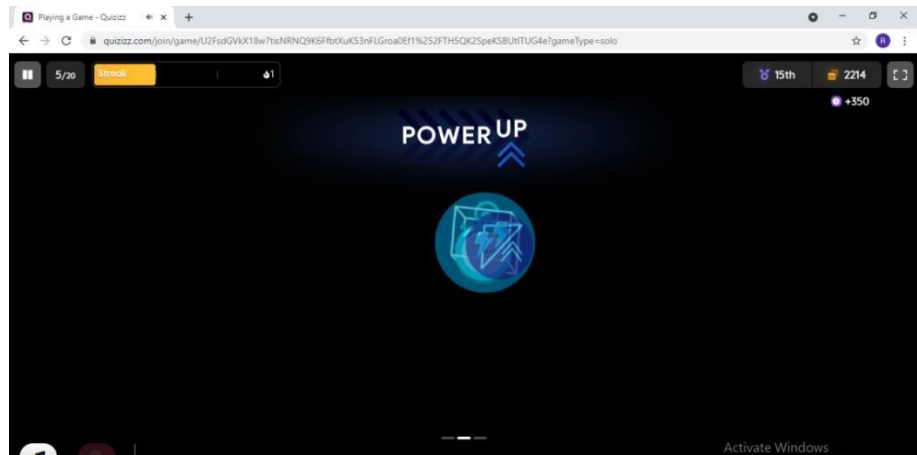
Gambar 5.3 Kolom Kode Soal

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



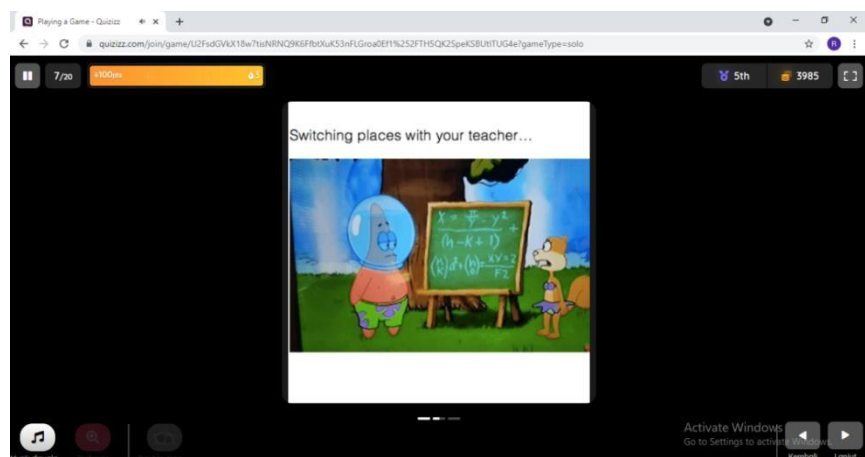
Gambar 5.4 Tampilan Soal

- 12) Saat siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan ada penghargaan yang bersifat acak.



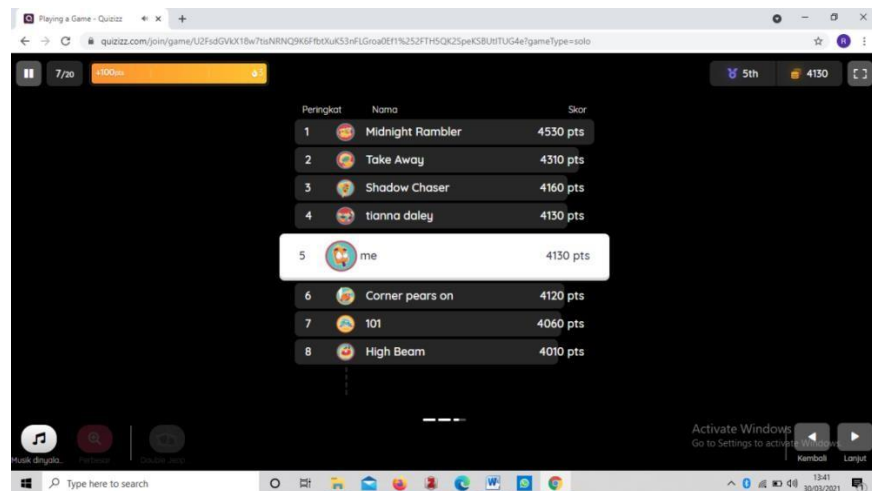
Gambar 5.5 Penghargaan Acak

- 13) Ketika siswa kurang tepat menjawab soal maka akan muncul meme berkarakter.



Gambar 5.6 Meme Berkarakter

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



Gambar 5.7 Sistem Peringkat

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi *quizizz* ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena memiliki beberapa keunggulan: 1) siswa dilatih untuk fokus dan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, 2) siswa dilatih untuk mendengarkan setiap penjelasan dari guru terkait materi pembelajaran, 3) siswa dilatih untuk berbuat jujur dengan tidak bisa menyontek, karena adanya hitungan mundur dalam pengerjaan soal, 4) terciptanya suasana baru dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan ikut aktif dalam proses pembelajaran, 6) adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, 7) adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, 4) serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar dan teliti; 5) adanya sistemn rangking yang ditampilkan, hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis.

Berdasarkan perbedaan perlakuan pada kedua kelas yakni kelas VIII-I sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-H sebagai kelas kontrol

untuk mengetahui hasil belajar siswa, siswa di uji melalui hasil tes bahwasanya hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil belajar siswa di uji dengan pemberian soal pilihan ganda terkait dengan materi IPS. Hasil belajar dari kelas eksperimen mengalami peningkatan dari nilai *pretest* dengan rata-rata nilai 65,94 dan nilai *post-test* dengan rata-rata 83,13. Dilihat dari uji t (*Independent sample t-test*) diketahui hasil nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol maka terdapat pengaruh positif signifikan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media LKS/LKPD.

Hasil penelitian ini sesuai dengan riset sebelumnya yang dilakukan oleh Cahyani Amildah Citra dengan judul penelitian “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya (2020). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMP Ketintang Surabaya pada kelas kontrol selisih nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* adalah 29,8 sedangkan pada kelas eksperimen selisih nilai rata-rata adalah 35,2. Sehingga penggunaan *quizizz* dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.⁸²

⁸²Citra, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz....”

B. Pengaruh Penggunaan *Digital Game Based Learning* Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Motivasi Belajar

Digital game based learning aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal-soal evaluasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif, yang mampu menarik serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sependapat dengan Henry yang mengemukakan tentang dampak positif *game* yang salah satunya adalah *game* yang menyenangkan dan menghibur serta *game* yang memberikan latihan dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.⁸³

Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar karena siswa akan berkonsentrasi, memperhatikan, dan merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga proses belajar akan lebih menyenangkan. Namun, sebaliknya jika siswa menilai apa yang ditampilkan guru monoton, maka siswa pun akan merespon demikian dalam mengikuti proses pembelajaran.⁸⁴

Proses pembelajaran dengan menggunakan *digital game based learning* aplikasi quizizz ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena memiliki beberapa keunggulan: 1) Siswa dilatih untuk fokus dan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, 2) Siswa dilatih untuk mendengarkan setiap penjelasan dari guru terkait materi pembelajaran, 3) Siswa dilatih untuk berbuat jujur dengan tidak bisa menyontek, karena adanya hitungan mundur dalam pengerjaan soal, 4) Terciptanya suasana baru dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan ikut aktif dalam proses pembelajaran, 5) Adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, 6) Adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, 7) Serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat,

⁸³ S. Henry, *Cerdas dengan Game*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010).

⁸⁴ Romlah S, Nugraha, dan W. Setiawan, "Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Al-Baqoroh 448 Bandung dengan menggunakan media ICT Berbasis for VBA Excel", *Jurnal Pendidikan Matematika*, hlm. 98

benar dan teliti; 5) Adanya sistemn rangking yang ditampilkan, hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis.⁸⁵

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, menghasilkan temuan bahwa dapat dikemukakan bahwa hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas VIII yang menggunakan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajarannya tidak berpengaruh. Hal ini terlihat dari nilai uji anova dengan signifikansi lebih dari 0.05.

Tabel 5.2 Kategori Skor Motivasi Belajar Siswa

Kategori	Motivasi Awal		Motivasi Akhir	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rendah (1-35)	-	-	-	-
Sedang (36-69)	1	13	-	-
Tinggi (70-105)	31	18	32	31
Total	32	31	32	31

⁸⁵ 160Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh terhadap hasil belajar, karena hasil dari uji hipotesis independent sample t test adalah $0,037 < 0,05$ maka H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima.
2. Penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS tidak berpengaruh terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar, karena hasil nilai dari uji manova adalah $0,275 < 0,05$ maka H_{02} diterima dan H_{a3} ditolak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, beberapa saran sebagai berikut:

- a. Bagi guru penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* bisa digunakan sebagai alternatif media pembelajaran karena membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi guru penggunaan *digital game based learning* aplikasi *quizizz* dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

- c. Bagi guru diharapkan selalu memberikan bimbingan, dan juga motivasi kepada siswa agar siswa dapat membangun motivasi dalam belajar.
- d. Perlu diadakan penelitian lanjutan yang serupa agar didapatkan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan *digital game based learning* aplikasi *quizizz*.

DAFTAR PUSTAKA

- Briyanty, Suryaningsih, dan Iska. (2021). Pengaruh Penggunaan QUIZIZZ Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.1 , No.1.
- Anggareni, N. W., N. P. Ristiati, dan N. L. P. M. Widiyanti. (2013). Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemahaman Konsep Ipa Peserta didik Smp.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* .
- Arifin Johar. 2017. SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Badaruddin, Achmad. (2015). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Konseling Klasikal. Sumatera Barat: CV Abe Kreatifindo.
- Baharuddin, Hamdi Asep Saepul E. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Berbegal, J., Gil, D., & Alegre, I., (2017). Where to locate? a project-based learning activity for agraduate-level course on operations management. *The International journal of engineering education*, 33(5), pp.1586- 1597.
- Cheng, Y. M., Lou, S. J., Kuo, S. H., & Shih, R. C. (2013). Investigating elementary school students’ technology acceptance by applying digital game-based learning to environmental education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 29(1), 96-110.
- Citra, Cahyani Amildah. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JAP)*, Vol.8 No. 2.
- De Freitas, S. (2006). Learning in Immersive worlds A review of game-based learning Prepared for the JISC e-Learning Programme. *JISC ELearning Innovation*, 3.3(October 14), 73.
- Dityaningsih, Destyan, Arlin Astriyani, and Viarti Eminita. (2020). “Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa”. *LPPM UMJ E-ISSN 2745-6080*.
- Emda, Amna. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 5, no. 2.
- Fauziah, Amni, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal Jpsd*, Vol. 4, No. 1.
- Hamdu, Ghullam, and Agustina, Lisa. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.12, No. 1 .

- Herlina Vivi. (2019). *Panduan Praktis Mengelola Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Herlina Vivi. (2019). *Panduan Praktis Mengelola Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Khoerunnisa, F. (2016). Penggunaan Media Digital Game-Based- Learning (Dgbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Perakitan Komputer Di Smk N 8 Semarang.
- Kurniawan, Moch Chabib Dwi, and Huda, M. Misbachul. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter (Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter)*, Vol. 3, No. 1.
- Lingga, Masriati. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Matematika Smp Negeri 4 Semarang.
- Masrukin. (2009). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Kudus: Stain Kudus.
- Muhammad, Maryam. (2017). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal* , Vol.4, No. 2.
- Nasution, Efrizal. (2006). *Problematika Pendidikan di Indonesia*.
- Nuridin, Ismail and Sri Hartati. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendika.
- Nurhayati, Erlis. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, Vol. 7, No. 3.
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *LingTera*, 1(2), 123–135.
- Priyatno, Duwi. (2010). *Paham Analisi Statistik Data dengan SPSS*.Jogjakarta: Mediakom.
- Rahman, Rahmania, Erric Kondoy, and Awaluddin Hasrin. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, Vol. 4, No. 3.
- Retnowati. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah. Skripsi, Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.
- Ristawati, Ristawati. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Sinjai. Skripsi, , FIS Universitas Negeri Makassar.

- Sanjaya, Wina. (2010). Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP. Jakarta: Kencana.
- Slavin, R. E. (2009). Psikologi Pendidikan : Teori dan Praktik Edisi 8 Jilid 2. Jakarta: Indeks.
- Sudjana Nana. (2013). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT. Remaja Rosda KARYa Muhibbin Syah. Psikologi.
- Sugiyono. (2015). Metode PEnelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d. Bandung: Alfabeta.
- Syah Muhibbin. (2014). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Syarif, I. (2012). The Influence of Blended Learning Model on Motivation and Achievement of Vocational. Jurnal Pendidikan Vokasi, 2, 234–249.
- Yeni, Ety Mukhlesi. (2013). Pemanfaatan Benda-Benda Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Dan Kemampuan Tilikan Ruang Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar, no. 1, 13.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

ABSENSI SISWA KELAS EKSPERIMEN
SMPN 4 MALANG
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Kelas : VIII-I

No.	Nama	L/P
1.	ALDHA RARA WAHYUDI	P
2.	ANDARINA KISA	P
3.	ANGELITA DWITANAYA ELTANIO	P
4.	ANGGIETA EKA MAHARDIKASARI	P
5.	ANNORA SASKIA FEBRIANTY	P
6.	AQELA FAKHRUNNISA	P
7.	DAVY ALEANDHRA MIKAIL LANNY PALUPI	P
8.	EVANGLIN HEBRELIANE SANIMAS A	P
9.	EVOLET NIENZA PUTRI ZAINUDIN	P
10.	GANENDRA JAWAB AL JALIL	P
11.	JANITRA ASTADEWI SYALUNA	P
12.	KEN ATHAR PUTERA IRAWAN	L
13.	KHANSA AURELIA HAYFA	P
14.	KIRANA MAULUDDIA ELIANSYAH	P
15.	MOHAMMAD HAMDAN ZULVA	L
16.	MUHAMMAD ARYA TEGAR CAESARYNO	L
17.	MUHAMMAD GARUDHEYA ZULFIQAR N	L
18.	MUHAMMAD SAFRIL ALFIANSYAH	L
19.	NATHANAEL DIMAS PRADIPTA	L
20.	NAVA AHRANI RAMADHAN SEPTIANTY	P
21.	NUR FAIZA INAYATURROHMAH	P
22.	NUR SORAYA DINIYAH	P
23.	QUEENSHA FARAH ALIYYAH	P
24.	RIZKY NABIL NOVANDYA DEWANGGA	L
25.	SINTA NUR RACHMAWATI	P
26.	SYARIFAH DZUNNURAIN	P
27.	SYDNEY PRAKASYA	P
28.	SYERA RANIA LAVINA NAIRAH	P
29.	TANTRI DWI OCTAVIA MARIANTO PUTRI	P
30.	VALERINO VIRGA VARYZA	L
31.	VALESKA NINDYA QUANEISHA	P
32.	ZHEFFANYA CHEERYLIANDHIKA KURNIA P	P

ABSENSI SISWA KELAS KONTROL

SMPN 4 MALANG

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Kelas : VIII-H

No.	Nama	L/P
1.	AISYAH NURMALA SAFI EFENDI PUTRI	P
2.	AJI DWI WIJAYA	L
3.	ALDO ANANDA PAMUNGKAS	L
4.	ANISA AYATUL HUSNAH	P
5.	ARYA BANGKIT SANJAYA	L
6.	ASSAYYIDA JUNDA TSABITA	P
7.	ATHALLAH VIJAYA	L
8.	DAFFA IKHRAM ANUGRAH WIDIARTHA	L
9.	DENIS PANJI TRI AKBAR	L
10.	DENYS ANGGRAINI PUTRI	P
11.	DEVITA NABILA APRILIA	P
12.	FIRSA NUR AINI	P
13.	GABRIEL MUHAMMAD FARREL	L
14.	IKHLAS MUHAMMAD TAUFANI	L
15.	KEYSA AURELIA PRAMESWARI	P
16.	KHAIRINNISA GANES UFAIRAH	P
17.	KHAISA ANAZWA RAHMADANI	P
18.	MAHESWARA ALBARA GUSTI FIRDAUS	L
19.	MAULANA ISHAQ BIN ANGSORI	L
20.	MUHAMMAD IQBAL SAKHA AWWALY	L
21.	MUHAMMAD ALI GOFRON	L
22.	MUHAMMAD REZA NUR F	L
23.	MUHAMMAD SYARIF SALALUDDIN R	L
24.	NATISHA AAYAH FITRIA	P
25.	NUR AIDA RAHMADANI	P
26.	ORCHIED AWWYA BRILLIANTI	P
27.	RASHIIF GANENDRA	L
28.	RENGGA ADITYA PRAKOSO	L
29.	SHIVA MAULIDYAH NUR HAPSARI	P
30.	SILFY AMELIA	P
31.	SITI AISYAH PUTRI WIYANTI	P

Lampiran 2 Daftar Perolehan Skor Motivasi Belajar Awal Siswa

DAFTAR SKOR MOTIVASI AWAL SISWA KELAS EKSPERIMEN

SMPN 4 MALANG

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Kelas : VIII-I

No.	Nama	Skor
1.	ALDHA RARA WAHYUDI	68
2.	ANDARINA KISA	81
3.	ANGELITA DWITANAYA ELTANIO	72
4.	ANGGIETA EKA MAHARDIKASARI	74
5.	ANNORA SASKIA FEBRIANTY	76
6.	AQELA FAKHRUNNISA	66
7.	DAVY ALEANDHRA MIKAIL LANNY P	82
8.	EVANGLIN HEBRELIANE SANIMAS	71
9.	EVOLET NIENZA PUTRI ZAINUDIN	83
10.	GANENDRA JAWAB AL JALIL	72
11.	JANITRA ASTADEWI SYALUNA	81
12.	KEN ATHAR PUTERA IRAWAN	73
13.	KHANSA AURELIA HAYFA	85
14.	KIRANA MAULUDDIA ELIANSYAH	76
15.	MOHAMMAD HAMDAN ZULVA	70
16.	MUHAMMAD ARYA TEGAR CAESARYNO	78
17.	MUHAMMAD GARUDHEYA ZULFIQAR N	75
18.	MUHAMMAD SAFRIL ALFIANSYAH	77
19.	NATHANAEL DIMAS PRADIPTA	83
20.	NAVA AHRANI RAMADHAN SEPTIANTY	80
21.	NUR FAIZA INAYATURROHMAH	71
22.	NUR SORAYA DINIYAH	74
23.	QUEENSHA FARAH ALIYYAH	72
24.	RIZKY NABIL NOVANDYA DEWANGGA	81
25.	SINTA NUR RACHMAWATI	70
26.	SYARIFAH DZUNNURAIN	81
27.	SYDNEY PRAKASYA	78
28.	SYERA RANIA LAVINA NAIRAH	75
29.	TANTRI DWI OCTAVIA MARIANTO PUTRI	79
30.	VALERINO VIRGA VARYZA	82
31.	VALESKA NINDYA QUANEISHA	72
32.	ZHEFFANYA CHEERYLIANDHIKA KURNIA	80

DAFTAR SKOR MOTIVASI AWAL SISWA KELAS KONTROL
SMPN 4 MALANG
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Kelas : VIII-H

No.	Nama	Skor
1.	AISYAH NURMALA SAFI EFENDI PUTRI	65
2.	AJI DWI WIJAYA	72
3.	ALDO ANANDA PAMUNGKAS	60
4.	ANISA AYATUL HUSNAH	68
5.	ARYA BANGKIT SANJAYA	71
6.	ASSAYYIDA JUNDA TSABITA	63
7.	ATHALLAH VIJAYA	74
8.	DAFFA IKHRAM ANUGRAH WIDIARTHA	68
9.	DENIS PANJI TRI AKBAR	72
10.	DENYS ANGGRAINI PUTRI	75
11.	DEVITA NABILA APRILIA	70
12.	FIRSA NUR AINI	66
13.	GABRIEL MUHAMMAD FARREL	69
14.	IKHLAS MUHAMMAD TAUFANI	73
15.	KEYSA AURELIA PRAMESWARI	79
16.	KHAIRINNISA GANES UFAIRAH	65
17.	KHAISA ANAZWA RAHMADANI	75
18.	MAHESWARA ALBARA GUSTI FIRDAUS	71
19.	MAULANA ISHAQ BIN ANGSORI	68
20.	MUHAMMAD IQBAL SAKHA AWWALY	73
21.	MUHAMMAD ALI GOFRON	69
22.	MUHAMMAD REZA NUR F	76
23.	MUHAMMAD SYARIF SALALUDDIN R	64
24.	NATISHA AAYAH FITRIA	71
25.	NUR AIDA RAHMADANI	63
26.	ORCHIED AWWYA BRILLIANTI	75
27.	RASHIIF GANENDRA	69
28.	RENGGA ADITYA PRAKOSO	72
29.	SHIVA MAULIDYAH NUR HAPSARI	78
30.	SILFY AMELIA	76
31.	SITI AISYAH PUTRI WIYANTI	72

Lampiran 3 Daftar Nilai Pretest Siswa

DAFTAR NILAI *PRETEST* SISWA KELAS EKSPERIMEN

SMPN 4 MALANG

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Kelas : VIII-I

No.	Nama	Nilai
1.	ALDHA RARA WAHYUDI	50
2.	ANDARINA KISA	85
3.	ANGELITA DWITANAYA ELTANIO	70
4.	ANGGIETA EKA MAHARDIKASARI	80
5.	ANNORA SASKIA FEBRIANTY	75
6.	AQELA FAKHRUNNISA	70
7.	DAVY ALEANDHRA MIKAIL LANNY P	65
8.	EVANGLIN HEBRELIANE SANIMAS A	80
9.	EVOLET NIENZA PUTRI ZAINUDIN	70
10.	GANENDRA JAWAB AL JALIL	60
11.	JANITRA ASTADEWI SYALUNA	65
12.	KEN ATHAR PUTERA IRAWAN	55
13.	KHANSA AURELIA HAYFA	50
14.	KIRANA MAULUDDIA ELIANSYAH	75
15.	MOHAMMAD HAMDAN ZULVA	70
16.	MUHAMMAD ARYA TEGAR CAESARYNO	70
17.	MUHAMMAD GARUDHEYA ZULFIQAR N	85
18.	MUHAMMAD SAFRIL ALFIANSYAH	55
19.	NATHANAEL DIMAS PRADIPTA	70
20.	NAVA AHRANI RAMADHAN SEPTIANTY	55
21.	NUR FAIZA INAYATURROHMAH	55
22.	NUR SORAYA DINIYAH	70
23.	QUEENSHA FARAH ALIYYAH	85
24.	RIZKY NABIL NOVANDYA DEWANGGA	70
25.	SINTA NUR RACHMAWATI	70
26.	SYARIFAH DZUNNURAIN	60
27.	SYDNEY PRAKASYA	65
28.	SYERA RANIA LAVINA NAIRAH	50
29.	TANTRI DWI OCTAVIA MARIANTO PUTRI	50
30.	VALERINO VIRGA VARYZA	55
31.	VALESKA NINDYA QUANEISHA	65
32.	ZHEFFANYA CHEERYLIANDHIKA KURNIA	60

DAFTAR NILAI *PRETEST* SISWA KELAS KONTROL

SMPN 4 MALANG

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Kelas : VIII-H

No.	Nama	Nilai
1.	AISYAH NURMALA SAFI EFENDI P	40
2.	AJI DWI WIJAYA	35
3.	ALDO ANANDA PAMUNGKAS	45
4.	ANISA AYATUL HUSNAH	25
5.	ARYA BANGKIT SANJAYA	30
6.	ASSAYYIDA JUNDA TSABITA	50
7.	ATHALLAH VIJAYA	45
8.	DAFFA IKHRAM ANUGRAH W	50
9.	DENIS PANJI TRI AKBAR	35
10.	DENYS ANGGRAINI PUTRI	30
11.	DEVITA NABILA APRILIA	55
12.	FIRSA NUR AINI	45
13.	GABRIEL MUHAMMAD FARREL	30
14.	IKHLAS MUHAMMAD TAUFANI	45
15.	KEYSA AURELIA PRAMESWARI	35
16.	KHAIRINNISA GANES UFAIRAH	50
17.	KHAISA ANAZWA RAHMADANI	35
18.	MAHESWARA ALBARA GUSTI F	40
19.	MAULANA ISHAQ BIN ANGSORI	55
20.	MUHAMMAD IQBAL SAKHA A	50
21.	MUHAMMAD ALI GOFRON	40
22.	MUHAMMAD REZA NUR F	30
23.	MUHAMMAD SYARIF SALALUDDIN	50
24.	NATISHA AAYAH FITRIA	45
25.	NUR AIDA RAHMADANI	50
26.	ORCHIED AWWYA BRILLIANTI	70
27.	RASHIIF GANENDRA	50
28.	RENGGA ADITYA PRAKOSO	55
29.	SHIVA MAULIDYAH NUR HAPSARI	55
30.	SILFY AMELIA	60
31.	SITI AISYAH PUTRI WIYANTI	55

Lampiran 4 RPP Kelas Kontrol dan Kelas Ekperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Malang
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VIII/ Genap
Materi Pokok : Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan.
Sub Materi : Pengaruh Sistem Sewa Tanah
Alokasi Waktu : 2JP/50 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan strategi belajar ceramah dan kerja kelompok

1. Peserta didik mampu menjelaskan ketentuan kebijakan sistem sewa tanah dengan tepat.
2. Peserta didik dapat mendeskripsikan pengaruh sistem sewa tanah bagi rakyat Indonesia dengan tepat.
3. Peserta didik dapat mendeskripsikan penyebab kegagalan pelaksanaan sistem sewa tanah di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.	3.4.1 Menjelaskan ketentuan kebijakan sistem sewa tanah. 3.4.2 Mendeskripsikan pengaruh sistem sewa tanah bagi rakyat Indonesia. 3.4.3 Mendeskripsikan penyebab kegagalan pelaksanaan sistem sewa tanah di Indonesia.
4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa	4.4.1 Mempresentasikan Pengaruh Sistem Sewa Tanah

HinduBuddha dan Islam.	
------------------------	--

C. Materi Pembelajaran

Terlampir

D. Metode Pembelajaran

Metode Ceramah dan diskusi, pendekatan saintifik, model pembelajaran discovery learning, Penugasan, dan Unjuk Kerja

E. Media, Alat/Bahan

Smartphone, Laptop, Kertas/Lembar Penugasan , dan Alat Tulis

F. Sumber Belajar

Buku Siswa kelas IX Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTS Kelas IX (Buku Siswa)* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
1. Guru menyampaikan salam kepada peserta didik mengajak berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran, serta mengecek kehadiran siswa yang aktif dalam pembelajaran. 2. Mengaitkan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat. 3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya. 4. Guru menjelaskan aktivitas yang akan di lakukan dan cara pengerjaannya.	
Kegiatan Inti (35Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik membaca buku paket halaman 212-214 dan PPT guru materi Pengaruh Sistem Sewa Tanah.
Critical Thinking	Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami berkaitan dengan materi Pengaruh Sistem Sewa Tanah.
Collaboration	Peserta didik membentuk menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan LKS/LKPD yang diberikan guru. Peserta didik diperbolehkan mengakses berbagai sumber belajar.
Communication	Masing-masing kelompok/perwakilan kelompok diberikan kesempatan untuk presentasi dan bertanya mengenai materi yang belum dipahami kepada guru.
Creativity	Guru dan peserta didik menyimpulkan materi dan memmmberi penguatan materi yang telah dipelajari hari ini terkait Pengaruh Sistem Sewa Tanah.
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
1. Guru mengingatkan untuk mempelajari materi yang akan di bahas di pertemuan berikutnya. 2. Menutup kegiatan belajar mengajar dengan salam/doa.	

H. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Pengetahuan : Berupa tes tertulis pilihan ganda & tertulis uraian, tes lisan / observasi terhadap diskusi tanya jawab dan percakapan serta penugasan/LKPD

Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Kegiatan pembelajaran

Mengetahui
Kepala Sekolah SMP/MTs,

Malang, 6 Maret 2023

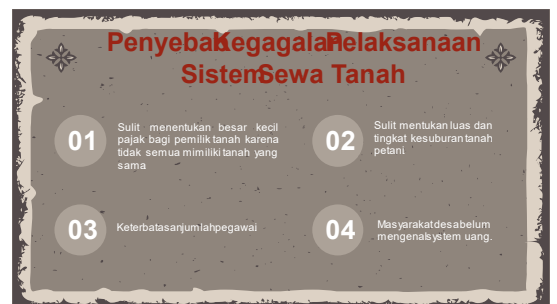
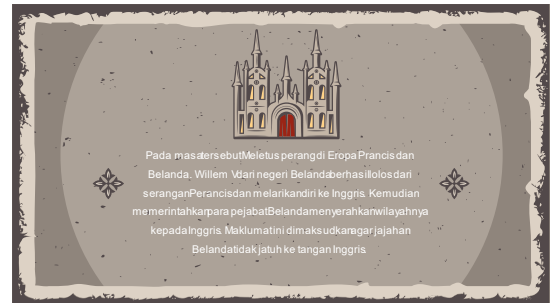
Guru Mata Pelajaran

Dr. Pancayani Dinihari, M.Pd.
NIP : 19660908 199303 2006

Denny Affandi M, S.Pd.
NIP : -

LAMPIRAN

A. Materi Pembelajaran



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Malang
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : VIII / Genap
 Materi Pokok : Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan.
 Sub Materi : Pengaruh Sistem Tanam Paksa
 Alokasi Waktu : 2JP/50 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan strategi belajar ceramah dan kerja kelompok

1. Peserta didik mampu menjelaskan tentang latar belakang munculnya gagasan sistem tanam paksa.
2. Peserta didik mampu menjelaskan ketentuan terkait sistem tanam paksa.
3. Peserta didik mampu mengidentifikasi pelaksanaan sistem tanam paksa.
4. Peserta didik mampu mengidentifikasi dampak sistem tanam paksa.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.	3.4.1 Menjelaskan tentang latar belakang munculnya gagasan sistem tanam paksa.
	3.4.2 Menjelaskan ketentuan terkait sistem tanam paksa.
	3.4.3 Mengidentifikasi pelaksanaan sistem tanam paksa.
	3.4.4 Mengidentifikasi reaksi terhadap tanam paksa.
	3.4.5 Mengidentifikasi reaksi terhadap tanam paksa
4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa	4.4.1 Mempresentasikan Pengaruh Sistem Tanam Paksa

HinduBuddha dan Islam.	
------------------------	--

C. Materi Pembelajaran

Terlampir

D. Metode Pembelajaran

Metode Ceramah dan diskusi, pendekatan saintifik, model pembelajaran discovery learning, Penugasan, dan Unjuk Kerja

E. Media, Alat/Bahan

Smartphone, Laptop, Kertas/Lembar Penugasan , dan Alat Tulis

F. Sumber Belajar

Buku Siswa kelas IX Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTS Kelas IX (Buku Siswa)* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
1. Guru menyampaikan salam kepada peserta didik mengajak berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran, serta mengecek kehadiran siswa yang aktif dalam pembelajaran.	
2. Mengaitkan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat.	
3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya.	
4. Guru menjelaskan aktivitas yang akan di lakukan dan cara pengerjaannya.	
Kegiatan Inti (35Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik membaca buku paket halaman 214-216 dan PPT guru materi Pengaruh Sistem Tanam Paksa.
Critical Thinking	Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami berkaitan dengan materi Pengaruh Sistem Tanam Paksa.
Collaboration	Peserta didik membentuk menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan LKS/LKPD yang diberikan guru. Peserta didik diperbolehkan mengakses berbagai sumber belajar.
Communication	Masing-masing kelompok/perwakilan kelompok diberikan kesempatan untuk presentasi dan bertanya mengenai materi yang belum dipahami kepada guru.
Creativity	Guru dan peserta didik menyimpulkan materi dan memmmberi penguatan materi yang telah dipelajari hari ini terkait Pengaruh Sistem Tanam Paksa.
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
1. Guru mengingatkan untuk mempelajari materi yang akan di bahas di pertemuan berikutnya.	

2. Menutup kegiatan belajar mengajar dengan salam/doa.
--

H. Penilaian Hasil Pembelajaran

- | | |
|------------------------|---|
| Penilaian Pengetahuan | : Berupa tes tertulis pilihan ganda & tertulis uraian, tes lisan / observasi terhadap diskusi tanya jawab dan percakapan serta penugasan/LKPD |
| Penilaian Keterampilan | : Unjuk Kerja Kegiatan pembelajaran |

Mengetahui
Kepala Sekolah SMP/MTs,

Malang, 6 Maret 2023

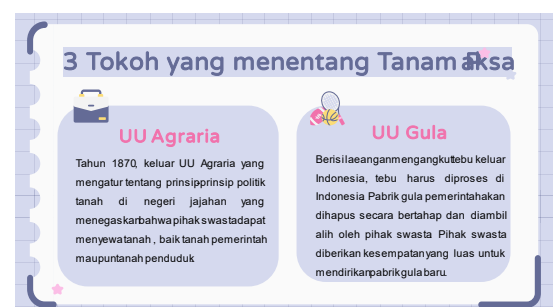
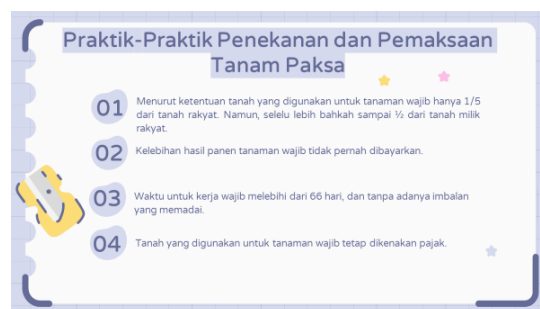
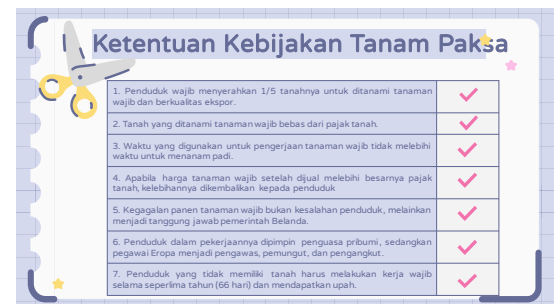
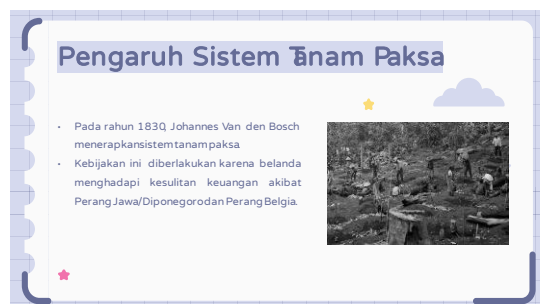
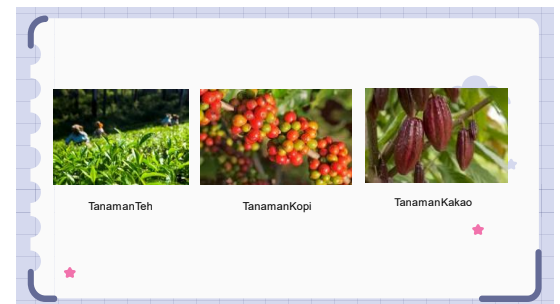
Guru Mata Pelajaran

Dr. Pancayani Dinihari, M.Pd.
NIP : 19660908 199303 2006

Denny Affandi M, S.Pd.
NIP : -

LAMPIRAN

A. Materi Pembelajaran



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Malang
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VIII/ Genap
Materi Pokok : Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan.
Sub Materi : Pengaruh Sistem Sewa Tanah
Alokasi Waktu : 2JP/50 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan strategi belajar ceramah dan kerja kelompok

1. Peserta didik mampu menjelaskan ketentuan kebijakan sistem sewa tanah dengan tepat.
2. Peserta didik dapat mendeskripsikan pengaruh sistem sewa tanah bagi rakyat Indonesia dengan tepat.
3. Peserta didik dapat mendeskripsikan penyebab kegagalan pelaksanaan sistem sewa tanah di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.	3.4.4 Menjelaskan ketentuan kebijakan sistem sewa tanah.
	3.4.5 Mendeskripsikan pengaruh sistem sewa tanah bagi rakyat Indonesia.
	3.4.6 Mendeskripsikan penyebab kegagalan pelaksanaan sistem sewa tanah di Indonesia.
4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa HinduBuddha dan Islam.	4.4.1 Mempresentasikan Pengaruh Sistem Sewa Tanah

C. Materi Pembelajaran

Terlampir

D. Metode Pembelajaran

Metode Ceramah dan diskusi, pendekatan saintifik, model pembelajaran discovery learning, Penugasan, dan Unjuk Kerja

E. Media, Alat/Bahan

Smartphone, Laptop, Kertas/Lembar Penugasan , dan Alat Tulis

F. Sumber Belajar

Buku Siswa kelas IX Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTS Kelas IX (Buku Siswa)* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
1. Guru menyampaikan salam kepada peserta didik mengajak berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran, serta mengecek kehadiran siswa yang aktif dalam pembelajaran.	
2. Mengaitkan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat.	
3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya.	
4. Guru menjelaskan aktivitas yang akan di lakukan dan cara pengerjaannya.	
Kegiatan Inti (35Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik membaca buku paket halaman 212-214 dan PPT guru materi Pengaruh Sistem Sewa Tanah.
Critical Thinking	Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami berkaitan dengan materi Pengaruh Sistem Sewa Tanah.
Collaboration	Peserta didik membentuk menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan media quizizz yang diberikan guru. Peserta didik diperbolehkan mengakses berbagai sumber belajar.
Communication	Masing-masing kelompok/perwakilan kelompok diberikan kesempatan untuk presentasi dan bertanya mengenai materi yang belum dipahami kepada guru.
Creativity	Guru dan peserta didik menyimpulkan materi dan memmberi penguatan materi yang telah dipelajari hari ini terkait Pengaruh Sistem Sewa Tanah.
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
1. Guru mengingatkan untuk mempelajari materi yang akan di bahas di pertemuan berikutnya.	
2. Menutup kegiatan belajar mengajar dengan salam/doa.	

H. Penilaian Hasil Pembelajaran

- Penilaian Pengetahuan : Berupa tes menggunakan media quizizz, tes lisan / observasi terhadap diskusi tanya jawab dan percakapan serta penugasan.
- Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Kegiatan pembelajaran

Mengetahui
Kepala Sekolah SMP/MTs,

Malang, 6 Maret 2023

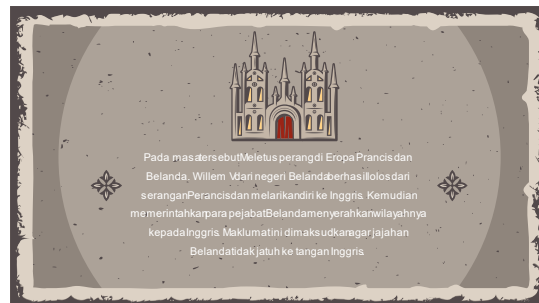
Guru Mata Pelajaran

Dr. Pancayani Dinihari, M.Pd.
NIP : 19660908 199303 2006

Denny Affandi M, S.Pd.
NIP : -

LAMPIRAN

B. Materi Pembelajaran



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Malang
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : VIII / Genap
 Materi Pokok : Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan.
 Sub Materi : Pengaruh Sistem Tanam Paksa
 Alokasi Waktu : 2JP/50 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan strategi belajar ceramah dan kerja kelompok

1. Peserta didik mampu menjelaskan tentang latar belakang munculnya gagasan sistem tanam paksa.
2. Peserta didik mampu menjelaskan ketentuan terkait sistem tanam paksa.
3. Peserta didik mampu mengidentifikasi pelaksanaan sistem tanam paksa.
4. Peserta didik mampu mengidentifikasi dampak sistem tanam paksa.
5. Peserta didik mampu mengidentifikasi reaksi terhadap tanam paksa.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.	3.4.1 Menjelaskan tentang latar belakang munculnya gagasan sistem tanam paksa. 3.4.2 Menjelaskan ketentuan terkait sistem tanam paksa. 3.4.3 Mengidentifikasi pelaksanaan sistem tanam paksa. 3.4.4 Mengidentifikasi reaksi terhadap tanam paksa. 3.4.5 Mengidentifikasi reaksi terhadap tanam paksa
4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa HinduBuddha dan Islam.	4.4.1 Mempresentasikan Pengaruh Sistem Tanam Paksa

C. Materi Pembelajaran

Terlampir

D. Metode Pembelajaran

Metode Ceramah dan diskusi, pendekatan saintifik, model pembelajaran discovery learning, Penugasan, dan Unjuk Kerja

E. Media, Alat/Bahan

Smartphone, Laptop, Kertas/Lembar Penugasan , dan Alat Tulis

F. Sumber Belajar

Buku Siswa kelas IX Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTS Kelas IX (Buku Siswa)* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
1. Guru menyampaikan salam kepada peserta didik mengajak berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran, serta mengecek kehadiran siswa yang aktif dalam pembelajaran. 2. Mengaitkan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat. 3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya. 4. Guru menjelaskan aktivitas yang akan di lakukan dan cara pengerjaannya.	
Kegiatan Inti (35Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik membaca buku paket halaman 214-216 dan PPT guru materi Pengaruh Sistem Tanam Paksa.
Critical Thinking	Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami berkaitan dengan materi Pengaruh Sistem Tanam Paksa.
Collaboration	Peserta didik membentuk menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan LKS dengan menggunakan media quizizz yang diberikan guru. Peserta didik diperbolehkan mengakses berbagai sumber belajar.
Communication	Masing-masing kelompok/perwakilan kelompok diberikan kesempatan untuk presentasi dan bertanya mengenai materi yang belum dipahami kepada guru.
Creativity	Guru dan peserta didik menyimpulkan materi dan memberi penguatan materi yang telah dipelajari hari ini terkait Pengaruh Sistem Tanam Paksa.
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
1. Guru mengingatkan untuk mempelajari materi yang akan di bahas di pertemuan berikutnya. 2. Menutup kegiatan belajar mengajar dengan salam/doa.	

E. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Pengetahuan : Berupa tes menggunakan media quizizz, tes lisan / observasi terhadap diskusi tanya jawab dan percakapan serta penugasan.

Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Kegiatan pembelajaran

Mengetahui
Kepala Sekolah SMP/MTs,

Malang, 6 Maret 2023

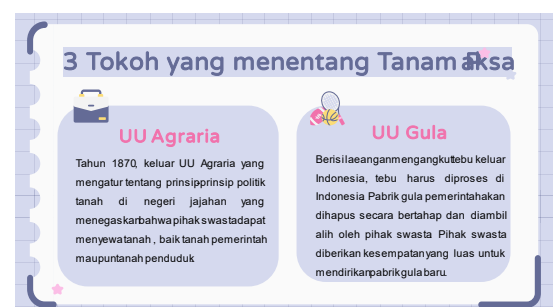
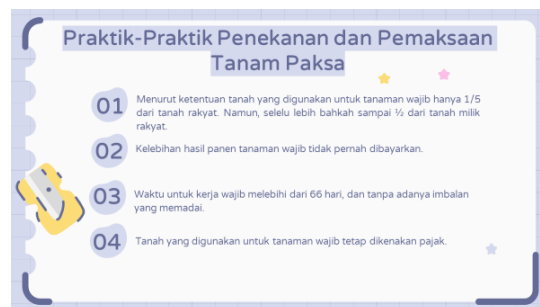
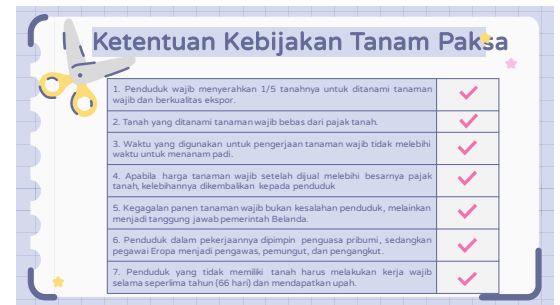
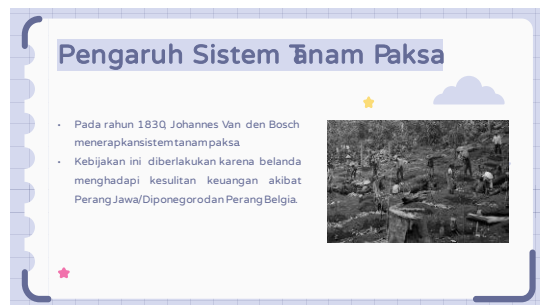
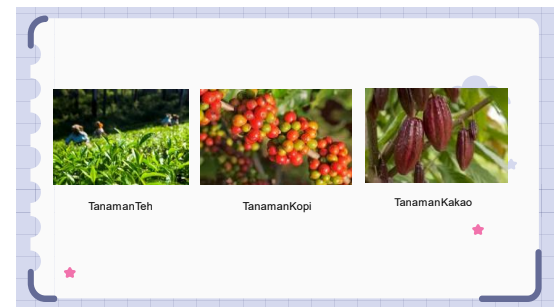
Guru Mata Pelajaran

Dr. Pancayani Dinihari, M.Pd.
NIP : 19660908 199303 2006

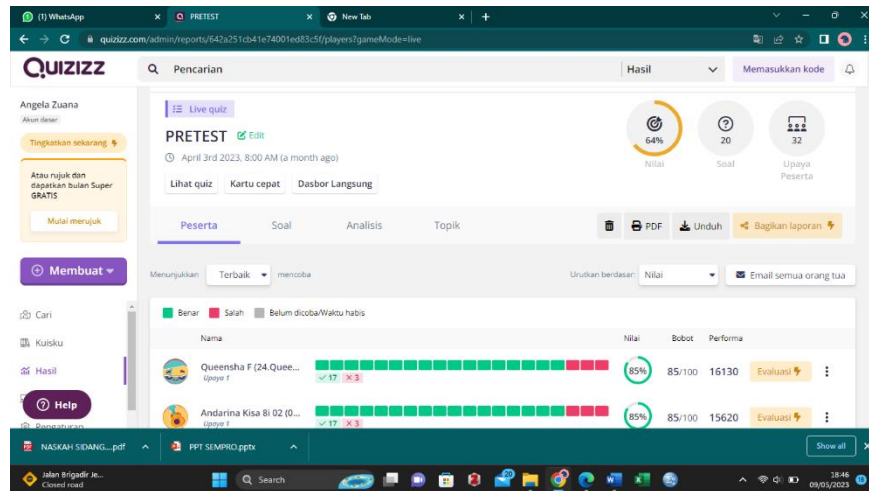
Denny Affandi M, S.Pd.
NIP : -

LAMPIRAN

A. Materi Pembelajaran



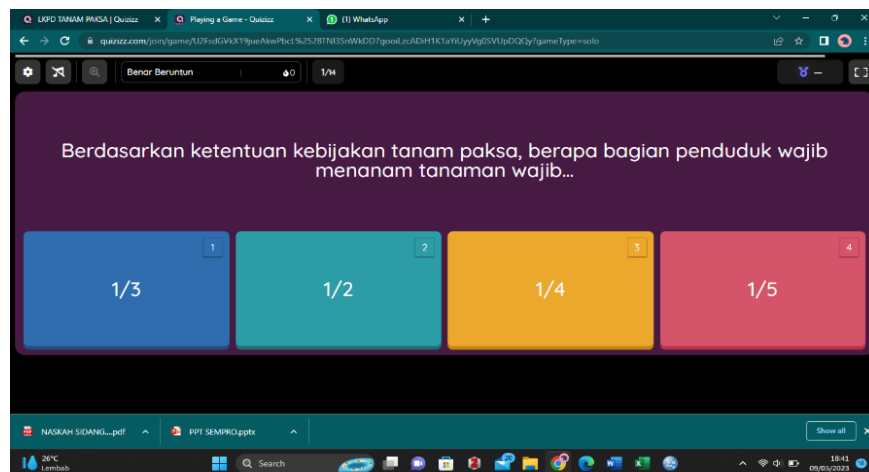
Lampiran 5 Lembar Jawaban Pretest Kelas Eksperimen



The screenshot shows the Quizizz admin interface for a quiz titled 'PRETEST'. The quiz was created on April 3rd, 2023, at 8:00 AM. The interface displays the following information:

- Quiz Details:**
 - Quiz Name: PRETEST
 - Created: April 3rd 2023, 8:00 AM (a month ago)
 - Progress: 64%
 - Questions: 20
 - Attempts: 32
- Participants:**
 - Participants: 2
 - Questions: 20
 - Attempts: 32
- Results Table:**

Nama	Nilai	Bobot	Performa
Queensha F (24. Quee...)	85%	85/100	16130
Andarina Kisa 8i 02 (0...)	85%	85/100	15620



The screenshot shows the Quizizz game interface for a quiz titled 'LKP0 TANAM PAKSA'. The quiz is currently in progress, and the question is:

Berdasarkan ketentuan kebijakan tanam paksa, berapa bagian penduduk wajib menanam tanaman wajib...

The possible answers are:

- 1/3
- 1/2
- 1/4
- 1/5

Lampiran 6 Lembar Jawaban Pretest Kelas Kontrol

SOAL PRETEST
KELAS VIII-H

85

Nama : Khairisa Anazwa Rahmadani

1. Latar belakang dilaksanakan landrent system oleh Raffles selama kekuasaannya di Nusantara adalah
 - a. tanah yang digunakan oleh rakyat bukan milik rakyat, sehingga rakyat wajib membantu pengembangan wilayah perdagangan Inggris
 - b. tanah yang digunakan rakyat bukan milik rakyat, sehingga rakyat wajib memberikan keuntungan yang besar untuk Inggris
 - ☒ c. tanah yang digunakan oleh rakyat bukan milik rakyat tetapi milik Raja Inggris, sehingga rakyat wajib memberikan sesuatu kepada Raja Inggris
 - d. tanah yang digunakan rakyat bukan milik rakyat, sehingga rakyat wajib menyiapkan dana cadangan untuk pemerintah Inggris
2. VOC mengalami kebangkrutan pada akhir abad XVIII. Hingga tanggal 13 Desember 1799, VOC dibubarkan. Penyebab kebangkrutan VOC adalah, *kecuali*....
 - a. Pejabat melakukan korupsi
 - b. Kalah Saing dengan EIC
 - c. Wilayah dagang yang luas
 - ☒ d. Angkatan perang yang luas
3. "Menurut ketentuan, tanah yang digunakan untuk tanaman wajib hanya 1/5 dari tanah yang dimiliki rakyat. Namun kenyataannya, selalu lebih bahkan sampai 1/2 bagian dari tanah yang dimiliki rakyat." Hal ini menyebabkan ...
 - ☒ a. Rakyat Indonesia kekurangan bahan pangan karena tidak menanam tanaman pangan
 - b. Rakyat Indonesia bisa memenuhi kebutuhan kopi dan tembakau
 - c. Rakyat Indonesia menjadi lebih makmur karena produksi tanaman ekspor meningkat
 - d. Rakyat Indonesia bekerja lebih lama di lahan-lahan pertanian yang mereka miliki
4. Monopoli adalah penguasaan pasar yang dilakukan oleh satu atau sedikit perusahaan. Dalam hal ini VOC melakukan monopoli rempah-rempah yang ada di Indonesia. Akibat monopoli bagi rakyat Indonesia yaitu, *kecuali*
 - ☒ a. Penduduk dipaksa menjadi budak di berbagai perkebunan ataupun perusahaan tambang
 - b. Rakyat tidak memiliki kebebasan menjual hasil bumi mereka
 - c. Harga beli yang ditawarkan sangat rendah, membuat petani merugi
 - d. Penderitaan fisik (kelelahan) karena bekerja terlalu keras.
5. Perhatikan uraian berikut ini !
 - I. Petani bebas menanam di tanah mereka sendiri
 - II. Harga sewa tergantung jenis tanah
 - III. Pembayaran sewa tanah tergantung pada kondisi tanah
 - IV. Bagi yang tidak memiliki tanah dikenakan pajak kepala
 - V. Tanah yang digunakan untuk tanaman wajib hanya 1/5 dari tanah rakyat

Menurut fakta di atas manakah yang termasuk dalam ketentuan system sewa tanah...

- ☒ a. II dan V
- b. I dan II
- c. II dan III
- d. I dan IV

Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item Positif
Motivasi Belajar (Y)	Motivasi Belajar	Adanya Hasrat dan keinginan berhasil	c. Tidak lekas putus asa	1,2
			d. Mengikuti KBM di kelas	3,4
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	c. Disiplin dalam belajar	5
			d. Kemauan untuk belajar	6,7
		Adanya harapan atau cita-cita masa depan	c. Keinginan untuk berprestasi	8,9
			d. Ketekunan dalam belajar	10,11
		Adanya penghargaan dalam belajar	c. Imbalan dan hukuman	12,13
			d. Mendapat pujian	14,15
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	c. Kreatif dalam penyampaian materi	16,17
			d. Media pembelajaran yang menarik	18
		Adanya lingkungan belajar yang kondusif	c. Suasana tempat belajar	19
			d. Kondisi kelas	20,21
Jumlah				21

Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal Pretest-Posttest

Kisi-Kisi Soal *Pretest-Posttest*

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	No. Item
5. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. 6. 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. 7. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasaingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkaitfenomena dan kejadian tampak mata. 8. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam	a. Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	21. Siswa mampu menjawab faktor-faktor didirikannya VOC	1
		22. Siswa mampu menyebutkan hak istimewa yang dimiliki VOC	2
		23. Siswa mampu menentukan politik yang digunakan Belanda untuk memonopoli perdagangan	3
		24. Siswa mampu menentukan penyebab kebangkrutan VOC	4
		25. Siswa mampu memahami bagaimana akibat monopoli bagi rakyat Indonesia	5
		26. Siswa mampu menentukan kebijakan dari Daendels	6
		27. Siswa dapat menyebutkan peninggalan Daendels yang masih dimanfaatkan hingga sekarang	7
		28. Siswa mampu memahami akibat dibangunnya jalan Anyer-Panarukan	8
		29. Siswa dapat menyebutkan lama pembangunan jalan Anyer-Panarukan	9
		30. Siswa dapat menyebutkan teori yang digunakan dalam system sewa tanah	10
		31. Siswa dapat menyebutkan latar belakang landrent sistem	11

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.		32. Siswa dapat menyebutkan system sewa tanah terjadi pada masa pemerintahan	12
		33. Siswa mampu menyebutkan nama lain system sewa tanah	13
		34. Siswa dapat memahami faktor kegagalan dari system sewa tanah	14
		35. Siswa dapat menentukan tujuan pemerintah colonial Belanda melaksanakan system tanam paksa	15
		36. Siswa dapat memahami pelaksanaan tanam paksa yang menyebabkan penderitaan rakyat	16
		37. Siswa mampu menyebutkan orang-orang Belanda yang menentang tanam paksa	17
		38. Siswa mampu memahami akibat dari tanam paksa	18
		39. Siswa mampu memahami akibat system tanam paksa dikarenakan adanya perang	19
		40. Siswa mampu menyebutkan UU yang dikelurkan pada tahun 1870	20

Lampiran 9 Angket Motivasi Belajar

Nama :

Kelas :

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

Lampiran 10 Soal Pretest-Posttest

1. Latar belakang dilaksanakan landrent system oleh Rafless selama kekuasaanya di Nusantara adalah
 - a. tanah yang digunakan oleh rakyat bukan milik rakyat, sehingga rakyat wajib membantu pengembangan wilayah perdagangan Inggris.
 - b. tanah yang digunakan rakyat bukan milik rakyat, sehingga rakyat wajib memberikan keuntungan yang besar untuk Inggris.
 - c. tanah yang digunakan oleh rakyat bukan milik rakyat tetapi milik Raja Inggris, sehingga rakyat wajib memberikan sesuatu kepada Raja Inggris.
 - d. tanah yang digunakan rakyat bukan milik rakyat, sehingga rakyat wajib menyiapkan dana cadangan untuk pemerintah Inggris.
2. VOC mengalami kebangkrutan pada akhir abad XVIII. Hingga tanggal 13 Desember 1799, VOC dibubarkan. Penyebab kebangkrutan VOC adalah, *kecuali*....
 - a. Pejabat melakukan korupsi
 - b. Kalah Saing dengan EIC
 - c. Wilayah dagang yang luas
 - d. Angkatan perang yang luas
3. “Menurut ketentuan, tanah yang digunakan untuk tanaman wajib hanya 1/5 dari tanah yang dimiliki rakyat. Namun kenyataannya, selalu lebih bahkan sampai ½ bagian dari tanah yang dimiliki rakyat.” Hal ini menyebabkan ...
 - a. Rakyat Indonesia kekurangan bahan pangan karena tidak menanam tanaman pangan
 - b. Rakyat Indonesia bisa memenuhi kebutuhan kopi dan tembakau
 - c. Rakyat Indonesia menjadi lebih makmur karena produksi tanaman ekspor meningkat
 - d. Rakyat Indonesia bekerja lebih lama di lahan-lahan pertanian yang mereka miliki
4. Monopoli adalah penguasaan pasar yang dilakukan oleh satu atau sedikit perusahaan. Dalam hal ini VOC melakukan monopoli rempah-rempah yang ada di Indonesia. Akibat monopoli bagi rakyat Indonesia yaitu, *kecuali*
 - a. Penduduk dipaksa menjadi budak di berbagai perkebunan ataupun perusahaan tambang
 - b. Rakyat tidak memiliki kebebasan menjual hasil bumi mereka
 - c. Harga beli yang ditawarkan sangat rendah, membuat petani merugi
 - d. Penderitaan fisik (kelelahan) karena bekerja terlalu keras.

5. Perhatikan uraian berikut ini !
- I. Petani bebas menanam di tanah mereka sendiri
 - II. Harga sewa tergantung kondisi tanah
 - III. Pembayaran sewa tanah dilakukan dengan uang tunai
 - IV. Bagi yang tidak memiliki tanah dikenakan pajak kepala
 - V. Tanah yang digunakan untuk tanaman wajib hanya $\frac{1}{5}$ dari tanah rakyat

Menurut fakta di atas manakah yang termasuk dalam ketentuan system sewa tanah...

- a. II dan IV
 - b. I dan II
 - c. II dan V
 - d. I dan IV
6. Dalam melaksanakan system sewa tanah, Gubernur jenderal Raffles berpendapat bahwa tanah yang dimiliki petani pada dasarnya adalah tanah para raja. Dalam hal ini disebut teori...
- a. Teori *divide et impera*
 - b. Teori *domein*
 - c. Teori kerja rodi
 - d. Teori raja
7. Nama lain sistem sewa tanah yang diterapkan Gubernur Thomas Stamford Raffles adalah ...
- a. Landrent sistem
 - b. Island sistem
 - c. Cultuur sistem
 - d. Landing sistem
8. Pada awalnya, VOC meminta keistimewaan hak-hak dagang. Akan tetapi, dalam perkembangannya menjadi penguasaan pasar (monopoli). Pada akhirnya, VOC tidak hanya menguasai perdagangan, tetapi juga menguasai...
- a. Ekonomi
 - b. Politik
 - c. Sosial Budaya
 - d. Militer
9. Pada tahun 1830, Johannes van den Bosch menerapkan *cultuur stelsel*. Kebijakan ini diberlakukan karena Belanda menghadapi kesulitan keuangan akibat dari
- a. Perang Malaka (1825-1830) dan Perang Spanyol (1830-1831)
 - b. Perang di Aceh (1825-1830) dan Perang Perancis (1830-1831)
 - c. Perang Padri (1825-1830) dan Perang Inggris (1830-1831)
 - d. Perang Diponegoro (1825-1830) dan Perang Belgia (1830-1831)

10. Perhatikan kebijakan-kebijakan asing di Indonesia!

- 1) Melakukan pembangunan di berbagai bidang
- 2) Pembuatan pangkalan armada di Ujung Kulon
- 3) Mendirikan benteng-benteng pertahanan baru
- 4) Pembangunan jalan raya Pos atau jalan dari Anyer-Panarukan
- 5) wajib menyerahkan tanah sebesar 1/5 dari tanah yang dimiliki

Dari data diatas, manakah yang merupakan kebijakan dari Daendels di Indonesia....

- a. 1), 2), dan 3)
- b. 1), 2), dan 5)
- c. 2), 3), dan 4)
- d. 2), 3), dan 5)

11. Akibat kebijakan tanam paksa yang merugikan bagi rakyat hingga mengalami angka kematian yang tinggi. Menimbulkan banyak kecaman dari berbagai pihak. Hingga pada tahun 1870 tanam paksa dihapuskan. Dan lahirlah undang-undang yang dikeluarkan pemerintah Hindia Belanda yaitu...

- a. Undang-Undang Agraria (Agrarische Wet) dan Undang-undang Kopi (Koffie Wet)
- b. Undang-Undang Agraria (Agrarische Wet) dan Undang-undang Gula (Suiker Wet)
- c. Undang-Undang Pertanian (Landbouw Wet) dan Undang-undang Gula (Suiker Wet)
- d. Undang-Undang Pertanian(Landbouw Wet) dan Undang-undang Kopi (Koffie Wet)

12. Perhatikan faktor-faktor di bawah ini !

- I. Hak mencetak uang
- II. Hak memiliki Angkatan perang
- III. Hak memerintah daerah yang diduduki
- IV. Hak membebaskan tawanan perang
- V. Hak melakukan perjanjian dengan raja-raja
- VI. Hak memonopoli perdagangan rempah-rempah

Dalam hal ini Hak Oktroi yang dimiliki VOC diantaranya....

- a. I , IV, VI
- b. IV, II, V
- c. II, III,VI
- d. V, IV, I

13. Perhatikan nama-nama tokoh di bawah ini !

- 1) Baron van Hoevel
- 2) Ernest Eduard Douwes Dekker
- 3) L. Vitalis
- 4) Eduard Douwes Dekker

5) Dirk Jan Struik

Orang-orang Belanda yang menentang adanya Tanam Paksa adalah ...

- a. 1) - 2) - 3)
- b. 1) - 2) - 5)
- c. 1) - 3) - 4)
- d. 1) - 3) - 5)

14. Pembangunan jalan Anyer-Panarukan Sebagian besar dilakukan oleh tenaga manusia. Puluhan ribu penduduk dikerahkan untuk membangun jalan tersebut. Akibat dari kebijakan yang dilakukan Daendels yaitu...

- a. Ribuan penduduk meninggal akibat kelaparan maupun terkena penyakit
- b. Penduduk mendapat bantuan dari pihak Belanda
- c. Rakyat pribumi mendapat upah sehingga kesejahteraan meningkat
- d. Rakyat berbondong-bondong membantu pembangunan jalan secara sukarela

15. Perhatikan uraian berikut ini !

- Masyarakat desa belum mengenal sistem uang memiliki tanah yang sama.
- Sulit menentukan luas dan tingkat kesuburan tanah petani.
- Sulit menentukan besar kecil pajak bagi pemilik tanah karena tidak semua rakyat
- Keterbatasan jumlah pegawai.

Uraian tersebut merupakan faktor kegagalan dari

- a. Sistem sewa tanah
- b. Sistem tanam paksa
- c. Sistem politik terbuka
- d. Sistem agraria

16. Perhatikan faktor-faktor di bawah ini !

- i. Menyeragamkan komoditi dagang di Hindia Timur
- ii. menghindari persaingan antarpedagang Belanda dan pedagang lain
- iii. berusaha mengisi kekosongan kas Kerajaan Belanda
- iv. mempererat hubungan antar pedagang Belanda

Pada awalnya, tujuan utama bangsa-bangsa Eropa ke Asia Timur dan Tenggara termasuk ke Nusantara adalah untuk perdagangan, demikian juga dengan bangsa Belanda. Kemudian Bangsa Belanda berkeinginan menguasai perdagangan yang ada di Nusantara dengan mendirikan VOC. Lantas faktor-faktor yang mendorong didirikannya VOC adalah....

- a. i dan ii
- b. ii dan iv
- c. iii dan i
- d. ii dan iii

17. Dibawah ini yang bukan merupakan tujuan pemerintah kolonial Belanda melaksanakan sistem tanam paksa adalah....
- Meningkatkan produksi barang ekspor
 - Mengenalkan tanaman ekspor di Indonesia
 - Mengatasi kesulitan keuangan Kerajaan Belanda
 - Membiayai perang yang dilakukan oleh Belanda
18. Berbagai kebijakan yang diterapkan Daendels seperti pembangunan militer, jalan raya, perbaikan pemerintah, dan perbaikan ekonomi. Salah satu peninggalan Daendels yang masih bisa dirasakan manfaatnya sampai sekarang adalah....
- Pabrik senjata di Semarang
 - Sistem wajib militer
 - Jalan pos Anyer dan Panarukan
 - Sistem pajak tanah
19. Pelaksanaan Tanam Paksa telah menghancurkan perekonomian Indonesia dan merupakan beban yang berat karena
- Rakyat dipaksa menyerahkan 1/5 tanah pertanian pada Belanda, namun kenyataannya lebih dari 1/2 tanah milik desa
 - Rakyat tidak punya waktu lagi mengerjakan tanah pertaniannya untuk memenuhi kebutuhannya sendiri
 - Dalam praktiknya tanah yang harus ditanami tanaman industri hampir 2/3 dari tanah yang terbaik
 - Selain menanam 1/5 tanaman, wajib juga harus menyerahkan 1/5 dari hari kerjanya
20. Agar tidak terjadi perselisihan antar pedagang Belanda, maka parlemen mengusulkan kepada pemerintah Belanda untuk membuat kongsi dagang. Setelah 4 tahun akhirnya usulan tersebut bisa terealisasi, kongsi dagang tersebut diberina nama VOC. Selain Belanda, Inggris pun memiliki kongsi dagang yang bernama...
- ICE
 - ECI
 - EIC
 - EEC

Lampiran 11 Skor Angket Motivasi Belajar Akhir Kelas Eksperimen

DAFTAR SKOR ANGKET MOTIVASI BELAJAR AKHIR

KELAS EKSPERIMEN (VIII-I)

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

No.	Nama	Skor
1.	ALDHA RARA WAHYUDI	83
2.	ANDARINA KISA	85
3.	ANGELITA DWITANAYA ELTANIO	81
4.	ANGGIETA EKA MAHARDIKASARI	83
5.	ANNORA SASKIA FEBRIANTY	90
6.	AQELA FAKHRUNNISA	87
7.	DAVY ALEANDHRA MIKAIL LANNY P	91
8.	EVANGLIN HEBRELIANE SANIMAS A	89
9.	EVOLET NIENZA PUTRI ZAINUDIN	92
10.	GANENDRA JAWAB AL JALIL	82
11.	JANITRA ASTADEWI SYALUNA	86
12.	KEN ATHAR PUTERA IRAWAN	88
13.	KHANSA AURELIA HAYFA	90
14.	KIRANA MAULUDDIA ELIANSYAH	84
15.	MOHAMMAD HAMDAN ZULVA	83
16.	MUHAMMAD ARYA TEGAR C	87
17.	MUHAMMAD GARUDHEYA ZULFIQAR	86
18.	MUHAMMAD SAFRIL ALFIANSYAH	85
19.	NATHANAEL DIMAS PRADIPTA	92
20.	NAVA AHRANI RAMADHAN SEPTIANTY	84
21.	NUR FAIZA INAYATURROHMAH	81
22.	NUR SORAYA DINIYAH	95
23.	QUEENSHA FARAH ALIYYAH	89
24.	RIZKY NABIL NOVANDYA DEWANGGA	84
25.	SINTA NUR RACHMAWATI	95
26.	SYARIFAH DZUNNURAIN	91
27.	SYDNEY PRAKASYA	88
28.	SYERA RANIA LAVINA NAIRAH	91
29.	TANTRI DWI OCTAVIA MARIANTO P	84
30.	VALERINO VIRGA VARYZA	93
31.	VALESKA NINDYA QUANEISHA	87
32.	ZHEFFANYA CHEERYLIANDHIKA K	85

Lampiran 12 Skor Angket Motivasi Belajar Akhir Kelas Kontrol

**DAFTAR SKOR ANGKET MOTIVASI BELAJAR AKHIR
KELAS KONTROL (VIII-H)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

No.	Nama	Skor
1.	AISYAH NURMALA SAFI EFENDI PUTRI	75
2.	AJI DWI WIJAYA	81
3.	ALDO ANANDA PAMUNGKAS	73
4.	ANISA AYATUL HUSNAH	74
5.	ARYA BANGKIT SANJAYA	80
6.	ASSAYYIDA JUNDA TSABITA	73
7.	ATHALLAH VIJAYA	82
8.	DAFFA IKHRAM ANUGRAH W	77
9.	DENIS PANJI TRI AKBAR	80
10.	DENYS ANGGRAINI PUTRI	85
11.	DEVITA NABILA APRILIA	75
12.	FIRSA NUR AINI	73
13.	GABRIEL MUHAMMAD FARREL	75
14.	IKHLAS MUHAMMAD TAUFANI	79
15.	KEYSA AURELIA PRAMESWARI	84
16.	KHAIRINNISA GANES UFAIRAH	72
17.	KHAISA ANAZWA RAHMADANI	86
18.	MAHESWARA ALBARA GUSTI FIRDAUS	79
19.	MAULANA ISHAQ BIN ANGSORI	73
20.	MUHAMMAD IQBAL SAKHA AWWALY	80
21.	MUHAMMAD ALI GOFRON	74
22.	MUHAMMAD REZA NUR F	82
23.	MUHAMMAD SYARIF SALALUDDIN R	71
24.	NATISHA AAYAH FITRIA	78
25.	NUR AIDA RAHMADANI	78
26.	ORCHIED AWWYA BRILLIANTI	80
27.	RASHIIF GANENDRA	74
28.	RENGGA ADITYA PRAKOSO	79
29.	SHIVA MAULIDYAH NUR HAPSARI	84
30.	SILFY AMELIA	83
31.	SITI AISYAH PUTRI WIYANTI	79

Lampiran 13 Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen

DAFTAR NILAI *POSTTEST*
KELAS EKSPERIMEN (VIII-I)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

No.	Nama	Nilai
1.	ALDHA RARA WAHYUDI	75
2.	ANDARINA KISA	90
3.	ANGELITA DWITANAYA ELTANIO	80
4.	ANGGIETA EKA MAHARDIKASARI	85
5.	ANNORA SASKIA FEBRIANTY	90
6.	AQELA FAKHRUNNISA	80
7.	DAVY ALEANDHRA MIKAIL LANNY P	85
8.	EVANGLIN HEBRELIANE SANIMAS A	95
9.	EVOLET NIENZA PUTRI ZAINUDIN	70
10.	GANENDRA JAWAB AL JALIL	85
11.	JANITRA ASTADEWI SYALUNA	80
12.	KEN ATHAR PUTERA IRAWAN	75
13.	KHANSA AURELIA HAYFA	70
14.	KIRANA MAULUDDIA ELIANSYAH	95
15.	MOHAMMAD HAMDAN ZULVA	90
16.	MUHAMMAD ARYA TEGAR CAESARYNO	85
17.	MUHAMMAD GARUDHEYA ZULFIQAR N	90
18.	MUHAMMAD SAFRIL ALFIANSYAH	75
19.	NATHANAEL DIMAS PRADIPTA	85
20.	NAVA AHRANI RAMADHAN SEPTIANTY	70
21.	NUR FAIZA INAYATURROHMAH	85
22.	NUR SORAYA DINIYAH	95
23.	QUEENSHA FARAH ALIYYAH	90
24.	RIZKY NABIL NOVANDYA DEWANGGA	85
25.	SINTA NUR RACHMAWATI	95
26.	SYARIFAH DZUNNURAIN	75
27.	SYDNEY PRAKASYA	75
28.	SYERA RANIA LAVINA NAIRAH	80
29.	TANTRI DWI OCTAVIA MARIANTO PUTRI	85
30.	VALERINO VIRGA VARYZA	70
31.	VALESKA NINDYA QUANEISHA	80
32.	ZHEFFANYA CHEERYLIANDHIKA K	95

Lampiran 14 Daftar Nilai Posttest Kelas Kontrol

DAFTAR NILAI *POSTTEST*
KELAS Kontrol (VIII-H)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

No.	Nama	Nilai
1.	AISYAH NURMALA SAFI EFENDI PUTRI	75
2.	AJI DWI WIJAYA	60
3.	ALDO ANANDA PAMUNGKAS	80
4.	ANISA AYATUL HUSNAH	75
5.	ARYA BANGKIT SANJAYA	65
6.	ASSAYYIDA JUNDA TSABITA	85
7.	ATHALLAH VIJAYA	80
8.	DAFFA IKHRAM ANUGRAH W	75
9.	DENIS PANJI TRI AKBAR	70
10.	DENYS ANGGRAINI PUTRI	85
11.	DEVITA NABILA APRILIA	90
12.	FIRSA NUR AINI	75
13.	GABRIEL MUHAMMAD FARREL	80
14.	IKHLAS MUHAMMAD TAUFANI	85
15.	KEYSA AURELIA PRAMESWARI	75
16.	KHAIRINNISA GANES UFAIRAH	90
17.	KHAISA ANAZWA RAHMADANI	70
18.	MAHESWARA ALBARA GUSTI FIRDAUS	85
19.	MAULANA ISHAQ BIN ANGSORI	70
20.	MUHAMMAD IQBAL SAKHA AWWALY	85
21.	MUHAMMAD ALI GOFRON	60
22.	MUHAMMAD REZA NUR F	70
23.	MUHAMMAD SYARIF SALALUDDIN R	85
24.	NATISHA AAYAH FITRIA	70
25.	NUR AIDA RAHMADANI	95
26.	ORCHIED AWWYA BRILLIANTI	80
27.	RASHIIF GANENDRA	90
28.	RENGGA ADITYA PRAKOSO	75
29.	SHIVA MAULIDYAH NUR HAPSARI	80
30.	SILFY AMELIA	90
31.	SITI AISYAH PUTRI WIYANTI	85

Lampiran 15 Lembar Jawaban Posttest Kelas Ekperimen

The screenshot displays the Quizizz admin report for a posttest. The interface is in Indonesian. The sidebar on the left shows the user 'Angela Zuana' and various navigation options. The main area contains a table of student results.

Nama	Benar	Salah	Belum dicoba/Waktu habis	Nilai	Bobot	Performa	Aksi
Syera L.N. (29 syera)	16	3	1	80%	80/100	14090	Evaluasi
5. Annora Saskiafebri...	16	3	1	80%	80/100	13900	Evaluasi
Andarina Kisa Bi 02 (0...	16	2	2	80%	80/100	14420	Evaluasi
4. Anggieta (4. Anggie...	15	4	1	75%	75/100	13970	Evaluasi
27. Syarifah	15	4	1	75%	75/100	13610	Evaluasi
18. Garudheya	15	4	1	75%	75/100	13600	Evaluasi

The Windows taskbar at the bottom shows the date as 09/05/2023 and the time as 19:11. Open applications include a PDF viewer with 'KARYA ILMIAH 20...', 'NASKAH SIDANG...', and 'PPT SEMPRO.pptx'.

Lampiran 16 Lembar Jawaban Posttest Kelas Kontrol

SOAL POSTTEST

Nama : Maheswara Albana

Absen : 18

75

1. Monopoli adalah penguasaan pasar yang dilakukan oleh satu atau sedikit perusahaan. Dalam hal ini VOC melakukan monopoli rempah-rempah yang ada di Indonesia. Akibat monopoli bagi rakyat Indonesia yaitu, kecuali
 - A. Penderitaan fisik (kelelahan) karena bekerja terlalu keras.
 - B. Rakyat tidak memiliki kebebasan menjual hasil bumi mereka
 - ☒ C. Penduduk dipaksa menjadi budak di berbagai perkebunan ataupun perusahaan tambang
 - D. Harga beli yang ditawarkan sangat rendah, membuat petani merugi
2. Perhatikan nama-nama tokoh di bawah ini !
 - 1) Baron van Hoevel
 - 2) Ernest Eduard Douwes Dekker
 - 3) L. Vitalis
 - 4) Eduard Douwes Dekker
 - 5) Dirk Jan StruikOrang-orang Belanda yang menentang adanya Tanam Paksa adalah ...
 - ☒ A. 1) - 2) - 3)
 - B. 1) - 2) - 5)
 - C. 1) - 3) - 4)
 - D. 1) - 3) - 5)
3. VOC mengalami kebangkrutan pada akhir abad XVIII. Hingga tanggal 13 Desember 1799, VOC dibubarkan. Penyebab kebangkrutan VOC adalah, kecuali....
 - A. Pejabat melakukan korupsi
 - ☒ B. Angkatan perang yang luas
 - C. Kalah Saing dengan EIC
 - D. Wilayah dagang yang luas
4. Akibat kebijakan tanam paksa yang merugikan bagi rakyat hingga mengalami angka kematian yang tinggi. Menimbulkan banyak kecaman dari berbagai pihak. Hingga pada tahun 1870 tanam paksa dihapuskan. Dan lahir lah undang-undang yang dikeluarkan pemerintah Hindia Belanda yaitu...
 - A. Undang-Undang Agraria (Agrarische Wet) dan Undang-undang Kopi (Koffie Wet)
 - B. Undang-Undang Pertanian (Landbouw Wet) dan Undang-undang Gula (Suiker Wet)
 - C. Undang-Undang Pertanian(Landbouw Wet) dan Undang-undang Kopi (Koffie Wet)
 - ☒ D. Undang-Undang Agraria (Agrarische Wet) dan Undang-undang Gula (Suiker Wet)
5. Berbagai kebijakan yang diterapkan Daendels seperti pembangunan militer, jalan raya, perbaikan pemerintah, dan perbaikan ekonomi. Salah satu peninggalan Daendels yang masih bisa dirasakan manfaatnya sampai sekarang adalah....
 - A. Jalan pos Anyer dan Panarukan
 - ☒ B. Pabrik senjata di Semarang
 - C. Sistem wajib militer
 - D. Sistem pajak tanah

Lampiran 17 Uji Validitas Item Angket Motivasi Belajar

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

Sumber : Rafika (2021)

Lampiran 18 Uji Validitas Butir Soal

No Item	Probability Value (Sig.(2-tailed))	Taraf Signifikansi	Keterangan
1.	0,003	0,05	VALID
2.	0,025	0,05	VALID
3.	0,017	0,05	VALID
4.	0,002	0,05	VALID
5.	0,037	0,05	VALID
6.	0,016	0,05	VALID
7.	0,009	0,05	VALID
8.	0,020	0,05	VALID
9.	0,009	0,05	VALID
10.	0,006	0,05	VALID
11.	0,009	0,05	VALID
12.	0,017	0,05	VALID
13.	0,005	0,05	VALID
14.	0,001	0,05	VALID
15.	0,020	0,05	VALID
16.	0,013	0,05	VALID
17.	0,002	0,05	VALID
18.	0,043	0,05	VALID
19.	0,007	0,05	VALID
20.	0,004	0,05	VALID

Lampiran 19 Uji Reliabilitas Item Angket Motivasi Belajar

Case Processing Summary

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

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,880	21

Sumber : Rafika (2021)

Lampiran 20 Uji Realibilitas Butir Soal

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.723	21

Lampiran 21 Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Motivasi Awal_Eksperimen	.122	32	.200 [*]	.963	32	.331
	Motivasi Akhir_Eksperimen	.119	32	.200 [*]	.960	32	.272
	Motivasi Awal_Kontrol	.101	31	.200 [*]	.980	31	.806
	Motivasi Akhir_Kontrol	.149	31	.078	.952	31	.183

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

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	1	.148	32	.071	.934	32	.051
	2	.154	32	.052	.924	32	.026
	3	.146	31	.092	.958	31	.261
	4	.151	31	.069	.955	31	.209

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 22 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.273	1	61	.603
	Based on Median	.288	1	61	.593
	Based on Median and with adjusted df	.288	1	60.783	.593
	Based on trimmed mean	.259	1	61	.612

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	.201	1	61	.656
	Based on Median	.165	1	61	.686
	Based on Median and with adjusted df	.165	1	59.843	.686
	Based on trimmed mean	.235	1	61	.630

Lampiran 23 Uji Hipotesis Motivasi dan Hasil Belajar

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	.201	.656	8.966	61	.000
	Equal variances not assumed			8.957	60.439	.000

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.273	.603	2.127	61	.037
	Equal variances not assumed			2.123	59.955	.038

Lampiran 24 Surat Penelitian

	PEMERINTAH KOTA MALANG DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SMP NEGERI 4 MALANG Jl. Veteran 37 Malang 65145 Telepon (0341) 551289 Fax. (0341) 574062 Kode Pos 65145 Email : admin@smpn4-malang.sch.id smpn4_malang@yahoo.com Website : http://smpn4-malang.sch.id	
---	---	---

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070/RSy/35.73.401.02.004/2023

Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Kota Malang dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	ZUAN ANGELA NUR ISLAMI
NIM	:	19130046
Jenjang	:	S-1
Program Studi	:	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Fakultas / PT	:	Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

benar telah melaksanakan penelitian untuk Skripsi tentang “Pengaruh Penggunaan Digital Games Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS” pada tanggal 27 Maret s.d. 26 Mei 2023 di SMP Negeri 4 Malang, berdasarkan surat Rekomendasi dari Dinas Pendidikan Kota Malang pada tanggal 13 Maret 2023, Nomor : 074 / 237 / 35.73.401 / 2023.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 8 Mei 2023
Kepala Sekolah,



Dr. HANU AYAN DINIHARI, M.Pd
L.N.P. 89660908 199303 2 006

Lampiran 25 Lembar Validasi Item Soal

SOAL PRETEST-POSTTEST

1. Latar belakang dilaksanakan landrent system oleh Raffles selama kekuasaannya di Nusantara adalah
 - a. tanah yang digunakan oleh rakyat bukan milik rakyat, sehingga rakyat wajib membantu pengembangan wilayah perdagangan Inggris
 - b. tanah yang digunakan rakyat bukan milik rakyat, sehingga rakyat wajib memberikan keuntungan yang besar untuk Inggris
 - ☒ c. tanah yang digunakan oleh rakyat bukan milik rakyat tetapi milik Raja Inggris, sehingga rakyat wajib memberikan sesuatu kepada Raja Inggris
 - d. tanah yang digunakan rakyat bukan milik rakyat, sehingga rakyat wajib menyiapkan dana cadangan untuk pemerintah Inggris
2. VOC mengalami kebangkrutan pada akhir abad XVIII. Hingga tanggal 13 Desember 1799, VOC dibubarkan. Penyebab kebangkrutan VOC adalah, *kecuali*....
 - a. Pejabat melakukan korupsi
 - b. Kalah Saing dengan EIC
 - c. Wilayah dagang yang luas
 - ☒ d. Angkatan perang yang luas
3. "Menurut ketentuan, tanah yang digunakan untuk tanaman wajib hanya 1/5 dari tanah yang dimiliki rakyat. Namun kenyataannya, selalu lebih bahkan sampai 1/2 bagian dari tanah yang dimiliki rakyat." Hal ini menyebabkan ...
 - ☒ a. Rakyat Indonesia kekurangan bahan pangan karena tidak menanam tanaman pangan
 - b. Rakyat Indonesia bisa memenuhi kebutuhan kopi dan tembakau
 - c. Rakyat Indonesia menjadi lebih makmur karena produksi tanaman ekspor meningkat
 - d. Rakyat Indonesia bekerja lebih lama di lahan-lahan pertanian yang mereka miliki
4. Monopoli adalah penguasaan pasar yang dilakukan oleh satu atau sedikit perusahaan. Dalam hal ini VOC melakukan monopoli rempah-rempah yang ada di Indonesia. Akibat monopoli bagi rakyat Indonesia yaitu, *kecuali*
 - ☒ a. Penduduk dipaksa menjadi budak di berbagai perkebunan ataupun perusahaan tambang
 - b. Rakyat tidak memiliki kebebasan menjual hasil bumi mereka
 - c. Harga beli yang ditawarkan sangat rendah, membuat petani merugi
 - d. Penderitaan fisik (kelelahan) karena bekerja terlalu keras.
5. Perhatikan uraian berikut ini !
 - I. Petani bebas menanam di tanah mereka sendiri
 - II. Harga sewa tergantung jenis tanah
 - III. Pembayaran sewa tanah tergantung pada kondisi tanah
 - IV. Bagi yang tidak memiliki tanah dikenakan pajak kepala
 - V. Tanah yang digunakan untuk tanaman wajib hanya 1/5 dari tanah rakyat

Menurut fakta di atas manakah yang termasuk dalam ketentuan system sewa tanah...

 - ☒ a. II dan IV
 - b. I dan II
 - c. II dan III
 - d. I dan IV
6. Dalam melaksanakan system sewa tanah, Gubernur jenderal Raffles berpendapat bahwa tanah yang dimiliki petani pada dasarnya adalah tanah para raja. Dalam hal ini disebut teori...
 - a. Teori *divide et impera*
 - ☒ b. Teori *domein*

- c. Teori kerja rodi
 - d. Teori raja
7. Nama lain sistem sewa tanah yang diterapkan Gubernur Thomas Stamford Raffles adalah ...
- ☒ a. Landrent sistem
 - b. Island sistem
 - c. Cultuur sistem
 - d. Landing sistem
8. Pada awalnya, VOC meminta keistimewaan hak-hak dagang. Akan tetapi, dalam perkembangannya menjadi penguasaan pasar (monopoli). Pada akhirnya, VOC tidak hanya menguasai perdagangan, tetapi juga menguasai...
- a. Ekonomi
 - ☒ b. Politik
 - c. Sosial Budaya
 - d. Militer
9. Pada tahun 1830, Johannes van den Bosch menerapkan *cultuur stelsel*. Kebijakan ini diberlakukan karena Belanda menghadapi kesulitan keuangan akibat dari
- a. Perang Malaka (1825-1830) dan Perang Spanyol (1830-1831)
 - b. Perang di Aceh (1825-1830) dan Perang Perancis (1830-1831)
 - c. Perang Padri (1825-1830) dan Perang Inggris (1830-1831)
 - ☒ d. Perang Diponegoro (1825-1830) dan Perang Belgia (1830-1831)
10. Perhatikan kebijakan-kebijakan asing di Indonesia!
- 1) Melakukan pembangunan di berbagai bidang
 - 2) Pembuatan pangkalan armada di Ujung Kulon
 - 3) Mendirikan benteng-benteng pertahanan baru
 - 4) Pembangunan jalan raya Pos atau jalan dari Anyer-Panarukan
 - 5) Melakukan pembangunan di berbagai bidang
- Dari data diatas, manakah yang merupakan kebijakan dari Daendels di Indonesia....
- a. 1), 2), dan 3)
 - b. 1), 2), dan 4)
 - ☒ c. 2), 3), dan 4)
 - d. 2), 3), dan 5)
11. Akibat kebijakan tanam paksa yang merugikan bagi rakyat hingga mengalami angka kemiskinan yang tinggi. Menimbulkan banyak kecaman dari berbagai pihak. Hingga pada tahun 1870 tanam paksa dihapuskan. Dan lahirlah undang-undang yang dikeluarkan pemerintah Hindia Belanda yaitu...
- a. Undang-Undang Agraria (Agrarische Wet) dan Undang-undang Kopi (Koffie Wet)
 - ☒ b. Undang-Undang Agraria (Agrarische Wet) dan Undang-undang Gula (Suiker Wet)
 - c. Undang-Undang Pertanian (Landbouw Wet) dan Undang-undang Gula (Suiker Wet)
 - d. Undang-Undang Pertanian (Landbouw Wet) dan Undang-undang Kopi (Koffie Wet)
12. Perhatikan faktor-faktor di bawah ini !
- I. Hak mencetak uang
 - II. Hak memiliki Angkatan perang
 - III. Hak memerintah daerah yang diduduki
 - IV. Hak membebaskan tawanan perang
 - V. Hak melakukan perjanjian dengan raja-raja
 - VI. Hak memonopoli perdagangan rempah-rempah
- Dalam hal ini Hak Oktroi yang dimiliki VOC diantaranya....
- a. I, IV, VI
 - b. IV, II, V

- ☒ II, III, VI
d. V, IV, I

13. Perhatikan nama-nama tokoh di bawah ini !

- 1) Baron van Hoevel
- 2) Ernest Eduard Douwes Dekker
- 3) L. Vitalis
- 4) Eduard Douwes Dekker
- 5) Dirk Jan Struik

Orang-orang Belanda yang menentang adanya Tanam Paksa adalah ...

- a. 1) - 2) - 3)
- b. 1) - 2) - 5)
- ☒ c. 1) - 3) - 4)
- d. 1) - 3) - 5)

14. Pembangunan jalan Anyer-Panarukan Sebagian besar dilakukan oleh tenaga manusia. Puluhan ribu penduduk dikerahkan untuk membangun jalan tersebut. Akibat dari kebijakan yang dilakukan Daendels yaitu...

- ☒ a. Ribuan penduduk meninggal akibat kelaparan maupun terkena penyakit
- b. Penduduk mendapat bantuan dari pihak Belanda
- c. Rakyat pribumi mendapat upah sehingga kesejahteraan meningkat
- d. Rakyat berbondong-bondong membantu pembangunan jalan secara sukarela

15. Perhatikan uraian berikut ini !

- Masyarakat desa belum mengenal sistem uang memiliki tanah yang sama.
- Sulit menentukan luas dan tingkat kesuburan tanah petani.
- Sulit menentukan besar kecil pajak bagi pemilik tanah karena tidak semua rakyat
- Keterbatasan jumlah pegawai.

Uraian tersebut merupakan faktor kegagalan dari

- ☒ a. Sistem sewa tanah
- b. Sistem tanam paksa
- c. Sistem politik terbuka
- d. Sistem agraria

16. Perhatikan faktor-faktor di bawah ini !

- i. Menyeragamkan komoditi dagang di Hindia Timur
- ii. menghindari persaingan antarpedagang Belanda dan pedagang lain
- iii. berusaha mengisi kekosongan kas Kerajaan Belanda
- iv. mempererat hubungan antar pedagang Belanda

Pada awalnya, tujuan utama bangsa-bangsa Eropa ke Asia Timur dan Tenggara termasuk ke Nusantara adalah untuk perdagangan, demikian juga dengan bangsa Belanda. Kemudian Bangsa Belanda berkeinginan menguasai perdagangan yang ada di Nusantara dengan mendirikan VOC. Lantas faktor-faktor yang mendorong didirikannya VOC adalah....

- a. i dan ii
- b. ii dan iv
- c. iii dan i
- ☒ d. ii dan iii

17. Dibawah ini yang bukan merupakan tujuan pemerintah kolonial Belanda melaksanakan sistem tanam paksa adalah....

- a. Meningkatkan produksi barang ekspor
- ☒ b. Mengenalkan tanaman ekspor di Indonesia

- c. Mengatasi kesulitan keuangan Kerajaan Belanda
 - d. Membiayai perang yang dilakukan oleh Belanda
18. Berbagai kebijakan yang diterapkan Daendels seperti pembangunan milier, jalan raya, perbaikan pemerintah, dan perbaikan ekonomi. Salah satu peninggalan Daendels yang masih bisa dirasakan manfaatnya sampai sekarang adalah....
- a. Pabrik senjata di Semarang
 - b. Sistem wajib militer
 - ☒ c. Jalan pos Anyer dan Panarukan
 - d. Sistem pajak tanah
19. Pelaksanaan Tanam Paksa telah menghancurkan perekonomian Indonesia dan merupakan beban yang berat karena
- ☒ a. Rakyat dipaksa menyerahkan 1/5 tanah pertanian pada Belanda, namun kenyataannya lebih dari 1/2 tanah milik desa
 - b. Rakyat tidak punya waktu lagi mengerjakan tanah pertaniannya untuk memenuhi kebutuhannya sendiri
 - c. Dalam praktiknya tanah yang harus ditanami tanaman industri hampir 2/3 dari tanah yang terbaik
 - d. Selain menanam 1/5 tanaman, wajib juga harus menyerahkan 1/5 dari hari kerjanya
20. Agar tidak terjadi perselisihan antar pedagang Belanda, maka parlemen mengusulkan kepada pemerintah Belanda untuk membuat kongsi dagang. Setelah 4 tahun akhirnya usulan tersebut bisa terealisasi, kongsi dagang tersebut diberina nama VOC. Selain Belanda, Inggris pun memiliki kongsi dagang yang bernama...
- a. ICE
 - b. ECI
 - ☒ c. EIC
 - d. EEC

Malang, 30 Maret 2023

Dosen Validator,



Rika Inggit Asmawati, M.A
NIP. 198812062020122003

Lampiran 26 Dokumentasi



Lampiran 27 Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Zuan Angela Nur Islami

NIM : 19130046

Tempat, Tanggal Lahir : Nganjuk, 28 April 2001

Tahun Masuk : 2019

Alamat Rumah : Jalan Imam Bonjol 87 A Tembarak, Kertosono, Nganjuk

No. Telepon/HP : 085755541423

Alamat E-mail : zuanaangela28@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

Tingkat	Tahun Masuk	Tahun Lulus	Tempat
TK	2005	2007	TK Tunas Harapan
SD	2007	2013	SD Ar-Rahman
SMP	2013	2016	MTsN 1 Nganjuk
SMA	2016	2019	MAN 2 Kota Kediri
Perguruan Tinggi	2019	2023	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang