

**KOMPARASI PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DENGAN PREZI TERHADAP  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS DI MTsN 7 MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

AFIF SALAFUDIN

NIM.210102110071



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

**2025**

**Skripsi**

**KOMPARASI PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DENGAN PREZI TERHADAP  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS DI MTsN 7 MALANG**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana  
Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Strata  
Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

AFIF SALAFUDIN

NIM.210102110071



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

**2025**

## LEMBAR PESETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “**Komparasi Penggunaan Media Quizziz Dengan Prezi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS di MTsN 7 Malang**” oleh Afif Salafudin ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang.

Pembimbing,



Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME

NIP. 198107192009011008

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

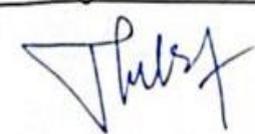
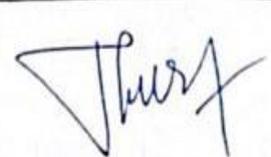
NIP. 1971070120006042001

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul “Komparasi Penggunaan Media Quizizz dengan Prezi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS di MTsN 7 Malang” oleh Afif Salafudin ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 11 April 2025 dan dinyatakan

**LULUS**

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

<b>Dewan Penguji</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b>Ketua Penguji</b> <u>Dr. Dwi Sulistiani, MSA, CA, Ak</u> NIP. 197910022015032001	: 
<b>Penguji</b> <u>Lusty Firmantika, M.Pd</u> NIP. 198701292019032010	: 
<b>Sekretaris</b> <u>Dr. Luthfiya Fathi Puspasari, M.E</u> NIP. 198107192008012008	: 
<b>Pembimbing</b> <u>Dr. Luthfiya Fathi Puspasari, M.E</u> NIP. 198107192008012008	: 

Mengesahkan

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

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



## NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Afif Salafudin  
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
UIN Maliki Malang  
Di Malang

*Assalamualaikum, Wr,Wb.*

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

Nama : Afif Salafudin  
NIM : 210102110071  
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Proposal : Komparasi Penggunaan Media Quizizz dengan Prezi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS di MTsN 7 Malang.

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

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Dosen Pembimbing,



Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME

NIP. 198107192009011008

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afif Salafudin

NIM : 210102110071

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Komparasi Penggunaan Media Quizizz dan Prezi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS di MTsN 7 Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk di proses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 13 Maret 2025

Hormat saya



Afif Salafudin

NIM. 210102110071

## LEMBAR MOTO

بقدر ما تتعنى تنال ما همنى

”Sesuai kadar usahamu, engkau akan memperoleh apa yang kamu cita-citakan”

(Syekh Al-Zarnuji - Ta’lim al-muta’alim)

“Menjadi manusia berarti menyerahkan seluruh hidupmu pada timbangan takdir, sambil bersukacita di setiap hari yang cerah dan di setiap awan yang indah”

(Afif Salafudin )

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobil ‘alamiin, Segala puji bagi Allah SWT, Sang Maha Agung, Sang Maha Cahaya yang menerangi jalan pencarian ilmu, yang dengan kasih-Nya menguatkan langkah, menajamkan nalar serta meneguhkan keyakinan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Karya ini bukan hanya sekedar naskah akademik, lebih dari itu, manifestasi dari perjalanan intelektual seorang mahasiswa dengan idealismenya. Dengan penuh ketulusan dan penghormatan kupersembahkan karya ini kepada :

1. Untuk Kedua Orang Tuaku, Bapak Harun Al Rasyid dan Ibu Syafa’atun, Terimakasih sebab dalam napas panjang perjuanganku, ada jejak panjang pengorbanan kalian yang tak terhitung. Ada doa-doa yang selalu menyebut namaku lebih sering daripada dirinya sendiri, ada yang menjadikan lelah sebagai mata uang demi membayar cita-citaku, terimakasih telah menjadi cahaya di jalan yang gelap, menjadi alasan untuk terus melangkah meski dunia sering kali tak ramah.
2. Untuk Almarhum Mbah Suntikah dan Mbah Jayus, dua sosok yang pernah menjadi bagian dari perjalanan hidup ini, yang kasih sayang dan doanya tetap abadi. Terimakasih atas doa-doa yang selalu dipanjatkan. Semoga setiap ilmu yang peneliti tempuh menjadi ladang amal yang mengalir di akhirat.
3. Kepada, dua adik kandung, Khoirul Izza Maulana dan Atikah Naila Rasyid. Terimakasih telah menjadi alasan untuk terus melangkah jauh, untuk menjadi panutan dan kebanggaan kalian. Kadang kala ada mata yang selalu menatap penuh harap akan kesuksesan seorang kakak, dan aku tahu bahwasanya tidak ada mimpi yang terlalu tingga selama berani berjuang dan berkorban.
4. Kepada diri saya sendiri, terimakasih selalu kuat, terimakasih atas untuk memilih tidak menyerah. Terimakasih atas perjalanan yang hebat, dan sejauh ini. Atas perjalanan

yang kadang kala membuat ragu dan kadang kala tak selalu ramah. Terimakasih telah menjadi diriku yang terus mencoba, yang kadang kala takut gagal tapi berani mengambil resiko, yang mager tetapi percaya bahwa masih banyak jalan menuju hal-hal yang diimpikan. Aku tahu, besok mungkin belum tiba disemua mimpi yang kukerja, tapi aku percaya, dengan langkah yang gagah dan berani, *besok mungkin kita sampai* (hindia)

Skripsi ini bukanlah akhir, tetapi awal dari perjalanan panjang untuk terus mencari makna, menjadi bagian dari arus perubahan yang mencerdaskan. Sebab, sebagaimana dikatakan Sutan Sjahrir: "Hidup yang tidak dipertaruhkan, tidak akan pernah dimenangkan."

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahiim,*

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan karunia dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Komparasi penggunaan Media Quizizz dengan Prezi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS di MTsN 7 Malang”. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yakni *addinul islam*.

Dengan penuh kesadaran penulis mengakui bahwasanya penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Maka dari itu, penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin , M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmi Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr, Luthfiya Fathi Pusposari, M.E selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan saran dalam kepenulisan skripsi saya,
6. Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I selaku validator media pembelajaran yang telah memerikan dan memberikan saran mengenai media pembelajaran.

7. Lusty Firmantika, M.Pd selaku validator instrumen yang telah memeriksa dan memberikan saran pada penelitian ini
8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
9. Kepada Bu Lulu MTsN 7 Malang, atas kesempatan yang diberikan sehingga peneliti bisa mengambil data dan melakukan penelitian
10. Kedua Orang Tua dan juga kedua Adik saya yang selalu memberikan semangat dan do'a kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini, karena dengan jalur langit semua akan dipermudah dan diperlancar.
11. Kepada teman angkatan PIPS 2021, terimakasih atas pengalaman berharga, atas kebersamaan, atas segala hal indah yang patut dikenang dalam perjalanan sarjana.
12. Kepada Asatidz-Asatidz PPMAJ, atas doa-doa yang dipanjatkan, atas jalur langit yang selalu menyertai penulis.
13. Kepada teman-teman PPMAJ, terimakasih telah mengingatkan untuk menyeimbangkan antara kehidupan duniawi dan akhirat.
14. Kepada Grup WTA, terimakasih atas segala info ngopinya, yang kadangkali menjadi distraksi tetapi itu menjadi cerita tersendiri
15. Kepada HMPS PIPS, SEMA-FITK, dan PMII terimakasih telah menjadi tempat berproses, atas pengalaman, dan ilmunya.
16. Teman-teman yang terkadang menghambat dalam pengerjaan skripsi , tetapi menjaga saya agar selalu waras, dan berpihak pada hati nurani.

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam proposal 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

أ = 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 = ā

Vokal (i) panjang = ī

Vokal (u) panjang = ū

### C. Vokal Diftong

أو = aw      إي = Ī

أي = ay

أو = ū

## DAFTAR ISI

LEMBAR PESETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR MOTO .....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
ملخص.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Orisinalitas Penelitian .....	10
F. Definisi Operasional .....	16
G. Sistematika Penulisan .....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	19
A. Kajian Teori .....	19
1. Media Pembelajaran.....	19
2. Quiziz .....	24
3. Prezi.....	31
4. Motivasi Belajar .....	36
5. Hasil Belajar.....	43
B. Kerangka Berpikir.....	50
C. Hipotesis Penelitian .....	50

BAB III METODE PENELITIAN .....	52
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	52
B. Lokasi Penelitian.....	53
C. Variabel Penelitian.....	54
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	54
E. Data dan Sumber Data .....	56
F. Instrumen Penelitian .....	57
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	62
H. Teknik Pengumpulan Data.....	74
I. Analisis Data.....	75
J. Prosedur Penelitian .....	78
BAB IV HASIL DAN PAPARAN DATA.....	80
A. Paparan Data .....	80
1. Profil Sekolah.....	80
2. Sejarah MTsN 7 Malang .....	80
3. Visi Misi dan Tujuan.....	81
B. Deskriptif Data Penelitian.....	83
1. Paparan Data Motivasi Belajar Prezi dan Quizizz .....	86
2. Paparan Data Hasil Belajar Prezi dan Quizizz .....	92
C. Hasil Penelitian .....	99
1. Uji Prasyarat.....	99
2. Uji Hipotesis.....	101
BAB V PEMBAHASAN .....	105
A. Perbedaan Motivasi Belajar antara penggunaan media Quizizz dengan Prezi .....	105
B. Perbedaan Hasil Belajar antara penggunaan media Quizizz dengan Prezi.....	110
BAB VI PENUTUP .....	117
A. KESIMPULAN.....	117
B. SARAN.....	118
DAFTAR PUSTAKA .....	120

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian .....	13
Tabel 3. 1 Rancangan Desain Penelitian.....	53
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi .....	55
Tabel 3. 3 Jumlah Sampel.....	56
Tabel 3. 4 Skala Likert.....	58
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	58
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Soal Hasil Belajar.....	59
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Uji Validator Ahli.....	62
Tabel 3. 8 Hasil Validator Instrumen Motivasi Belajar .....	63
Tabel 3. 9 Hasil Validator Instrumen Hasil Belajar.....	64
Tabel 3. 10 Hasil Validator Modul Ajar .....	65
Tabel 3. 11 Hasil Validator Media Pembelajaran .....	66
Tabel 3. 12 Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar .....	67
Tabel 3. 13 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Hasil Belajar .....	68
Tabel 3. 14. Hasil Uji Realibilitas Motivasi Belajar.....	70
Tabel 3. 15 Hasil Uji Realibilitas Hasil Belajar.....	70
Tabel 3. 16 Interpretasi tingkat kesukaran butir tes .....	70
Tabel 3. 17 Hasil Uji Kesukaran.....	71
Tabel 3. 18 Interpretasi Indeks Daya Pembeda Butir .....	73
Tabel 3. 19 Hasil Uji Daya Beda .....	73
Tabel 3. 20 Kriteria Gain Score .....	76
Tabel 4. 1 Jumlah Sampel Berdasarkan Jenis Kelamin .....	83
Tabel 4. 2 Analisis Angket Motivasi Kelas Quizizz.....	86
Tabel 4. 3 Analisis Angket Motivasi Kelas Prezi .....	88

Tabel 4. 4 Statistik Deskriptif NGain Score Motivasi Belajar Kelas Prezi dan Quizizz .....	89
Tabel 4. 5 Tabel Perbandingan Gain Score .....	89
Tabel 4. 6 Analisis Hasil Belajar Kelas Quizizz.....	93
Tabel 4. 7 Analisis Hasil Belajar Kelas Prezi .....	94
Tabel 4. 8 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Prezi dan Quizizz.....	95
Tabel 4. 9 Data Gain Score Belajar Kelas Prezi dan Quizizz.....	96
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar .....	100
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar .....	100
Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas.....	101
Tabel 4. 13 Hasil Uji Mann Whitney-U Motivasi belajar .....	102
Tabel 4. 14 Hasil Uji Wilcoxon Hasil Belajar .....	103
Tabel 4. 15 Ringkasan Hasil Penelitian .....	104

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	50
Gambar 4.2 Rata-rata Gain Score Motivasi Belajar .....	90
Gambar 4.3 Rata-rata Gain Score hasil Belajar .....	96
Gambar 4.4 Perbandingan Gain Score .....	99

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat telah menyelesaikan Penelitian .....	129
Lampiran 2 Surat Permohonan Menjadi Validator .....	130
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Media Pembelajaran .....	131
Lampiran 4 Hasil Penilaian dari Penilaian Media Pembelajaran.....	132
Lampiran 5 Penilaian Angket Motivasi Belajar .....	134
Lampiran 6 Hasil Penilaian Modul Ajar .....	135
Lampiran 7 Penilaian Validasi Soal.....	137
Lampiran 8 Modul Ajar Kelas Prezi .....	139
Lampiran 9 Modul Ajar Quizizz .....	155
Lampiran 10 Data Siswa Kelas Prezi.....	169
Lampiran 11 Data Siswa Kelas Quizizz.....	170
Lampiran 12 Data Pretest Motivasi Belajar Kelas prezi .....	172
Lampiran 13 Data Posttest Motivasi Belajar Kelas Prezi .....	173
Lampiran 14 Data Pretest Motivasi Belajar Kelas Quiziz .....	174
Lampiran 15 Data Posttest Motivasi Belajar Kelas Quizizz.....	175
Lampiran 16 Data Pretest Hasil Belajar Prezi.....	176
Lampiran 17 Data Posttest Hasil Belajar Prezi .....	177
Lampiran 18 Pretest Hasil Belajar Quizizz.....	178
Lampiran 19 Posttest hasil belajar quizizz.....	179
Lampiran 20 Uji Validitas Angket Motivasi dan Hasil Belajar .....	180
Lampiran 21 Uji Reliabilitas Motivasi dan Hasil Belajar .....	187
Lampiran 22 Uji Kesukaran Soal .....	188
Lampiran 23 Deskriptive Statistic Motivasi dan Hasil Belajar.....	189

Lampiran 24 Uji NGain Motivasi Belajar Quizizz dan Prezi .....	191
Lampiran 25 NGain Hasil Belajar Quiziz dan Prezi .....	193
Lampiran 26 Tampilan Media Prezi .....	195
Lampiran 27 Tampilan Media Quizizz .....	197
Lampiran 28 Angket Motivasi Belajar .....	200
Lampiran 29 Soal Hasil Belajar .....	201
Lampiran 30 Uji Normalitas Quizizz dan Prezi .....	203
Lampiran 31 Uji Homogenitas Quizizz dan Prezi .....	204
Lampiran 32 Uji Mann Whitney Motivasi dan Hasil Belajar .....	205
Lampiran 33 Uji Mann Whitney Hasil Belajar .....	205
Lampiran 34 Dokumentasi saat Penelitian .....	206
Lampiran 35 Bukti Bimbingan .....	207
Lampiran 36 Hasil Turnitin .....	208
Lampiran 37 Sertifikat Bebas Plagiasi Academic Writing FITK .....	209
Lampiran 38 Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa .....	210

## ABSTRAK

Salafudin, Afif. 2025. Komparasi Penggunaan Media Quizizz dan Prezi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS di VII MTsN 7 Malang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi. : Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME

---

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Quizizz, Prezi, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Perkembangan teknologi digital menuntut transformasi dalam pembelajaran, termasuk penggunaan media interaktif seperti Quizizz dan Prezi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS yang sering dianggap membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas media Quizizz dan Prezi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 7 di MTsN 7 Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *true experimental* (pretest-posttest control group design). Terdapat dua kelas yaitu kelas Quizizz dan kelas Prezi dengan jumlah sampel 46 pada kelas VIIA 20 siswa dan VIIB 26 siswa. Data dikumpulkan melalui instrumen motivasi belajar yang berupa angket dan hasil belajar yang berupa soal, kemudian dianalisis dengan uji *Mann-Whitney*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar antara kelas Quizizz dan Prezi, dengan Quizizz lebih efektif meningkatkan motivasi. Kemudian, tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kedua media. Temuan ini mengindikasikan Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan motivasi sehingga bisa diterapkan supaya motivasi belajar siswa meningkat, namun kedua media belum mampu menciptakan perbedaan yang berarti pada hasil belajar. Implikasi penelitian ini merekomendasikan penggunaan Quizizz sebagai alternatif media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa, namun perlu integrasi dengan strategi lain untuk optimalisasi hasil belajar.

## ABSTRACT

Salafudin, Afif. 2025. Comparison of the Use of Quizizz and Prezi Media on Motivation and Social Studies Learning Outcomes at VII MTsN 7 Malang. Thesis. Social Science Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences. State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME

---

**Keywords:** Learning Media, Quizizz, Prezi, Learning Motivation, Learning Outcomes.

The development of digital technology demands transformation in learning, including the use of interactive media such as Quizizz and Prezi to increase student motivation and learning outcomes, especially in social studies subjects that are often considered boring. This study aims to compare the effectiveness of Quizizz and Prezi media in increasing the motivation and learning outcomes of 7th grade social studies students at MTsN 7 Malang.

This research uses a quantitative approach with a true experimental design (pretest-posttest control group design). There are two classes, namely Quizizz class and Prezi class with a total sample of 46 in class VIIA 20 students and VIIB 26 students. Data were collected through learning motivation instruments in the form of questionnaires and learning outcomes in the form of questions, then analyzed with the Mann-Whitney test.

The results showed that there was a significant difference in learning motivation between Quizizz and Prezi classes, with Quizizz being more effective in increasing motivation. Then, there was no significant difference in learning outcomes between the two media. This finding indicates that Quizizz is more effective in increasing motivation so that it can be applied so that student learning motivation increases, but both media have not been able to create a significant difference in learning outcomes. The implications of this study recommend the use of Quizizz as an alternative to interactive learning media to increase student motivation, but it needs integration with other strategies for optimization of learning outcomes.

## ملخص

سلف الدين، عفيف ٢٠٢٥. مُقَارَنَة إِسْتِخْدَام وَسَائِل كُويز وَبَرِيْزِي فِي تَعْزِيْز الدَّافِعِيَّة وَالْمُسْتَوَى التَّعْلِيْمِي لِمَادَّة العُلُوم الاجْتِمَاعِيَّة بِالصَّفِّ السَّابِعِ بِالمَدْرَسَةِ الْمُتَوَسِّطَةِ الإِسْلَامِيَّة الحُكُومِيَّة السَّابِعَةِ بِمَالَانِج. رِسَالَةُ البَّكَالَوْرِيُوس. قِسْم تَرْبِيَّة العُلُوم الاجْتِمَاعِيَّة، كَلِيَّة العُلُوم التَّرْبِيَّة وَالتَّدْرِيس، الجَامِعَةُ الإِسْلَامِيَّة الدَّوْلِيَّة مولانا مالك إبراهيم بمالانج. المُشْرِف عَلَى الرِّسَالَةِ: د. لَطْفِيَّة فَاضِل بوسبوساري، مَاجِسْتِيْر التَّرْبِيَّة.

**الكلمات المفتاحية:** وسائط التعلم، كوييز، بريزي، تحفيز التعلم، نتائج التعلم

يتطلب تطور التكنولوجيا الرقمية إحداث تحول في التعلم، بما في ذلك استخدام الوسائط التفاعلية مثل

كوييزو لزيادة دافعية الطلاب ونتائج التعلم، خاصة في مواد الدراسات الاجتماعية التي غالبًا ما تعتبر مملة. تهدف هذه الدراسة إلى

مقارنة فعالية وسائط ويززو و بريزي في زيادة الدافعية ونتائج التعلم لدى طلاب الدراسات الاجتماعية للصف السابع في مدرسة

.تسانوية سبعة مالانج الحكومية

يستخدم هذا البحث منهجًا كميًا بتصميم تجريبي حقيقي (تصميم مجموعة تحكم قبل الاختبار وبعده). (هناك فصلان، هما فصل كوييز

وفصل بريزي مع عينة إجمالية من ستة وأربعون طالبًا في الفصل السادس أ عشرون طالبًا والسابع ب ستة وعشرون طالبًا. جمعت

البيانات من خلال أدوات تحفيز التعلم في شكل استبيانات ونواتج التعلم في شكل أسئلة، ثم تم تحليلها باستخدام اختبار مان-ويتني

أظهرت النتائج أن هناك فرقًا كبيرًا في دافعية التعلّم بين حصص ويززو و بريزي، حيث كان ويززو أكثر فعالية في زيادة الدافعية. ثم لم

يكن هناك فرق كبير في نتائج التعلم بين الوصيلتين. تشير هذه النتيجة إلى أن ويززو أكثر فاعلية في زيادة الدافعية بحيث يمكن تطبيقه

بحيث تزيد دافعية التعلم لدى الطلاب، ولكن لم تتمكن الوصيلتان من إحداث فرق كبير في نواتج التعلم. توصي الآثار المترتبة على هذه

الدراسة باستخدام ويززو كوسيلة تعليمية تفاعلية بديلة لزيادة دافعية الطلاب، ولكنها تحتاج إلى التكامل مع استراتيجيات أخرى

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital memberikan dampak signifikan terhadap cara belajar dan mengajar. Hal tersebut mempengaruhi pembelajaran di sekolah. Pembelajaran saat ini tidak hanya mengacu pada metode konvensional, melainkan juga telah menggunakan berbagai media digital yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar. Proses pembelajaran yang menggunakan teknologi memungkinkan adanya transformasi yang signifikan di era modern ini<sup>1</sup>.

Dalam konteks ini, guru tidak lagi hanya berperan sebagai pemberi pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengintegrasikan strategi pembelajaran, media digital dan metode interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang maksimal<sup>2</sup>. Dengan memanfaatkan berbagai platform digital, guru dan siswa dapat meningkatkan motivasi dan kualitas pada kegiatan belajar mengajar. Penelitian oleh Ahmad dan Ani menunjukkan bahwa Pemanfaatan teknologi dalam konteks pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang imajinatif, kreatif, dan keterlibatan<sup>3</sup>. Hal ini menegaskan bahwa teknologi digital tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga pendorong inovasi dalam pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Buatanol Arifin dkk., "Transformasi Bahan Ajar Pendidikan Dasar Ke Arah Digital: Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Sekolah Dasar Di Era Teknologi Cybernetics," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 5 (1 Oktober 2023): 1–10, <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i5.4746>.

<sup>2</sup> Siska Wahyuni Damanik dan Jacob Stevy Selekty, "Penerapan Metode Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Online," 2022.

<sup>3</sup> Ahmad Barkati dan Ani Cahyadi, "Teknologi Sebagai Pendekatan Dalam Optimalisasi Pendidikan Agama Islam (PAI)," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (31 Maret 2024): 173, <https://doi.org/10.52434/jpai.v3i1.3739>.

Salah satu yang menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran ialah motivasi belajar siswa, sebagai penggerak dan panduan bagi siswa untuk mencapai prestasi akademik yang maksimal. Menurut Sunarti Motivasi sering kali disamakan dengan ‘semangat’, karena motivasi menjadi landasan siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal dimana hasil belajar menjadi indikator keberhasilan kompetensi yang diharapkan<sup>4</sup>. Dalam konteks ini, studi oleh Nurfaizah et.al menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan media pembelajaran dengan peningkatan motivasi belajar siswa<sup>5</sup>. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Zuliani dan Marlina yang menyatakan bahwa media pembelajaran berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar<sup>6</sup>. Kedua penelitian tersebut mempertegas bahwa penggunaan media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu mendorong keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Selain motivasi, hasil belajar juga menjadi tolok ukur dalam mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran.<sup>7</sup> Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa mampu menguasai materi dan mencapai tujuan

---

<sup>4</sup> Sunarti Rahman, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, no. 0 (22 Januari 2022), <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>.

<sup>5</sup> Andi Nurfaisah dan Andi Amparita Said, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V,” *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no. 2 (21 Mei 2022): 375, <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i2.33079>.

<sup>6</sup> Linda Duwi Zuliyani dan Yuli Marlina, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 3 (1 Agustus 2023), <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5716>.

<sup>7</sup> Sakinata Maulidina Minarta dan Heni Purwa Pamungkas, “Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan,” *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi* 6, no. 2 (30 Juni 2022): 189–99, <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>.

pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks pemanfaatan teknologi digital, hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kognitif, tetapi juga oleh keterlibatan aktif siswa, desain pembelajaran dan media yang digunakan<sup>8</sup>. Penelitian oleh Nurheni Arifin et.al menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, dapat meningkatkan hasil belajar melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik<sup>9</sup>. Temuan tersebut menegaskan bahwasanya penggunaan media dengan strategi pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran lebih efektif dan interaktif.

Pembelajaran IPS di jenjang sekolah menengah seringkali dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan, kurang menyenangkan dan terlalu didominasi oleh teori<sup>10</sup>. Hal tersebut dilatar belakangi oleh kurang interaktifnya proses pembelajaran yang ditandai oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai stimulus dalam proses pembelajaran, pendapat tersebut juga dilandasi oleh minimnya pengetahuan guru dalam menerapkan metode dan media yang sesuai dalam pembelajaran IPS<sup>11</sup>. Maka dari itu, perlunya pendekatan yang lebih inovatif sebagai usaha untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Adapun pendekatan

---

<sup>8</sup> Yuliarti Yuliarti, Erwin Salpa Riensi, dan Achmad Sultoni, "Peran Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dimensi Kognitif, Emosional, Dan Perilaku," *GERAM: Gerakan Aktif Menulis* 12, no. 2 (28 Desember 2024): 74–82, <https://doi.org/10.25299/geram.2024.21000>.

<sup>9</sup> Nurheni Arifin, Asmawati Asmawati, dan Hasni Hasni, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Multimedia Interaktif Pada Kelas X.1 SMAN 1 Gowa," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 5, no. 3 (24 Desember 2023): 1211–17, <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.970>.

<sup>10</sup> Sendi Fauzi Giwangsa, "Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 8, no. 1 (31 Mei 2021), <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>.

<sup>11</sup> Indah Setiyorini dan M Husni Abdullah, "Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar" 01 (2013).

yang dapat diimplementasikan ialah melalui pemanfaatan media digital yang interaktif dan menarik. Media Quizizz dan Prezi dapat menjadi alternatif yang dinamis dalam menyampaikan materi IPS, yang diharapkan mampu membuat motivasi dan hasil belajar siswa meningkat dalam proses pembelajaran.

Quizizz ialah aplikasi permainan edukatif yang bersifat naratif dan fleksibel, selain difungsikan sebagai media evaluasi Quizizz juga dapat difungsikan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan<sup>12</sup>. Quizizz bisa menjadi pilihan alternatif yang bisa dipakai oleh guru dalam menyampaikan materi atau sebagai media evaluasi. Salah satu keunggulan media Quizizz yakni media yang dapat menggabungkan gamifikasi pada saat proses pembelajaran, yang dikemas dalam sajian permainan yang menarik. Selain itu, Quizizz memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa melalui skor dan peringkat, sehingga menimbulkan rasa kompetitif dan motivasi belajar. Pendapat tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Rafika Quizizz terbukti berdampak bagi motivasi dan hasil belajar siswa, hal tersebut ditunjukkan oleh besarnya nilai persentase pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol<sup>13</sup>.

Sedangkan, Prezi ialah salah satu media presentasi berbasis *software as a service* yang digunakan sebagai media pembelajaran

---

<sup>12</sup> Gusnita Efrina, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Aplikasi Quizizz," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2 Juli 2023): 5404–13, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8610>.

<sup>13</sup> Rafika Rafika, "Pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa SMP Al-Rifa'ie" (undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021), <http://etheses.uin-malang.ac.id/27956/>.

presentasi dalam menyampaikan materi. Prezi juga dapat digunakan sebagai media alternatif yang dimanfaatkan oleh guru saat menyampaikan materi. Dalam penggunaannya, media Prezi ini terkesan lebih menarik dibandingkan dengan media *powerpoint* yang terkesan monoton<sup>14</sup>. Fitur *Zooming User Interface (ZUI)* menjadi salah satu keunggulannya yang membuat pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilannya. Selain fitur *Zooming User Interface* prezi juga berbasis *adobe air* yang membuat animasi flash ataupun audio visual lebih ringan dijalankan dibandingkan saat menggunakan *powerpoint* sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian suryaningsih, menunjukkan bahwasanya penggunaan media prezi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa<sup>15</sup>.

Pemilihan media Quizizz dan Prezi dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik keduanya yang mewakili dua pendekatan berbeda dalam penyampaian materi pembelajaran, yaitu pendekatan berbasis gamifikasi interaktif dan visualisasi presentasi dinamis. Kedua media ini menawarkan fitur unggulan yang tidak sepenuhnya dimiliki oleh media lain seperti PowerPoint, Canva, ataupun Wordwall. Sehingga lebih representatif dalam mengeksplorasi perbandingan media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa secara komprehensif.

---

<sup>14</sup> Khoirun Nisak, "Pengaruh media pembelajaran Prezi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kabupaten Mojokerto" (undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021), <http://etheses.uin-malang.ac.id/32348/>.

<sup>15</sup> Suryaningsih Suryaningsih, "Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VIII SMP 1 Malunda Kab. Majene" (masters, IAIN Parepare, 2021), <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/2963/>.

Media digital seperti Quizizz dan Prezi dalam pelaksanaannya memang menawarkan potensi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi tantangan dalam implementasinya tidak dapat diabaikan. Kendala yang bersifat fisik, teknis, finansial atau bahkan sosial menjadi permasalahan yang sering dijumpai oleh guru di beberapa sekolah.<sup>16</sup>

Melalui observasi yang dilakukan peneliti di MTsN 7 Malang menunjukkan bahwasanya sekolah tersebut memiliki infrastruktur yang memadai, dan juga beberapa guru mampu mengoperasikan beberapa media digital seperti Quizizz, WordWall, dan *PowerPoint*. Tetapi media-media tersebut masih sangat jarang digunakan didalam pembelajaran. Para guru lebih sering menggunakan model ceramah dengan menggunakan media papan tulis sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi pembelajaran. Padahal MTsN 7 Malang sudah memiliki beberapa infrastruktur yang memadai, tetapi dalam pemanfaatannya media pembelajaran digital masih terbatas dan jarang digunakan, serta masih belum mampu memvariasikan penggunaannya untuk menjelaskan materi secara mendalam. Hal ini menunjukkan meskipun teknologi sudah ada, faktor kesiapan guru dalam mengintegrasikan media tersebut dengan metode pengajaran yang efektif masih menjadi tantangan. Sehingga potensi dari pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa belum maksimal.

---

<sup>16</sup> Yunusman Hulu, "Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran," *ANTHOR: Education and Learning Journal* 2, no. 6 (30 Desember 2023): 840–46, <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.285>.

Penelitian terkait pengaruh media Quiziz atau Prezi sudah sering dikaji oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Meskipun telah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu, tentang efektivitas masing masing media ini dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, masih memiliki kekurangan literatur mengenai perbandingan langsung antara keduanya dalam konteks pembelajaran IPS di MTs. Penelitian oleh Prasela et.al menyoroiti dampak media Quizizz terhadap hasil dan belajar dan motivasi belajar siswa IPS, hasil studi menemukan bahwa terdapat motivasi belajar yang baik terhadap media pembelajaran<sup>17</sup>, sedangkan studi yang dilakukan oleh Tiara Dwi menyoroiti pengaruh media Prezi terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS, hasil studi menunjukkan media prezi memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, tetapi masih belum menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen (Prezi) dan Kelas control (*PowerPoint*)<sup>18</sup>.

Akan tetapi Masih sedikit studi yang secara komprehensif membandingkan antara media Quizizz dengan Prezi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, terlebih dalam mata pelajaran IPS. Maka dari itu, peneliti ingin berfokus pada perbandingan antara kedua media tersebut untuk mengetahuinya pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan-temuan dari penelitian ini dapat membantu para guru dalam

---

<sup>17</sup> Prasela Nur Ananda, "The Effect Of Quizizz Media In Ips Learning Materials Of The Arrival Of West Nations To Indonesia On Learning Outcomes And Students' Learning Motivation," *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS* 2, no. 2 (2 Agustus 2022): 303–11, <https://doi.org/10.26740/penips.v2i2.48820>.

<sup>18</sup> Tiara Dwi Ramadhani, "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di SMPN 29 Bandung (Studi Kuasi Eksperimen Di SMPN 19 Bandung)" (other, Universitas Pendidikan Indonesia, 2022), <http://repository.upi.edu>.

memilih media pembelajaran yang baik dan tepat, khususnya dalam mata pelajaran ips.

Penelitian ini memiliki beberapa hal baru yang membedakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini secara khusus membandingkan efektivitas media Quizizz dan media Prezi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, bukan hanya menguji efektivitas satu media saja. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran IPS di MTs yang seringkali dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik. Kemudian dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru IPS dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa perlu mengetahui media pembelajaran manakah yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya antara penggunaan media Quizizz dan Prezi. Mengingat motivasi dan hasil belajar menjadi salah satu faktor penting keberhasilan belajar siswa, serta perkembangan teknologi yang semakin canggih untuk menggantikan metode pembelajaran konvensional.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah sebagai fokus peneliti adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan motivasi belajar antara penggunaan Quizizz dan Prezi di kelas 7 pada pembelajaran IPS di MTsN 7 Malang?

2. Apakah ada perbedaan hasil belajar antara penggunaan Quizizz dan Prezi di kelas 7 pada pembelajaran IPS di MTsN 7 Malang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara penggunaan media Quizizz dan Prezi di kelas 7 pada pembelajaran IPS di MTsN 7 Malang.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara penggunaan media Quizizz dan Prezi di kelas 7 pada pembelajaran IPS di MTsN 7 Malang

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini baik manfaat secara teoritis atau manfaat praktis yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan dampak positif mengenai perbandingan penggunaan media Quizizz dan Prezi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di MTsN 7 Malang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi lembaga maupun objek penelitian, diharapkan mampu menambah informasi mengenai media pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu kualitas pendidikan pada ranah motivasi belajar siswa.

- b. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan diharapkan mampu mengkreasikan terkait media pembelajaran yang praktis dan inovatif, serta dapat meningkatkan mutu kualitas guru dalam proses belajar mengajar dikelas.
- c. Bagi peneliti yang lain, penelitian ini mampu menjadi acuan dan sumber terkait studi komparasi pengaruh media quizizz dan prezi
- d. Bagi penulis, penelitian ini mampu menjadi sumber media untuk digunakan oleh peneliti dalam situasi mengajar dikelas, dan juga diharapkan dapat memperluas wawasan penulis

#### **E. Orisinalitas Penelitian**

Pada bagian ini dijelaskan terkait nilai orisinalitas penelitian, peneliti melakukan analisis terhadap beberapa penelitian dengan tema serupa. Hal tersebut untuk mengetahui dimana letak persamaan dan letak perbedaan penelitian terdahulu, penelitian- penelitian tersebut antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lisa Nursitam Resky Nur Alifa dan Akmal dengan judul “Komparasi Penggunaan Aplikasi Prezi vs Microsoft Power Point sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar”<sup>19</sup>. Tujuan dari penelitiannya ialah untuk membandingkan efektivitas media pembelajaran Prezi dan Microsoft PowerPoint terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menggunakan

---

<sup>19</sup> Lisa Nursita, Resky Nur Alifa, dan Akmal Akmal, “Komparasi Penggunaan Aplikasi Prezi vs Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar,” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 8, no. 1 (14 Februari 2022): 1–8.

metode eksperimen dengan membagi sampel menjadi dua kelompok, dimana masing-masing kelompok diberikan perlakuan menggunakan aplikasi pembelajaran yang berbeda. Hasil studi menunjukkan bahwa kelompok yang diberikan pembelajaran menggunakan prezi memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada kelompok yang menggunakan Microsoft PowerPoint.

2. Penelitian oleh Aulivia Mifthachul Jannah dengan judul “Komparasi media evaluasi google form dan quizizz pada mata pelajaran prakarya di SMPN 1 Kakap”<sup>20</sup>. Dalam penelitian tersebut bertujuan membuktikan pemanfaatan aplikasi media evaluasi pembelajaran yang mampu berdampak positif terhadap hasil belajar siswa di SMPN 1 Sungai kakap. Media evaluasi yang digunakan ialah Google Form dan Quizizz. Hasil analisis data rata-rata siswa yang memanfaatkan *Google Form* sebesar 53,26% dan yang memanfaatkan Quizizz sebesar 46,96%. Maka disimpulkan bahwa media evaluasi berbasis google form lebih baik dari pada media evaluasi berbasis quizizz.
3. Penelitian oleh Isnaeni Amrina dengan judul “ Studi Komparasi Media Game Edukasi Quizizz dan Media Paper Test terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus”<sup>21</sup>. Penelitian tersebut bertujuan

---

<sup>20</sup> aulivia Mifthachul Jannah Dinna, “Komparasi Media Evaluasi Google Form Dan Quiziz Pada Mata Pelajaran Prakarya Di Smpn 1 Kakap” (diploma, IKIP PGRI PONTIANAK, 2022), <http://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/1230/>.

<sup>21</sup> Isnaeni Amrina Rusdah, “Studi Komparasi Media Game Edukasi Quizizz Dan Media Paper Test Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus” (skripsi, IAIN KUDUS, 2022), <http://repository.iainkudus.ac.id/7180/>.

mengetahui perbedaan penggunaan media game edukasi quizizz dan media *paper test* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto* dan desainnya kausal komparatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan penggunaan media game edukasi quizizz dan media paper test dengan nilai rata-rata media game edukasi yang lebih tinggi yaitu 87,63 dan rata-rata media paper test sebesar 77,37.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Nurfaisah, Andi Amparita Said, Nurlaela Latif dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V”<sup>22</sup> Tujuan dari penelitian tersebut ialah mengetahui terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 3 Lemba Kabupaten Soppeng. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan menggunakan desain penelitian *True Eksperimental Design*. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya pengaruh motivasi belajar siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadli Zil Ikram et.al dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media Presentasi Online Prezi pada Mater Konsep Mol Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen

---

<sup>22</sup> Andi Nurfaisah, Andi Amparita Said, dan Nurlaela Latif, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V,” *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no. 2 (21 Mei 2022): 375–82, <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i2.33079>.

di Kelas MIPA SMAN 9 Bengkulu Utara)<sup>23</sup>. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media presentasi online Prezi pada materi konsep mol terhadap hasil belajar siswa Kelas X MIPA SMA N 9 Bengkulu Utara Tahun Ajaran 2018/2019. Hasil Penelitian menunjukkan pembelajaran kimia yang memakai media presentasi online prezi dengan pendekatan saintifik lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berikut penyajian orisinalitas penelitian berbentuk tabel :

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Penelitian dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Lisa Nursita, Resky Nur Alifa, Akmal Akmal (2022) <sup>24</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan Quiziz sebagai variabel dependen.</li> <li>2. Topik Penelitian yaitu Studi Komparasi</li> <li>3. Tujuannya untuk membandingkan efektivitas kedua media pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjek Penelitian yaitu hasil belajar. Sedangkan peneliti menggunakan motivasi belajar sebagai subyek penelitian</li> <li>2. Variabel dependen penelitian ialah prezi dan Microsoft powerpoint, sedangkan variabel dependen peneliti ialah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berfokus pada studi komparasi antara media Quizizz dan prezi.</li> <li>2. Membandingkan dua media pembelajaran dalam konteks motivasi dan hasil belajar siswa</li> </ol>

<sup>23</sup> Ahmad Fadli Zil Ikram, Rina Elvia, dan Dewi Handayani, "Pengaruh Pemanfaatan Media Presentasi Online Prezi Pada Materi Konsep Mol Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen di Kelas X MIPA SMAN 9 Bengkulu Utara)," *ALOTROP* 5, no. 1 (28 Juni 2021): 64–73, <https://doi.org/10.33369/atp.v5i1.16488>.

<sup>24</sup> Nursita, Alifa, dan Akmal, "Komparasi Penggunaan Aplikasi Prezi vs Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar."

			prezi dan quizizz.	3. Penggunaan Variabel independent yaitu motivasi dan hasil belajar siswa
2.	Dinna Aulivia Miftachul Jannah (2022) <sup>25</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Topik Penelitian yaitu studi komparasi dua media digital dalam pembelajaran</li> <li>2. Variabel independent yaitu Quizizz</li> <li>3. Penggunaan metode eksperimen</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fokus penelitian tersebut yaitu hasil belajar sedangkan fokus peneliti ialah motivasi belajar.</li> <li>2. Media yang dibandingkan Google Form dan Prezi, sedangkan peneliti membandingkan Media Quizizz dan Prezi</li> </ol>	4. Penggunaan variabel dependen yaitu media Quizizz dan Prezi.
3.	Rusdah Isnaeni Amrina (2022) <sup>26</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Topik Penelitian yaitu membandingkan dua media pembelajaran yang berbeda.</li> <li>2. Variabel dependen yaitu quizizz</li> <li>3. Penggunaan pendekatan kuantitatif</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel independent yaitu hasil belajar kognitif, sedangkan variabel independen peneliti yaitu motivasi belajar</li> <li>2. Media yang dibandingkan yaitu Quizizz dengan media paper test, sedangkan peneliti membandingkan media Quizizz dan Prezi</li> </ol>	
4.	Nurfaizah, Andi	1. Topik penelitian yaitu	1. Penggunaan desain	

<sup>25</sup> DINNA, "Komparasi Media Evaluasi Google Form Dan Quiziz Pada Mata Pelajaran Prakarya Di Smpn 1 Kakap."

<sup>26</sup> Rusdah, "Studi Komparasi Media Game Edukasi Quizizz Dan Media Paper Test Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus."

	Amparita Said, Nurlaela Latief (2022) <sup>27</sup>	<p>pengaruh penggunaan.</p> <p>2. Penggunaan pendekatan kuantitatif.</p> <p>3. Variabel dependen yaitu motivasi belajar siswa</p>	<p>penelitian yaitu <i>True Experimental Design</i>, sedangkan peneliti menggunakan desain penelitian <i>quasi eksperimen</i>.</p> <p>2. Variabel yang diukur hanya pengaruh media quizizz terhadap motivasi belajar siswa saja, sedangkan peneliti mengukur media prezi juga dan membandingkan keduanya</p>	
5.	Ahmad Fadli Zil Ikram, Rina Elvia, Dewi Handayani (2021) <sup>28</sup>	<p>1. Variabel dependen yaitu Media Prezi</p>	<p>1. Variabel independent yaitu Hasil Belajar, sedangkan variabel independent peneliti yaitu motivasi belajar.</p> <p>2. Variabel dependen yaitu hanya prezi sedangkan peneliti yaitu Quizizz dan Prezi</p>	

<sup>27</sup> Nurfaishah, Said, dan Latif, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V."

<sup>28</sup> Ikram, Elvia, dan Handayani, "Pengaruh Pemanfaatan Media Presentasi Online Prezi Pada Materi Konsep Mol Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen di Kelas X MIPA SMAN 9 Bengkulu Utara)."

Berdasarkan tabel 1.1, penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Secara umum, penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya dalam hal penggunaan media pembelajaran digital seperti Quizizz dan Prezi, serta pendekatan kuantitatif yang digunakan. Namun, penelitian ini memiliki beberapa orisinalitas atau kebaruan yang membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini berfokus pada perbandingan dua media yaitu Quizizz dan Prezi terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Malang.

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan dapat diamati.. Penelitian ini memiliki beberapa definisi istilah yaitu:

##### **1. Studi Komparatif**

Studi Komparatif diartikan sebagai suatu konsep untuk membandingkan antara dua variabel yang memiliki objek yang sama. Tujuan dari studi komparatif untuk mendapatkan teruan baru tentang hubungan antar hasil yang diperoleh untuk menemukan persamaan, perbedaan serta efektivitas masing-masing objek terhadap suatu variabel yaitu motivasi belajar siswa.

##### **2. Quizizz**

Quizizz ialah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan digital yang menyediakan fitur-fitur interaktif. Fitur yang disediakan

mencakup pilihan pertanyaan, penilaian, dan umpan balik instan. Selain itu, Quizizz juga menyediakan fitur presentasi sehingga mampu mengkombinasikan antara fitur evaluasi dan juga fitur presentasi

### 3. Prezi

Prezi merupakan perangkat lunak presentasi visual dengan tampilan *zoom in* dan *zoom out*. Prezi mampu menampilkan konsep-konsep secara non-liner, interaktif dan dinamis, yang membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan cara visual dan kontekstual.

### 4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar ialah kecenderungan yang ada pada siswa untuk menumbuhkan rasa semangat dalam aktivitas belajar sehingga mencapai hasil belajar yang optimal. Pada penelitian ini motivasi belajar diukur melalui indikator motivasi belajar Hamzah B. Uno yang terdiri dari 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) Harapan dan cita-cita masa depan; 4) Penghargaan dalam belajar; 5) Kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) Lingkungan belajar yang kondusif

### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah sebuah perubahan yang terjadi pada individu setelah melalui proses pembelajaran. Hal tersebut nantinya akan diukur melalui soal berbentuk pretest dan posttest setelah peneliti melakukan intervensi dengan media yang diterapkan.

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematikan penulisan mencakup ide pokok pembahasan dalam setiap bab yang dilakukan oleh peneliti disajikan dalam bentuk teks singkat, diantaranya :

**BAB I** Pendahuluan Pada bagian pendahuluan, membahas terkait latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, orisinalitas penelitian serta definisi istilah.

**BAB II** Tinjauan Pustaka Bagian Tinjauan Pustaka menjelaskan kajian teori dari variabel-variabel yang diteliti, kerangka berfikir, serta hipotesis dalam penelitian.

**BAB III** Metode Penelitian Bagian Metode Penelitian menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, instrument penelitian, validitas dan reliabilitas instrument, Teknik pengumpulan data, analisis data, dan prosedur penelitian

**BAB IV** Paparan Data dan Hasil Penelitian Bagian Paparan data dan hasil penelitian menjelaskan hasil penelitian setelah selesai dilakukan yang mencakup profil sekolah dan data penelitian

**BAB V** Pembahasan Bagian pembahasan berisi tentang objek penelitian yang diteliti, jawaban permasalahan dan penafsiran dari temuan penelitian sesuai dengan realitas

**BAB VI** Penutup Bagian penutup berisi simpulan, implikasi dan saran. Terdiri dari point-pint pembahasan dan saran yang menjadi masukan kedepannya.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Media Pembelajaran**

##### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Media merupakan kata dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berararti pengantar atau perantara<sup>29</sup>. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala objek yang bisa dimanipulasikan, dilihat, didengar, atau didiskusikan termasuk alat-alat untuk digunakan dalam berbagai aktivitas. Zahwa dan Syafi’i mendefinisikan bahwa media pembelajaran ialah seperangkat alat untuk menyampaikan pesan dan informasi yang berisi materi ajar sehingga nanti mampu menumbuhkan minat seseorang dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran<sup>30</sup>.

Sedangkan menurut Sitepu media pembelajaran merupakan alat bantu yang mampu menjabarkan pesan dan informasi dari guru ke siswa dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran<sup>31</sup>. Media pembelajaran dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar sehingga diharapkan pikiran, perhatian dan minat siswa dapat terangsang dan siswa mampu menerima dan memahami materi ajar dengan optimal.

---

<sup>29</sup> Septy Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN (Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran)* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).

<sup>30</sup> Feriska Achlikul Zahwa dan Imam Syafi’i, “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19, no. 01 (29 Januari 2022): 61–78, <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.

<sup>31</sup> Ekalias Noka Sitepu, “Media Pembelajaran Berbasis Digital,” t.t.

Berdasarkan beberapa istilah yang telah dipaparkan, maka diambil kesimpulan bahwasanya media pembelajaran ialah seperangkat alat bantu dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar sehingga siswa dapat memahami dan menangkap materi yang dijelaskan oleh guru. Dengan kata lain, media pembelajaran sebagai alat menyampaikan materi dengan tujuan supaya merangsang minat dan perhatian siswa ketika proses pembelajaran.

#### **a. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Jenis-Jenis media pembelajaran menurut Partahap dikelompokkan berdasarkan persepsi indra yaitu media Audio, Media Visual, dan Media Audio Visual.

##### 1) Media Audio

Media audio ialah kategori pembagian media yang hanya mengandalkan suara untuk ditampilkan, menggunakan indera pendengaran untuk menyampaikan konten media. Radio, Rekaman suara, dan media lainnya ialah contoh dari media audio

##### 2) Media Visual

Media Visual ialah jenis media yang menggunakan indera penglihatan sebagai alat untuk menyampaikan isi media. Media visual dua dimensi dan tiga dimensi adalah dua kategori yang menjadi pembeda dalam media visual. Media visual yang hanya dapat dilihat dalam bentuk data atau permukaan dan hanya memiliki dimensi panjang dan lebar disebut sebagai media dua dimensi. Media grafis yang disediakan dalam bentuk titik, angka, teks dan gambar dalam mengkomunikasikan sebuah konsep informasi atau peristiwa

ialah contoh dari media dua dimensi. Disisi lain, media tiga dimensi mengacu pada presentasi yang dapat disentuh selain dapat dilihat. Contoh media tiga dimensi adalah bola dunia, peta timbul, hewan, tanaman dll.

### 3) Media Audio Visual

Media audio visual ialah menggabungkan unsur audio dan visual yang dapat meningkatkan pembelajaran dengan cara yang lebih komprehensif dan efisien<sup>32</sup>. Terdapat dua jenis media audio visual, yaitu audio visual murni dan audio visual tidak murni, audio visual murni mengacu pada elemen suara dan gambar dari satu sumber, seperti video dokumenter sedangkan audio visual mencakup beberapa sumber, seperti rekaman suara yang ditambahkan ke slide presentasi.<sup>33</sup>

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki keunggulan dalam mendorong interaksi guru dan siswa selama proses pembelajaran, yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.<sup>34</sup> Menurut Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional dalam Wulandari et.al, media pembelajaran memberikan delapan manfaat dalam proses pembelajaran, yaitu :

---

<sup>32</sup> Waddi Fatimah dkk., “Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (27 September 2022): 9324–32, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>.

<sup>33</sup> Andrew Fernando Pakpahan, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran* (Penerbit Yayasan Kita Menulis, t.t.).

<sup>34</sup> Amelia Putri Wulandari dkk., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (22 Januari 2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

- 1) Materi pelajaran dapat disajikan secara konsisten
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan transparan
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih partisipatif
- 4) Waktu dan tenaga yang digunakan lebih efisien
- 5) Kualitas hasil belajar siswa meningkat
- 6) Memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Mendorong siswa untuk memiliki sikap positif terhadap materi pelajaran dan proses pembelajaran
- 8) Mendefinisikan ulang peran guru menjadi lebih konstruktif<sup>35</sup>

Menurut Zahwa dan Syafi'I manfaat media pembelajaran yaitu :

- 1) Konsep abstrak yang kongkrit, hal tersebut bertujuan untuk mengurangi verbalisme yaitu kesulitan dalam menjelaskan kata atau data
- 2) Meningkatkan motivasi, hal ini dimaksudkan dengan menggunakan media yang menarik, perhatian siswa akan lebih terfokus dan terlibat selama proses pembelajaran yang mengarah pada peningkatan motivasi belajar.
- 3) Mengaktifkan indera, dengan menggunakan media indera berjalan aktif dan seimbang satu dengan yang lain.

---

<sup>35</sup> Wulandari dkk.

- 4) Mengilustrasikan kebenaran hipotesis yang sulit diamati secara langsung, seperti gagasan bahwa planet ini berbentuk bulat maka ditunjukkan dengan bola dunia.
- 5) Memberikan pemahaman yang sama melalui pengamatan, dalam hal ini, pemahaman dan daya cipta yang seragam
- 6) Menyajikan informasi secara konsisten dan dapat disimpan, seperti rekaman, slide presentasi, foto, globe dll<sup>36</sup>.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, yang berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dan menumbuhkan konsistensi dalam imajinasi. selain itu, media pembelajaran dapat berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa

### c. Media Pembelajaran dalam perspektif islam

Media pembelajaran dapat dianggap sebagai sarana menyampaikan materi dengan cara interaktif dan dinamis. Dalam ajaran islam, pentingnya menyampaikan ilmu dengan cara yang mudah dipahami sangat ditekankan, sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ  
هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya : “ Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya. Kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu

---

<sup>36</sup> Zahwa dan Syafi'i, “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.”

berfirman : “sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!”

Dalam ayat tersebut, Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s nama-nama semua benda yang ada di bumi. Para malaikat, yang belum mengenal nama-nama tersebut, kemudian diperintahkan oleh Allah untuk menyebutkannya. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s tentunya telah diberikan gambaran bentuk oleh Allah swt. Sehingga hal tersebut memiliki arti lain sebagai bentuk pengajaran langsung yang menggunakan pendekatan visual sebagai media pembelajaran yang telah dilakukan. Pengajaran tersebut bukan hanya tentang nama, tetapi tentang pemahaman akan bentuk dan fungsi benda tersebut, yang diberikan secara jelas oleh Allah kepada Nabi Adam a.s.

Dalam konteks modern, media pembelajaran digital bisa dihubungkan dengan metode pengajaran yang diberikan kepada Nabi Adam. Media pembelajaran memungkinkan penyampaian informasi secara visual dan interaktif tanpa terbatas pada alur yang kaku, mirip dengan cara Allah mengajarkan nama-nama benda kepada Nabi Adam secara langsung dan menyeluruh. Penggunaan visualisasi yang jelas dan efektif, seperti yang tergambar dalam ayat ini, menekankan pentingnya media pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman yang konkret dan mudah dipahami oleh para peserta didik.

## **2. Quiziz**

### **a. Definisi Quizizz**

Quizizz merupakan salah satu web berbasis game yang dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Quizizz menjadi sebuah aplikasi game edukasi yang telah tersedia sejak 2015 dan dibuat oleh

startup quizizz yang berbasis di Bengaluru (India)<sup>37</sup>. Quizizz ditemukan oleh Ankit dan Deepak pada tahun 2015 ketika dalam kondisi mengajar remedial pada mata pelajaran matematika di sekolah yang terletak di kota Bangalore, India<sup>38</sup>. Menurut Fitriyana et,al Quizizz ialah platform berbasis game yang digunakan dalam pembelajaran, untuk membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan lebih interaktif<sup>39</sup>. Sedangkan menurut Yessicka Quizizz ialah media web untuk penilaian formatif yang berbasis online gratis, yang dapat digunakan dalam memberikan tes baik saat dikelas ataupun sebagai pekerjaan rumah<sup>40</sup>.

Media Quizizz memberikan pengalaman belajar mengajar menjadi menyenangkan dan kolaboratif, dengan tersedianya berbagai fitur<sup>41</sup>. Selain itu aplikasi Quizizz dapat meningkatkan ketrampilan dan motivasi belajar siswa<sup>42</sup> Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan karena banyaknya fitur-fitur yang disediakan, bahkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

---

<sup>37</sup> Tri Nugroho Budi Santoso dan Destri Sambara Sitorus, “Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Quizizz Di Era Pandemi Pada Pembelajaran Ekonomi,” *Jurnal Teknodik*, 18 Maret 2024, <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.1013>.

<sup>38</sup> Nidaan Hafiyya dan Muhamad Sofian Hadi, “Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika,” *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 2 (31 Maret 2023): 1646–52, <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13141>.

<sup>39</sup> Nofia Fitriyana, Muhammad Sholehuddin, dan Joko Setiyono, “Quizizz Sebagai Media Implementasi Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Seminar Nasional Daring Sinergi* 1, no. 1 (29 November 2023): 136–45.

<sup>40</sup> Yessicka Noviasmy, Ambo Dalle, dan Nurul Hasanah, “Applying Quizizz Application as an Assessment Tool for EFL Student,” *Inspiring: English Education Journal* 6, no. 1 (8 Februari 2023): 14, <https://doi.org/10.35905/inspiring.v6i1.4835>.

<sup>41</sup> Muhammad Reza Ilham Al Asrorty, Maskuri, dan Dian Mohammad Hakim, “Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 4 (t.t.).

<sup>42</sup> Muhammad Reza Ilham Al Asrorty, Maskuri, dan Dian Mohammad Hakim.

Fitur-Fitur yang tersedia di dalam web Quizizz sangat beragam. Penelitian yang dilakukan oleh Alexander menyebutkan beberapa fitur yang tersedia yaitu pembuatan soal pilihan ganda fitur pembuatan soal essay dan Fitur pencarian materi terkait pembelajaran<sup>43</sup>. Hal tersebut diperjelas oleh penelitian yang dilakukan oleh Agnes Jong<sup>44</sup> ada beberapa fitur yang tersedia di dalam quizizz yaitu :

1) Membuat Kuis

Fitur ini membuat para pengguna bisa menambahkan pertanyaan dan jawaban sesuai apa yang diinginkan.

2) Tema Kuis

Fitur ini membuat para pengguna untuk menentukan tentang tema kuis yang telah tersedia. Tema kuis yang beragam mampu memberikan tampilan yang menarik.

3) Mode Permainan

Fitur ini menyediakan berbagai mode permainan yang bisa dimainkan seperti mode live, mode homework, dan mode klasik untuk meningkatkan partisipasi siswa

4) Analisis Hasil

Fitur ini membuat pengguna dapat melihat laporan hasil dari soal-soal yang telah dibuat, sehingga mampu menjadi bahan evaluasi bagi

---

<sup>43</sup> Alexander Bryan F. N, Antonius Dika Prasetya, dan Bintang Ilham, "Pelatihan Digitalisasi Quiz Menggunakan Quizizz Untuk Pengajar SMP Johannes Bosco," *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (13 Juni 2023): 208–13, <https://doi.org/10.24002/senapas.v1i1.7331>.

<sup>44</sup> Agnes Jong dan Yuliana Tien Bayangkharwati Tacoh, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 1 (31 Januari 2024): 131–47.

siswa.

5) Integrasi

Fitur ini membuat Quizizz mampu mengintegrasikan dengan berbagai aplikasi seperti Google Classroom.

6) Aksesibilitas

Fitur ini membuat tampilan quizizz menjadi semakin menarik, karena fungsi fitur ini yaitu untuk mengatur ukuran font, warna, dan kontras agar para siswa bisa melihat dengan jelas ketika quizizz dioperasikan

Selain hal tersebut Quizizz memiliki karakteristik yang berbeda dari media pembelajaran yang lain seperti avatar, tema, meme dan musik, yang dapat menghibur siswa dalam proses pembelajaran<sup>45</sup>.

Penelitian ini tidak menjadikan web Quizizz hanya sebagai media evaluasi, tetapi mengintegrasikan fitur-fitur yang terdapat dalam quizizz yaitu fitur soal pilihan ganda dan fitur pencarian materi terkait pembelajaran. Penggabungan kedua fitur tersebut menjadi sebuah inovasi terbaru yang membuat Quizizz tidak hanya difungsikan sebagai media evaluasi tetapi juga sebagai media penyampaian materi yang mengkombinasikan antara keduanya. Hal tersebut juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Sitorus dan Santoso yang mengemukakan

---

<sup>45</sup> Fang Zhao, "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom," *International Journal of Higher Education* 8, no. 1 (15 Januari 2019): 37, <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>.

bahwa quizizz menjadi media pembelajaran berbasis game yang dapat mengintegrasikan instruksi, pembahasan, dan evaluasi dalam satu wadah<sup>46</sup>

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Media Quizizz**

Quizizz didalam pelaksanaannya terdapat kelebihan-kelebihan yang dimiliki dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Penelitian yang dilakukan oleh Citra dan Rosy menjelaskan beberapa kelebihan yang dimiliki oleh quizizz yaitu :

- 1) Soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu, sehingga hal tersebut berdampak kepada siswa untuk dituntut berfikir secara cepat dan tepat dalam mengerjakan soal. Kelebihan ini juga berdampak terhadap siswa tidak bisa melihat jawaban dari temannya karena fokus kepada soal dan waktu yang diberikan relative singkat.
- 2) Jawaban dari soal yang telah dijawab oleh siswa akan ditampilkan pada computer guru (sebagai operator) dengan warna dan gambar, sehingga guru bisa memantau jawaban-jawaban dari siswa.
- 3) Soal-soal yang disajikan kepada siswa secara otomatis akan diacak, sehingga soal siswa satu dengan yang lainnya akan berbeda. Hal tersebut mengakibatkan kesempatan untuk melihat jawaban teman yang lain tidak bisa. Siswa dituntut untuk jujur dalam mengerjakan tiap-tiap soal yang diberikan<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Destri Sambara Sitorus dan Tri Nugroho Budi Santoso, "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12, no. 2 (27 Mei 2022): 81–88, <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.

<sup>47</sup> Cahyani Amildah Citra dan Brillian 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>.

Disamping adanya kelebihan tentu tidak bisa dipungkiri dengan munculnya kekurangan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran penelitian yang dilakukan oleh Salsabila et.al menyoroti kekurangan aplikasi Quizizz, yaitu:

- 1) Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bisa bermasalah. Jaringan internet menjadi hal yang harus diperhatikan dalam mengoperasikan Quizizz karena ketika sinyal internet tidak mendukung maka Quizizz tidak akan bisa berjalan dengan normal dan menimbulkan *lag* dalam pengoperasiannya
- 2) Siswa dapat membuka tab baru ketika mengerjakan soal, hal tersebut memungkinkan siswa bisa mencari jawaban dari soal dengan membuka tab baru, tetapi hal ini bisa diminimalisir dengan adanya fitur persingkat waktu bagi siswa untuk menjawab pertanyaan.
- 3) Peringkat yang didapatkan oleh bisa berubah, hal tersebut diakibatkan manajemen waktu yang kurang tepat. Siswa yang pada awalnya peringkat pertama maka bisa jadi siswa tersebut berada pada peringkat dibawahnya karena terdapat siswa yang bisa menjawab lebih cepat dan tepat, sehingga peringkat bisa berubah-ubah sampai seluruh siswa menyelesaikan soal yang diberikan.
- 4) Siswa terlambat bergabung, menjadi salah satu permasalahan tambahan. Kendala tersebut mengakibatkan siswa tidak bisa mengikuti dari kuis, sebab hal tersebut guru harus bisa memastikan

seluruh siswa sudah bergabung sehingga bisa memulai pengerjaan soal<sup>48</sup>

### c. Manfaat Quizizz

Penggunaan media pembelajaran Quizizz mampu memberikan manfaat positif terhadap motivasi belajar siswa hal tersebut dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Asrory et.al menjelaskan bahwasanya media Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa<sup>49</sup>. Sejalan dengan hal tersebut, Penelitian yang dilakukan oleh sitorus dan santoso juga menguraikan manfaat Quizizz dalam pembelajaran yaitu

- 1) Memotivasi siswa serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran,
- 2) Melatih kemampuan belajar siswa,
- 3) Sebagai media melatih ketrampilan berfikir siswa
- 4) meningkatkan siswa untuk semakin kreatif,
- 5) Mempraktikan profesi tertentu dalam kehidupan nyata.<sup>50</sup>

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan oleh sitorus dan santoso ialah manfaat yang dapat diambil dari pembelajaran yang menggunakan media Quizizz sangat beragam, Quizizz menjadi salah

---

<sup>48</sup> Unik Hanifah Salsabila dkk., “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ/* 4, no. 2 (31 Desember 2020): 163–73, <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

<sup>49</sup> Muhammad Reza Ilham Al Asrorty, Maskuri, dan Dian Mohammad Hakim, “Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.”

<sup>50</sup> Sitorus dan Santoso, “Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19.”

satu media yang memiliki manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

### 3. Prezi

#### a. Definisi Prezi

Prezi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *presentation* yang digunakan dalam menyampaikan materi dengan media yang interaktif berbasis visual. Menurut Ramadhani dan Aristiawan Prezi ialah sebuah media *software* yang menggunakan internet untuk media presentasi serta sebagai alat mengeksplorasi berbagai ide dengan menggunakan kanvas virtual<sup>51</sup>. Sedangkan menurut Nasution dan Siregar Prezi ialah alat presentasi digital yang di dalamnya mampu menyajikan Tulisan, gambar, dan video yang bisa diakses secara online ataupun offline, serta dilengkapi oleh audio dan animasi kekinian yang dapat memberikan pengalaman dramatis dalam pembelajaran sehingga mampu memberikan kesan dalam pikiran serta ingatan daripada media presentasi digital lainnya<sup>52</sup>

Pengertian Prezi juga dikemukakan oleh Brian dan Alyson dalam penelitiannya yang mengatakan ” *Prezi is an online presentation service that provides different types of accounts and option to create and save digital presentations. Unlike traditional presentation software that requires storylines to be organized linearly with a storyboard approach, prezi allows*

---

<sup>51</sup> Fahri Eka Ramadhani dan Aristiawan Aristiawan, “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbantuan Software Prezi Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Presentasi Siswa,” *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (30 Juli 2023): 126–39, <https://doi.org/10.21154/jtii.v3i2.2036>.

<sup>52</sup> Eline Yanty Putri Nasution dan Nur Fauziah Siregar, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi,” *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (5 Desember 2019): 205–21, <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>.

*both linear and more flexible presentation of stories. Just like other presentation software, prezzi also supports seamless integration of text, images, animations, audio and video in a single presentation*".<sup>53</sup>

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya prezzi merupakan salah satu media yang digunakan dalam menyampaikan materi dengan bentuk *presentation* yang menyajikan berbagai fitur untuk menunjang pembelajaran seperti, gambar, audio, video dan animasi yang memberikan keunggulan media Prezi dibandingkan dengan media presentasi digital lainnya. Prezi juga memungkinkan dalam membuat presentasi dengan cara linear ataupun non linear.

#### **b. Keunggulan dan Kekurangan Media Prezi**

Prezi pada pelaksanaan dalam kegiatan belajar mengajar memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan media presentasi yang lain, dalam penelitian yang dilakukan oleh Aliyah et.al menyebutkan beberapa keunggulan prezzi yaitu

##### 1) Fitur *Zooming User Interface* (ZUI)

Fitur ini membuat pengguna dalam mengoperasikan Prezi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi, sehingga hal tersebut membuat presentasi yang dilakukan terkesan menarik.

##### 2) Menyediakan berbagai pilihan slide

Selain terdapat fitur yang membuat pengguna dapat memperbesar dan memperkecil tampilan, Prezi juga menyediakan berbagai pilihan

---

<sup>53</sup> Brian E. Perron dan Alyson G. Stearns, "A Review of a Presentation Technology: Prezi," *Research on Social Work Practice* 21, no. 3 (1 Mei 2011): 376–77, <https://doi.org/10.1177/1049731510390700>.

slide dengan menonjolkan kolaborasi serta warna-warna yang beragam, hal tersebut akan memberikan sajian presentasi menjadi lebih interaktif dan visual yang diterima oleh siswa dapat menjadi perhatian dan mempertahankan minat siswa<sup>54</sup>.

Keunggulan media Prezi juga disampaikan lewat penelitian yang dilakukan oleh menyoroti tentang keunggulan-keunggulan media Prezi, yaitu

1) Prezi dapat menampung berbagai jenis belajar

Prezi memiliki berbagai jenis desain yang mampu menampilkan media visual, media audio serta animasi dan juga efek transisi yang seakan-akan nyata sehingga hal tersebut bisa diterapkan dalam berbagai jenis belajar. Hal tersebut juga diikuti oleh penggunaan dan pengaturan *timeline* yang mudah.

2) Prezi dapat digunakan untuk membuat presentasi linier (terstruktur)

Prezi mampu menyajikan jalur-jalur navigasi presentasi, secara linier dan non linier yang dalam tampilannya seperti peta pikiran (*mind mappin*), hal tersebut dilakukan dengan mengelompokkan objek-objek ke dalam bingkai-bingkai kemudian ditentukan ukuran dan posisinya sesuai dengan objek yang dikelompokkan

Media Prezi memang menawarkan beberapa keunggulan dibandingkan dengan media presentasi yang lain, tetapi tidak bisa

---

<sup>54</sup> Adah Aliyah, Bambang Qomaruzzaman, dan Qiqi Yuliati Zaqiah, "Inovasi Pembelajaran Dengan Media Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 4 (15 Oktober 2023): 1899–1904, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6223>.

dipungkiri bahwasanya media Prezi juga memiliki beberapa kekurangan dalam pengaplikasiannya, adapun kekurangan media Prezi seperti yang disampaikan oleh andani Dalam penelitiannya yaitu :

1) Ukuran Media terlalu besar

Penyimpanan media prezi relative besar yakni sekita 100MB, Ketika pengguna ingin menampilkan Prezi tanpa adanya koneksi internet (*Offline*) maka pengguna harus menyimpan file terlebih dahulu dalam format rar, hingga diextract menjadi file Prezi. Hal tersebut menjadikan pengguna harus meleleati beberapa proses ketika ingin menampilkan prezi secara *offline*.

2) Proses penggunaan dan instalisasi menggunakan koneksi internet

3) *User* harus memiliki akun sendiri

4) Jika ingin menggunakan dalam jangka yang lama serta fitur yang lebih lengkap maka pengguna akan dikenakan biaya.<sup>55</sup>

Kekurangan media Prezi juga diungkapkan oleh Brian dan Alyson dalam penelitiannya yang mengatakan, “ *The prezi website is quite intuitive and provides various tutorials and options to help users get started using this technology. However, users who ares less familiar with different file types and websites navigation may find it confusing at first. Prezi does not yet provide direct technical support, and some users may experience problemsn loading prezi if their systems (both hardware and software) are not up0to0date. Prezi is subscription-basde service, and some of its features*

---

<sup>55</sup> Fadia Novita Andani, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (17 November 2023), <http://e-jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/psnip/article/view/275>.

*may not be affordable for all individuals or organizations. While prezi offers a free account option, users still need acces to an updated computer with an internet connection, which may not always be available to some users”<sup>56</sup>*

Uraian tersebut mengemukakan bahwasanya pengguna yang tidak terampil dalam mengoperasikan berbagai jenis situs web mungkin pertama kali dalam mengoperasikan Prezi akan kebingungan. Kemudian beberapa pengguna mungkin akan mengalami beberapa kendala saat mengoperasikan Prezi apabila system mereka yaitu perangkat keras dan perangkat lunak tidak cocok atau tidak terbaru. Kemudian Prezi juga merupakan layanan berbasis langganan sehingga tidak semua fitur bisa difungsikan oleh semua orang, kecuali mereka sudah berlangganan.

### **c. Manfaat Prezi**

Prezi dalam kegiatan belajar memiliki banyak manfaat, penelitian yang dilakukan oleh Susanto et.al menyoroti beberapa manfaat dari pengoperasian Prezi dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu :

#### 1) Memperluas akses Pendidikan

Platform daring yang dimiliki oleh Prezi membuat Prezi dapat diakses dari berbagai perangkat, yang mengakibatkan siswa untuk belajar tidak hanya dikelas tetapi diluar kelas pun siswa dapat belajar dengan mengakses Prezi tersebut. Hal tersebut menjadikan konsep pembelajaran yang fleksibel dengan menyesuaikan kebutuhan dari siswa.

---

<sup>56</sup> Perron dan Stearns, “A Review of a Presentation Technology.”

2) Sebagai langkah progresif dalam dunia Pendidikan

Prezi mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif bagi siswa. Prezi juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

3) Peningkatan konektivitas dan aksesibilitas

Prezi mampu memberikan akses ke komunitas global secara aktif, dengan memfasilitasi berbagi dan berkolaborasi antar siswa. Hal ini menimbulkan fleksibilitas antara penggunaan dalam hal belajar dan berkreasi.<sup>57</sup>

Penelitian yang dihasilkan oleh Susanto memang menyoroti berbagai manfaat yang dapat diambil dalam pengoperasian Prezi di kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut secara tidak langsung menunjukkan Prezi yang terus berkembang sebagai alat yang inovatif, dan menonjolkan kreativitas dalam pendidikan akan mampu mendukung pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman serba digital.

#### 4. Motivasi Belajar

##### a. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi merupakan istilah yang berasal dari bahasa latin “*movere*” yang memiliki arti ”Menggerakkan”<sup>58</sup>. Sunarti mendefinisikan motivasi belajar ialah kondisi dalam diri individu yang diibaratkan dengan adanya sebuah dorongan untuk melakukan tindakan tertentu guna mencapai

---

<sup>57</sup> Joko Susanto dkk., “Penggunaan Media Prezi Pada Proses Pembelajaran Siswa SMA,” *Educatio* 18, no. 2 (20 Desember 2023): 273–80, <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24266>.

<sup>58</sup> Dwi Prasetya Danarjati, Murtiadi, dan Ari Ratna Ekawati, *Pengantar Psikologi Umum*, 1 (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 77.

tujuan<sup>59</sup>. Motivasi belajar menjadi sebuah hal yang penting dalam pembelajaran karena mampu mendorong semangat siswa dalam mencapai tujuan hasil belajar yang optimal.

Sedangkan Nuryasana mendefinisikan motivasi belajar ialah faktor yang dapat menentukan keefektifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar<sup>60</sup>. Siswa dalam pembelajaran akan mengikuti kegiatan belajar dengan baik jika terdapat faktor pendorongnya yakni motivasi belajar. Sehingga motivasi belajar yang tinggi akan menjadikan siswa tersebut belajar dengan sungguh-sungguh.

Sadirman menjelaskan bahwa motivasi belajar ialah seluruh upaya sebagai penggerak diri siswa sehingga memicu aktivitas belajar, memastikan keberlangsungan proses belajar, dan memberikan panduan dalam pembelajaran sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai<sup>61</sup>.

Hamzah B. Uno mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan yang berasal dari dalam diri ataupun faktor luar, pada siswa yang sedang belajar, yang mengadakan mereka untuk melakukan berbagai tindakan dalam proses belajar, dengan ditandai oleh beberapa indikator ataupun unsur-unsur yang mendukung<sup>62</sup>.

---

<sup>59</sup> Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, no. 0 (22 Januari 2022), <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>.

<sup>60</sup> Endang Nuryasana dan Noviana Desiningrum, "Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 5 (Oktober 2020): 967–74, <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>.

<sup>61</sup> Sardiman, *Interaksi & motivasi belajar mengajar* (Rajagrafindo Persada (Rajawali Pers), 2004).

<sup>62</sup> Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2023).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwasanya motivasi belajar ialah pemicu dan dorongan yang terdapat dalam diri siswa baik itu dari faktor dalam ataupun faktor luar yang mengakibatkan siswa untuk memperoleh tujuan yang diinginkan.

#### **b. Jenis-Jenis Motivasi Belajar**

Suryabrata membagi motivasi belajar menjadi dua jenis, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi instrinsik<sup>63</sup> :

##### 1) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik ialah salah satu jenis motivasi karena terdapat dorongan-dorongan yang ada pada diri seseorang disebabkan rangsangan dari luar. Hal ini menjelaskan bahwa rangsangan dari luar seseorang dapat menimbulkan motivasi, baik itu untuk menyenangi ataupun menolak objek. Menurut Dalyono Motivasi Ekstrinsik meliputi<sup>64</sup> :

(1) Orang Tua

(2) Guru

(3) Lingkungan

##### 2) Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik adalah salah satu jenis motivasi karena dorongan-dorongan yang muncul dari diri seseorang yang berasal dari faktor dalam. Motivasi instrinsik ini ialah motivasi yang berasal

---

<sup>63</sup> Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rajagrafindo Persada (Rajawali Pers), 2010).

<sup>64</sup> Dalyono, M, *Psikologi Pendidikan, Cet.5* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), 57.

dari kebutuhan siswa itu sendiri. Menurut Dalyono motivasi instrinsik ini meliputi beberapa hal yaitu<sup>65</sup> :

- (1) Perhatian
- (2) Keingintahuan
- (3) Minat

Maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat dua jenis motivasi belajar yaitu faktor ekstrinsik dan faktor intrinsik. Faktor ekstrinsik merujuk pada faktor yang berasal dari luar siswa. sedangkan faktor intrinsik mengandung makna faktor yang bersumber dari diri siswa itu sendiri

### **c. Fungsi Motivasi Belajar**

Sanjana yang dikutip oleh Harahap et.al menjelaskan fungsi motivasi belajar, yaitu<sup>66</sup> :

- 1) Mendorong siswa untuk beraktivitas,

Motivasi ialah istilah untuk menggambarkan perilaku setiap orang yang dibentuk oleh dorongan internal. Sehingga motivasi sebagai dorongan dalam mencapai sesuai yang ingin dicapai

- 2) Sebagai pengarah,

Setiap tindakan seseorang pada dasarnya dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal tersebut motivasi menjadi pendorong usaha dalam pencapaian prestasi.

---

<sup>65</sup> Dalyono, M, *Psikologi Pendidikan*.

<sup>66</sup> Neni Fitriana Harahap, Dewi Anjani, dan Nabsiah Sabrina, "Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa," *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (23 Juli 2021): 202, <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.121>.

Sedangkan menurut Handoko terdapat 3 fungsi motivasi yaitu<sup>67</sup> :

- 1) Memberikan semangat serta mengaktifkan siswa untuk tetap berminat
- 2) Memusatkan perhatian siswa kepada tugas yang berhubungan dengan pencapaian tujuan belajar
- 3) Membantu siswa dalam memenuhi hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi berfungsi sebagai katalisator siswa untuk melakukan tindakan tertentu dengan harapan mencapai tujuan yang diinginkan.

#### **d. Indikator Motivasi Belajar**

Hamzah B. Uno, mengungkapkan bahwasanya perubahan perilaku seorang siswa dapat dilihat melalui indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi belajar merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang ketika belajar. Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh motivasi belajar. Indikator-indikator motivasi belajar tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut<sup>68</sup>:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dan belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

---

<sup>67</sup> Hanwar Priyo Handoko, "Layanan Bimbingan Konseling Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sma N 1 Kota Metro" 9, no. 01 (2020): 69–84.

<sup>68</sup> Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*.

- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Sedangkan indikator motivasi belajar menurut abin syamsudin M ialah :

- 1) Durasi Kegiatan
- 2) Frekuensi Kegiatan
- 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan
- 4) Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan
- 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan
- 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan
- 7) Tingkat kualifikasi prestasi
- 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan<sup>69</sup>.

Sedangkan menurut sardiman indikator motivasi belajar meliputi :

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masala untuk orang dewasa
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu

---

<sup>69</sup> Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi kependidikan: perangkat sistem pengajaran modul* (Remaja Rosdakarya, 2000).

#### 8) Senang mencari dan memecahkan masalah<sup>70</sup>

Dari beberapa uraian indikator yang telah dipaparkan diatas peneliti memilih untuk menggunakan indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno, karena karakteristik dari indikator uno, menurut hemat peneliti sesuai dengan topik peneliti yaitu mengenai dampak media pembelajaran terhadap motivasi belajar.

#### **e. Motivasi Belajar dalam perspektif Islam**

Ajaran islam menekankan pentingnya motivasi dalam belajar. Hal tersebut ditunjukkan oleh kisah Nabi Musa a.s yang mengisahkan keinginan besar Nabi Musa untuk mempelajari hal-hal baru. Nabi Musa a.s menuntut ilmu kepada Nabi Khidir a.s, sebagaimana kisahnya dalam surah Al-Kahfi ayat 60-82 Dari kisah Nabi Musa dan Nabi Khidir yang diabadikan dalam Al-Quran, kita bisa memahami bahwa para nabi pun memiliki semangat dan motivasi yang kuat dalam menuntut ilmu. Kita tidak boleh merasa sombong atau enggan belajar dari orang lain, bahkan jika mereka terlihat di bawah kita, selama mereka memiliki pengetahuan yang lebih. Dalam kisah ini, meskipun Nabi Musa memiliki kedudukan yang lebih mulia sebagai salah satu Nabi ulil azmi, sementara status kenabian Khidir masih diperdebatkan, Nabi Musa tetap dengan antusias mendatanginya untuk belajar dan menimba ilmu, menunjukkan kerendahan hati dan semangat yang tinggi dalam mencari pengetahuan. Sikap Nabi Musa yang rendah hati dan bersemangat dalam mencari ilmu ini menjadi contoh nyata tentang motivasi

---

<sup>70</sup> Sardiman, *Interaksi & motivasi belajar mengajar*.

intrinsik, yaitu dorongan dari dalam diri untuk terus berkembang dan memahami hal-hal baru.

## 5. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Istiadah et al mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan yang terjadi pada siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai output dari kegiatan pembelajaran<sup>71</sup>. Lumban Gaol et.al mendefinisikan hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotrik, melalui kegiatan belajar mengajar dengan tes yang diberikan kepada siswa dalam bentuk huruf, angka atau simbol tertentu<sup>72</sup>. Safitri et.al) juga menegaskan bahwasanya hasil belajar pada hakikatnya ialah kemampuan yang mencakup keterampilan dan perilaku baru yang diperoleh melalui proses latihan atau pengalaman<sup>73</sup>.

Ahmad Susanto dalam buku Teori Belajar dan Pembelajaran, mengartikan secara sederhana, bahwa hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh setelah menjalani proses pembelajaran. Belajar sendiri ialah suatu proses dimana seorang individu berusaha untuk mencapai perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen,

---

<sup>71</sup> Anik Istidah, Usep Suherman, dan Abdul Holik, "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Tentang Materi Sifat-Sifat Cahaya Melalui Metode Discovery Learning," *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 2, no. 1 (23 Januari 2022), <https://doi.org/10.59818/jpi.v2i1.187>.

<sup>72</sup> Bintang Kasih Lumban Gaol, Patri Janson Silaban, dan Anton Sitepu, "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V SD," *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 6, no. 3 (26 Mei 2022): 767, <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8538>.

<sup>73</sup> Dela Safitri, Khermarinah Khermarinah, dan Wiji Aziiz Hari Mukti, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan Appsgeyser.Com Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *JPE : Journal of Primary Education* 1, no. 1 (22 Juni 2021), <https://doi.org/10.29300/jpe.v1i1.3597>.

dalam konteks pembelajaran atau kegiatan instruksional, guru umumnya menetapkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Oleh karena itu, keberhasilan belajar seorang siswa dapat diukur dari sejauh mana ia mampu mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional yang telah ditetapkan<sup>74</sup>.

Dari berbagai pandangan para ahli atau penelitian diatas, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi dalam individu setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup tiga aspek yakni aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan-perubahan ini tidak hanya mencerminkan keberhasilan akademik yang diukur melalui angka atau simbol, tetapi juga mencerminkan keterampilan dan perilaku baru yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman.

## **b. Ranah dan Tahapan Hasil Belajar**

Menurut Bloom dalam Andryannisa, membagi "*learning domain*" bahwasanya tujuan diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama<sup>75</sup>, yaitu (1) aspek *cognitive*; (2) aspek *affective*; dan (3) *psychomotor*.

### **a) Ranah Kognitif**

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penalaran seseorang. Kemampuan ini kemudian dikategorikan dalam dua tingkatan, yakni kognitif tingkat dasar dan kognitif tingkat tinggi. Kognitif tingkat dasar mencakup ingatan (*recall*),

---

<sup>74</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Kencana, 2016).

<sup>75</sup> Mahesya Az-zahra Andryannisa, Aradelia Pinkkan Wahyudi, dan Siskha Putri Sayekti, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 3 (23 Juni 2023), <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/393>.

pemahaman (*comprehension*), dan penerapan (*application*), sedangkan kognitif tingkat tinggi terdiri dari analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan evaluasi (*evaluation*). Keenam tahapan ini sering disimbolkan sebagai C1,C2,C3,C4,C5, dan C6, yang kemudian menggambarkan perkembangan berpikir dari yang paling sederhana hingga kompleks.

b) Ranah Afektif

Ranah Afektif berhubungan dengan sikap, nilai, dan respons emosional yang ditunjukkan seseorang terhadap suatu pembelajaran. Proses dalam ranah ini berkembang dalam lima tahapan, yaitu menerima, menanggapi, menghargai, mengatur diri, dan menjadikan sebagai bagian dari pola hidup, setiap tahapan tersebut secara berturut-turut disimbolkan dengan A1,A2,A3,A4, dan A5, yang menunjukkan tingkat kedalaman internalisasi sikap dan nilai dalam diri individu.

c) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan fisik yang diperoleh melalui integrasi antara kemampuan kognitif dan afektif. Kemampuan ini dikembangkan melalui lima tingkatan, yaitu imitasi (*imitation*), manipulasi (*manipulation*), presisi (*precision*), artikulasi (*articulation*), dan naturalisasi (*naturalization*). Tahapan ini menggambarkan perkembangan

keterampilan dari sekadar meniru hingga mencapai otomatisasi dalam melakukan suatu tindakan dengan mahir<sup>76</sup>.

### c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Istiadah et.al dalam penelitiannya menjelaskan bahwa hasil yang dicapai oleh peserta didik merupakan sebuah interaksi oleh berbagai faktor yang mempengaruhi, yaitu<sup>77</sup> :

- a) Faktor Internal
- b) Faktor Eksternal

Istirani dan Pulungan dalam Gaol mengatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

- a) Faktor Internal

Proses belajar merupakan aktivitas yang kompleks, di mana keberhasilannya bergantung pada diri siswa itu sendiri. Siswa memiliki peran utama dalam menentukan apakah proses belajar akan terjadi atau tidak. Dalam aktivitas pembelajaran, siswa seringkali menghadapi berbagai kendala internal, ketika hal tersebut tidak diatasi maka proses belajarnya tidak akan berlangsung secara optimal. Faktor internal yang berpengaruh terhadap efektivitas belajar siswa antara lain: (a) sikap terhadap pembelajaran; (b) motivasi dalam belajar; (c) tingkat konsentrasi

---

<sup>76</sup> Mahesya Az-zahra Andryannisa, Aradelia Pinkkan Wahyudi, dan Siskha Putri Sayekti, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 3 (23 Juni 2023), <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/393>.

<sup>77</sup> Istidah, Suherman, dan Holik, "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Tentang Materi Sifat-Sifat Cahaya Melalui Metode Discovery Learning."

saat belajar: (d) kualitas bahan ajar yang digunakan; (e) kemampuan menyimpan hasil belajar; (f) keterampilan dalam menggali kembali informasi yang telah dipelajari; (g) kapasitas dalam mencapai prestasi akademik; (h) tingkat kepercayaan diri siswa; (i) hubungan antara kecerdasan dan keberhasilan belajar, serta (j) kebiasaan belajar yang diterapkan oleh siswa.

#### b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal juga turut mempengaruhi proses belajar siswa. Meskipun dorongan utama berasal dari motivasi intrinsik siswa, lingkungan sekitar juga memiliki peran yang signifikan dalam memperkuat atau menghambat proses belajar. Pembelajaran yang dirancang oleh guru di kelas termasuk salah satu faktor eksternal yang berdampak pada efektivitas belajar siswa. Beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi aktivitas belajar meliputi: (a) peran guru sebagai fasilitator dalam membimbing proses belajar siswa; (b) ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang mendukung; (c) kebijakan penilaian yang diterapkan oleh sekolah; (d) lingkungan sosial siswa di sekolah, serta (e) kebijakan kurikulum yang mengatur system pembelajaran<sup>78</sup>.

#### **d. Hasil Belajar dalam perspektif islam**

Hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh tingkat usaha dan

---

<sup>78</sup> Lumban Gaol, Silaban, dan Sitepu, "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V SD."

kesungguhan yang mereka curahkan dalam proses pembelajaran. Semakin besar usaha dan dedikasi yang diberikan, semakin tinggi pula peluang untuk mencapai keberhasilan akademik yang diharapkan. Dalam konteks ini, Al-Qur'an telah menegaskan pentingnya usaha individu dalam meraih hasil yang diinginkan, sebagaimana tercantum dalam QS. An-Najm ayat 39 :

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

Artinya :” bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya,”<sup>79</sup>

Ayat 39 dari Surat An-Najm tersebut mengandung pesan fundamental bahwa pencapaian seseorang, termasuk dalam bidang akademik, bergantung pada sejauh mana mereka berusaha. Kesuksesan dalam belajar tidak hanya datang dari kecerdasan semata, tetapi juga dari ketekunan, kerja keras, dan komitmen yang berkelanjutan.

Dalam hadist yang diriwayatkan oleh Nu'aim juga menjelaskan mengenai bagaimana kunci dalam pembuka ilmu yaitu bertanya, hadisnya yaitu sebagai berikut :

لَعَلَّ خَازِنَيْنِ، وَمَفْتَا حَهَا السُّؤَالِ، فَاسْأَلُوا بِرَحْمَةِ اللَّهِ، فَانَّهُ يُؤَجَّرُ فِيهِ أَرْبَعَةٌ - السَّأَلُ، وَالْمَسْتَمَعُ، وَالْمُحِبُّ لَهُمْ

Artinya: Ilmu adalah gudang dan kunci pembuka gudang tersebut adalah pertanyaan. Maka kalian bertanyalah (pada guru / ulama) maka kalian akan di rahmat Allah, sesungguhnya ada empat orang yang akan pendapat / diberi pahala yaitu, orang yang bertanya, yang

<sup>79</sup> “Qur'an Kemenag,” diakses 22 Februari 2025, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/53?from=1&to=62>.

mengajarkan, yang mendengarkan, dan yang mencintai pada orang-orang tersebut. (H.R. Abu Nua'im dari Ali)<sup>80</sup>

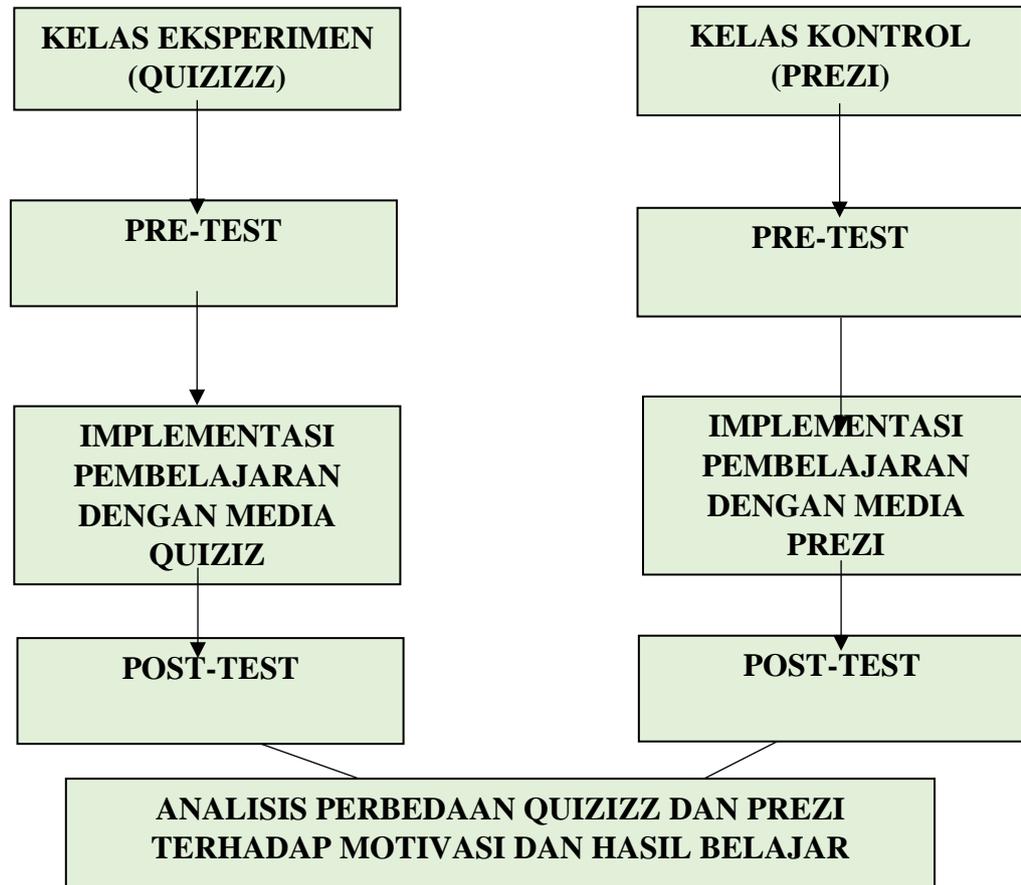
Hadist ini menggambarkan mengenai ilmu yang diibaratkan adalah gudang, untuk mengaksesnya diperlukan sebuah kunci yaitu keberanian bertanya. Secara tidak langsung menunjukkan bahwasanya pertanyaan adalah fondasi utama untuk membuka pemahaman yang mendalam. Tanpa adanya rasa ingin tahu dan sikap kritis untuk bertanya, ilmu hanya akan menjadi informasi yang tertutup. dimana keterlibatan aktif siswa melalui tanya jawab mampu meningkatkan hasil akademik. Sehingga menghasilkan pemahaman kognitif serta membangun nilai-nilai sosial.

---

<sup>80</sup> "Kumpulan Hadits Tentang Pendidikan Dalam Islam," *FiqihMuslim.com* (blog), diakses 9 Maret 2025, <https://www.fiqihmuslim.com/2017/12/hadits-tentang-pendidikan.html>.

## B. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian studi komparatif antara penggunaan media Quizizz dan Prezi terhadap motivasi belajar siswa kelas 7 dalam pembelajaran IPS, yaitu



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

## C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini menggunakan model hipotesis nol dan hipotesis alternative, yaitu sebagai berikut :

Hipotesis Nol

- 1)  $H_{01}$  : Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar antara penggunaan media Quizizz dengan media Prezi

- 2)  $H_{02}$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara penggunaan Media Quizizz dengan media Prezi.

Hipotesis Alternatif :

- 1)  $H_{a1}$ : Terdapat perbedaan signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz dan Prezi terhadap motivasi belajar siswa.
- 2)  $H_{a2}$  : Terdapat perbedaan signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz dan Prezi terhadap hasil belajar

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Paradigma positivisme merupakan paradigma yang digunakan dalam pendekatan kuantitatif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Paradigma ini menggunakan metode penelitian yang bergantung pada data statistik, termasuk survey dan eksperimen<sup>81</sup>. Pendekatan kuantitatif ialah pendekatan untuk mengembangkan model matematis, pendekatan ini tidak hanya mengadopsi teori tetapi membangun hipotesis yang berhubungan dengan keadaan nyata yang akan diteliti, serta menentukan variabel dalam sebuah populasi baik dalam studi deskriptif dan studi eksperimental. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan peneliti ingin melakukan sebuah pengukuran untuk melihat hubungan antara data secara kuantitatif dengan pengamatan empiris.

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan bentuk *true experimental design*. *Pretest-posttest control group design* menjadi metode yang digunakan dalam penelitian ini, metode ini, membagi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diambil berdasarkan populasi yang ada. Adapun kelompok eksperimen pada penelitian ini yaitu dengan diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz sedangkan kelas kedua kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan media Prezi.

---

<sup>81</sup> Fauziah Hamid Wada, dkk., *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 20.

Tabel 3. 1 Rancangan Desain Penelitian<sup>82</sup>

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post test
Kelas Quizizz	A1	X1	A2
Kelas Prezi	B1	X2	B2

Keterangan :

A1 : Pretest kelas Eksperimen

A2 : Posttest kelas Eksperimen

B1 : Pretest kelas kontrol

B2 : Posttest kelas kontrol

X1 : Treatment kelas eksperimen (Quizizz)

X2 : Treatment kelas kontrol (Prezi)

## B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di MTsN 7 Malang, yang beralamat di Jl. Padanajeng Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang.

Pemilihan lokasi tersebut didasarkan karena peneliti melihat bahwasanya fasilitas yang berada pada sekolah tersebut sudah memadai untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi dibuktikan dengan adanya LCD Proyektor dalam kelas yang kemudian bisa digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi metode pengajaran yang diterapkan oleh guru masih monoton, belum sepenuhnya memanfaatkan fasilitas yang ada dalam proses pembelajaran.

---

<sup>82</sup> Julianto, Endang Darmawati, dan Fitria Hidayati, *Metode Penelitian Praktis*, Sidoarjo (Zifatama Jawara, 2018).

Berdasarkan fasilitas yang menunjang untuk diterapkan berbagai metode dan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian disekolah tersebut untuk mengetahui perbandingan motivasi belajar antara penggunaan media Quizizz dengan media Prezi didalam proses pembelajaran.

### **C. Variabel Penelitian**

Variabel Penelitian ialah objek yang memiliki variasi untuk ditentukan oleh peneliti dengan tujuan mempelajari dan menarik kesimpulan dari variabel tersebut<sup>83</sup>. Adapun variabel yang pakai dalam penelitian ini ada dua yaitu

- a. Variabel Independen atau disebut juga variabel bebas. Variabel independen pada penelitian ini yaitu media pembelajaran Quizizz yang dilambangkan dengan  $X_1$  dan media pembelajaran prezi yang dilambangkan dengan  $X_2$ .
- b. Variabel dependen atau disebut variabel terikat. Variabel ini ialah variabel yang menjadi akibat, sebab adanya variabel bebas. Adapun variabel dependen pada penelitian ini yaitu motivasi belajar yang dilambangkan dengan  $Y_1$  dan Hasil Belajar yang lambangkan  $Y_2$ .

### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang

---

<sup>83</sup> Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), 52.

ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya<sup>84</sup>. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas VII MTsN 7 Malang kelas VII.

Tabel 3. 2 Jumlah Populasi

Kelas	Jumlah
VII A	20
VII B	26
VII C	22
VII D	29
VII E	30
VII F	29
VII G	29
VII H	30
VII I	29
VII J	29
Jumlah	286

Sampel ialah wakil atau sebagian yang dimiliki oleh populasi tersebut<sup>85</sup>. Pengambilan sampel menggunakan teknik *pusposive sampling* yaitu pengambilan dengan mempertimbangkan alasan tertentu<sup>86</sup>, Adapun sampel dari penelitian ini yaitu kelas VII A dan VII B. Pemilihan kedua kelas sebagai subyek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam hal karakteristik akademis antara keduanya, hal tersebut berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada guru

<sup>84</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 80.

<sup>85</sup> Sugiyono, 81.

<sup>86</sup> M. Sidik Priadana dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Pascal Books, 2021).

IPS yang mengajar pada kelas tersebut dan mengajar kedua kelas tersebut. Sehingga memastikan bahwasanya perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelompok (kelas eksperimen dan kontrol) tidak dipengaruhi oleh perbedaan prestasi akademis, dan hasil penelitian lebih obyektif serta hasil pengujian terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dapat mencerminkan kondisi yang adil dan seimbang.

Tabel 3. 3 Jumlah Sampel

Kelompok	Jumlah Sampel
Kelas VII A (Kelompok Kontrol)	20
Kelas VII B (Kelompok Eksperimen)	26
Jumlah	46

#### E. Data dan Sumber Data

Data primer dalam penelitian ini berupa temuan dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas VII menjadi sumber data utama dalam penelitian ini. Angket menjadi data primer dikarenakan memungkinkan pengumpulan data yang efisien dan terukur dari seluruh siswa dalam waktu singkat, serta memberikan gambaran kuantitatif yang jelas mengenai perubahan motivasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan

Data sekunder penelitian ini ialah berupa dokumentasi, data siswa, dan foto-foto yang dapat memberikan dukungan bagi penelitian ini. Data siswa yang digunakan berupa jumlah siswa kelas VII yang nantinya dipakai dalam penelitian, kemudian data profil sekolah, foto-foto pada saat penelitian dan juga dokumentasi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data

ini digunakan untuk memberikan konteks tambahan mengenai perilaku siswa sebelum dan selama penelitian, yang dapat mempengaruhi hasil motivasi belajar.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang difungsikan dalam mengukur sebuah fenomena alam atau sosial yang dapat diamati<sup>87</sup>. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang dikerjakan oleh peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Lembar kuesioner yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa menjadi salah satu instrument penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Angket ialah daftar pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti untuk diajukan kepada responden<sup>88</sup>.

Instrumen penelitian yang pakai yaitu menggunakan skala *likert*. Menurut sugiono skala *likert* ialah skala yang dimaksudkan untuk mengukur perspektif seseorang terhadap fenomena tertentu dalam masyarakat<sup>89</sup>. Adapun point-point penjabaran skor dengan skala *Likert* yaitu :

---

<sup>87</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 102.

<sup>88</sup> Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, 98.

<sup>89</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 93.

Tabel 3. 4 Skala Likert

Point	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat diangket diambil dari indikator motivasi belajar menurut uno dalam ardila et.al yang meliputi : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya situasi belajar yang kondusif<sup>90</sup>. Penjabaran terkait pertanyaan angket yaitu :

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Variabel	Indikator	No. Item
1	Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2
2		Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	3,4
3		Harapan dan Cita-Cita Masa Depan	5,6
4		Penghargaan dalam Belajar	7,8
5		Kegiatan yang menarik dalam belajar	9,10

<sup>90</sup> Ira Ardila dkk., "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Di SMA Negeri 1 Ciruas," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 6 (16 Desember 2023): 7237–48.

6		Lingkungan Belajar yang Kondusif	11,12
---	--	----------------------------------	-------

(Sumber : Ira Ardila dkk 2023)

Penyebaran angket motivasi belajar pada kedua kelas, yaitu kelas yang menggunakan media Quizizz dan kelas yang menggunakan media Prezi dan kelas yang menggunakan media Prezi, dilakukan secara langsung menggunakan format cetak (*hardcopy*). Adapun dalam pengukuran hasil belajar, terdapat perbedaan dalam metode pelaksanaannya. Pada kelas yang menggunakan media Prezi, tes hasil belajar dilaksanakan menggunakan lembar soal cetak yang dikerjakan secara manual oleh siswa. Sementara itu, pada kelas yang menggunakan media Quizizz, pengukuran hasil belajar dilakukan secara daring melalui fitur kuis yang tersedia dalam platform Quizizz. Pelaksanaan secara digital ini dinilai lebih efisien karena memungkinkan pengumpulan dan pengolahan data secara otomatis dan *real-time*.

Kisi kisi soal belajar terdiri dari 15 soal, dengan bentuk level kognitif yang berbeda-beda tetapi bentuk soal keseluruhan yaitu pilihan ganda, yang dijelaskan pada tabel 3.6, yaitu :

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Soal Hasil Belajar

No	BAB	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1	Interaksi Sosial	Memahami ciri interaksi sosial	Siswa dapat menganalisis ciri-ciri interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari	C4	PG	1
2		Mengidentifikasi Komunikasi Sosial	Siswa dapat menganalisis bentuk komunikasi	C4	PG	2

			sosial berdasarkan contoh kasus			
3		Menjelaskan bentuk-bentuk interaksi sosial	Siswa dapat mengklasifikasikan contoh interaksi sosial berdasarkan bentuknya (kerja sama, konflik, dll.	C3	PG	3
4		Menyebutkan faktor yang mempengaruhi interaksi sosial	Siswa dapat menganalisis pengaruh dalam menentukan efektivitas kerjasama dalam interaksi sosial	C4	PG	4
5		Menghubungkan interaksi sosial dengan kehidupan	Siswa dapat menganalisis hubungan antara interaksi sosial bentuk disosiatif	C4	PG	5
6		Memahami pengertian interaksi sosial	Siswa mampu membedakan mana yang merupakan interaksi sosial asosiatif dan disosiatif	C3	PG	6
7		Mengidentifikasi syarat interaksi sosial	Siswa mampu mengidentifikasi bentuk dari interaksi sosial	C3	PG	7
8		Memahami bentuk interaksi sosial asosiatif	Siswa dapat menganalisis bentuk interaksi asosiatif dalam berbagai konteks sosial	C4	PG	8
9		Memahami bentuk interaksi sosial disosiatif	Siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial disosiatif dalam	C3	PG	9

			kehidupan bermasyarakat			
10		Memahami konsep status sosial	Siswa mampu membedakan antara ascribed status dan achieved status dengan memberikan contohnya	C3	PG	10
11		Memahami peran achieved status dalam kehidupan masyarakat	siswa mampu mengidentifikasi dampak achieved status dalam struktur sosial masyarakat	C4	PG	11
12		Memahami dampak positif interaksi asosiatif	Siswa mampu menganalisis manfaat kerja sama dalam kehidupan sosial	C4	PG	12
13		Memahami dampak interaksi sosial disosiatif	Siswa mampu mengidentifikasi dampak negatif dari konflik dalam interaksi sosial	C4	PG	13
14		Memahami ciri-ciri kontak sosial	Siswa mampu mengidentifikasi perbedaan antara kontak sosial langsung dan tidak langsung dengan memberikan contoh	C4	PG	14
15		Memahami pentingnya komunikasi dalam interaksi sosial	Siswa mampu menganalisis peran komunikasi dalam membangun hubungan sosial yang harmonis	C3	PG	15

Setelah melakukan pembuatan kisi-kisi soal pilihan ganda yang didalamnya ada indikator soal dan juga level kognitif berdasarkan taksonomi bloom, peneliti melakukan validator kepada ahli terkait rancangan dari kisi-kisi tersebut, sehingga soal-soal yang akan diujikan pada peserta didik kredibel dan telah memenuhi validator ahli.

## G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Validitas Isi

Menurut Surucu dalam Abdullah et.al Validitas Isi merupakan validitas yang diambil dari beberapa ahli yang menjadi bentuk validitas kualitatif yang menilai apakah ungkapan-ungkapan yang terdapat dalam alat ukur mewakili fenomena yang hendak diukur, sehingga dapat mengungkapkan sejauh mana masing-masing item dalam alat ukur memenuhi tujuannya<sup>91</sup>.

Adapun angka persentase yang diperoleh kemudian dikelompokkan dalam kriteria penilaian tabel berikut :

Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Uji Validator Ahli

Skor	Kriteria
80- 100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41- 60%	Sedang
21- 40%	Kurang

(Sumber. Ganes dan Henny 2021)<sup>92</sup>

<sup>91</sup> Dr Karimuddin Abdullah dkk., "Metodologi Penelitian Kuantitatif," t.t., 73.

<sup>92</sup> Ganes Mahesti dan Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan MakhluK Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar," *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 1 (14 April 2021): 30–39, <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.33586>.

Dalam hal ini peneliti melakukan beberapa uji validitas isi kepada ahli untuk menguji instrument angket motivasi belajar, sol hasil belajar, modul ajar, dan juga terkait media pembelajaran, hasil dari validitas tersebut antara lain:

a. Penilaian Instrumen Angket Motivasi Belajar

Penilaian instrumen angket dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan dalam angket telah sesuai dengan indikator yang diukur serta memiliki keterwakilan terhadap aspek motivasi yang diteliti. Adapun hasil dari penilaian instrument angket dalam sebagai berikut :

Tabel 3. 8 Hasil Validator Instrumen Motivasi Belajar

No	Butir	Skor	Persentase
1	Kesesuaian Pernyataan	4	80%
2	Konsep Format	5	100%
3	Penggunaan Bahasa	4	80%
4	Mudah dipahami	5	100%
5	Kejelasan Huruf dan Angka	5	100%
Total		23	92%

Berdasarkan tabel 3.8 mengenai hasil penialain dari validator menunjukkan bahwa skor rata-rata keseluruhan angket yaitu 92% yang mengindikasikan bahwa instrumen angket tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Adapun komentar dari ahli yaitu “Redaksi kalimat diperbaiki lagi lebih efektif”. Sehingga peneliti melakukan beberapa revisi terkait redaksi kalimat sesuai dengan saran dan komentar dari ahli.

b. Penilaian Validator Instrumen Hasil Belajar

Penilaian terhadap soal hasil belajar dilakukan untuk memastikan

bahwas setiap butir soal sesuai dengan tujuan pembelajaran, indikator yang diukur dan juga level taksonomi bloom. Adapun hasil dari penilaian soal hasil belajar oleh ahli ialah sebagai berikut :

Tabel 3. 9 Hasil Validator Instrumen Hasil Belajar

No	Aspek	Skor	Persentase
1	Perumusan	15	93,75
2	Bahasa	11	91,67%
3	Konstruksi	12	100%
Total		38	95%

Berdasarkan tabel 3.9 hasil validator soal hasil belajar, penilaian dilakukan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu perumusan soal, penggunaan Bahasa, dan konstruksi soal. Hasil analisis menunjukkan bahwa aspek perumusan memperoleh persentase 93,75%, aspek Bahasa mendapatkan persentase 91,67%, sedangkan aspek konstruksi memperoleh skor rata-rata 100%. secara keseluruhan, soal hasil belajar memiliki rata-rata validasi 95% sehingga mendapatkan kriteria sangat baik. adapun komentar atau saran dari ahli yaitu “ Redaksi soal disusun kembali agar lebih efektif, level kognitif untuk tujuan dan indikator soal disamakan/disinkronisasi”. Sehingga peneliti melakukan beberapa revisi terkait redaksi kalimat sesuai dengan saran dan komentar dari ahli

#### c. Penilaian Modul Ajar

Penilaian modul ajar sebagai upaya penelitian memastikan bahwasanya materi yang disusun telah sesuai dengan capaian pembelajaran, keterbacaan dan kelauakan isi dalam mendukung proses

pembelajaran. Hasil dari penilaian ini kemudian menjadi acuan bagi peneliti dalam perbaikan dan penyempurnaan modul sebelum digunakan dalam pembelajaran. Adapun hasil penilaian modul ajar oleh para ahli, sebagai berikut :

Tabel 3. 10 Hasil Validator Modul Ajar

No	Butir	Skor	Persentase
1	Kelayakan Isi	11	91,67%
2	Kelayakan Penyajian	7	87,50%
3	Bahasa	8	100%
4	Kegunaan dan kemudahan penggunaan	12	100%
Total		38	95%

Berdasarkan hasil validasi ahli pada tabel 3.10, modul ajar dinilai berdasarkan empat aspek utama, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, aspek Bahasa, serta kegunaan dan kemudahan penggunaan. Hasil analisis menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi memperoleh skor persentase 91,67%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan skor 87,50%, aspek Bahasa memiliki skor 100% dan aspek kegunaan serta kemudahan penggunaan juga mendapatkan skor 100% secara keseluruhan, modul ajar memiliki total persentase 95% yang berada dalam kriteria sangat baik . Adapun komentar dari ahli mengenai modul ajar yaitu “sinkronisasi antara kompetensi awal dengan tujuan pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan revisi sesuai dengan apa yang menjadi saran/komentar dari ahli

d. Penilaian Media Pembelajaran

Penilaian media pembelajaran dilakukan untuk memastikan bahwasanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil dari penilaian ini akan menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media agar lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Adapun hasil validasi media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. 11 Hasil Validator Media Pembelajaran

No	Butir	Skor	Persentase
1	Kesesuaian dengan Materi	20	100%
2	Desain dan tampilan visual	17	85%
3	Kreativitas dan inovasi	9	75%
4	Keterpaduan dan penyajian materi	9	75%
Total		55	85,94%

Berdasarkan hasil validasi ahli pada tabel 3.11, media pembelajaran dinilai berdasarkan empat aspek utama, yaitu kesesuaian dengan materi pembelajaran, desain dan tampilan visual, kreativitas dan inovasi, serta keterpaduan dan penyajian materi. Hasil analisis menunjukkan bahwa aspek kesesuaian dengan materi memperoleh skor tertinggi dengan persentase 100%, kemudian aspek desain dan tampilan visual mendapatkan skor 85%, kemudian aspek kreativitas dan inovasi serta keterpaduan dan penyajian materi memperoleh skor yang sama yaitu 75%.

Secara keseluruhan penilaian terhadap media pembelajaran dengan total 85,94% berada dalam kriteria sangat baik. Adapun komentar/saran dari ahli yaitu “Warnanya bisa disesuaikan dengan karakter peserta didik,

pilih font yang mudah di baca dan jangan terlalu kecil, untuk animasi disesuaikan dan disamakan saja”. Kemudian peneliti merevisi media pembelajaran yang akan digunakan pada saat penelitian sesuai dengan saran yang diberikan

## 2. Uji Validitas

### a. Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen yang digunakan sesuai dan konsisten dengan tujuan penelitian. Pengukuran ini dilakukan untuk memastikan bahwa soal yang diujikan tersebut memiliki validitas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa uji validitas berfungsi sebagai alat ukur dalam menilai keabsahan suatu instrument penelitian.

Uji validitas dilakukan dengan melihat korelasi antara skor suatu pernyataan atau indikator dengan skor keseluruhan variabelnya. Dengan bantuan SPSS 23.0 for windows, *Pearson Product Moment Correlation* digunakan dalam uji validitas penelitian ini. Untuk menentukan apakah suatu item layak digunakan, dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0,05 (5%)<sup>93</sup>. Sebuah item dinyatakan valid jika berkorelasi signifikan dengan skor total item<sup>94</sup>.

Tabel 3. 12 Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

Soal	Pearson Corelation	Rtabel	Keterangan
1	0.673	0.396	VALID
2	0.661	0.396	VALID

<sup>93</sup> Nilda Miftahul Janna dan H. Herianto, “Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS,” 22 Januari 2021, <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>.

<sup>94</sup> Vivi Herlina, *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS* (Elex Media Komputindo, 2019).

3	0.868	0.396	VALID
4	0.777	0.396	VALID
5	0.724	0.396	VALID
6	0.722	0.396	VALID
7	0.808	0.396	VALID
8	0.747	0.396	VALID
9	0.748	0.396	VALID
10	0.801	0.396	VALID
11	0.866	0.396	VALID
12	0.749	0.396	VALID

Berdasarkan tabel 3.12 secara menyeluruh butir item pernyataan dikatakan valid, yakni pada variabel motivasi belajar yang berjumlah 12 item. Kemudian dilakukan uji validitas untuk instrument soal.

Tabel 3. 13 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Hasil Belajar

Soal	Pearson Corelation	Rtabel	Keterangan
1	0.532	0.444	VALID
2	0.544	0.444	VALID
3	0.525	0.444	VALID
4	0.634	0.444	VALID
5	0.453	0.444	VALID
6	0.462	0.444	VALID
7	0.513	0.444	VALID
8	0.448	0.444	VALID
9	0.476	0.444	VALID
10	0.611	0.444	VALID
11	0.497	0.444	VALID
12	0.456	0.444	VALID
13	0.469	0.444	VALID

14	0.513	0.444	VALID
15	0.611	0.444	VALID

Berdasarkan tabel 3.13 secara menyeluruh butir item pernyataan dikatakan valid karena  $r$  hitung dari 15 item memiliki nilai yang lebih besar dari  $r$  tabel, yakni pada instrument soal interaksi sosial yang berjumlah 15 item.

#### b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat di mana suatu tes dapat secara konsisten mengukur apapun hasil pengukurannya. Tujuan dari uji reliabilitas ialah untuk menentukan apakah instrument (kuesioner) yang dibuat memberikan hasil yang konsisten atau tidak. Tingkat reliabilitas yang tinggi merupakan indikasi instrumen yang baik, dan hasil tes harus tetap stabil bahkan setelah alat pengukur digunakan berulang kali<sup>95</sup>.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS 23.0 for Windows dengan metode *Cronbach's Alpha*. Tingkat signifikan yang digunakan adalah 0,7, adapun kriteria pengujian yaitu sebagai berikut :

- 1) Jika nilai *Cronbach's alpha* > tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan reliabel.
- 2) Jika nilai *Cronbach's alpha* < tingkat signifikan maka instrumen dikatakan tidak reliabel<sup>96</sup>.

<sup>95</sup> Moh Nazir, *Metode penelitian* (Ghalia Indonesia, 1985).

<sup>96</sup> Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan Spss (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)* (GUEPEDIA, t.t.).

Tabel 3. 14. Hasil Uji Realibilitas Motivasi Belajar

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Item	Keterangan
Motivasi Belajar	0.933	12	Reliable

Berdasarkan tabel 3.14, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya instrumen motivasi belajar dinyatakan reliabel dikarenakan nilai cronbach's alpha lebih dari besar dari tingkat signifikan yaitu 0,7.

Tabel 3. 15 Hasil Uji Realibilitas Hasil Belajar

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Item	Keterangan
Hasil Belajar	0.802	15	Reliable

Berdasarkan tabel 3.15, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya instrumen soal hasil belajar dinyatakan reliabel dikarenakan nilai cronbach's alpha lebih dari besar dari tingkat signifikan yaitu 0,7.

### c. Uji Kesukaran

Uji kesukaran berfungsi sebagai analisis soal dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, mudah, sedang dan sulit. Dalam hal ini melibatkan pengkajian mendalam terhadap soal yang akan digunakan dalam tes guna memastikan tingkat kesulitannya sesuai. Penafsiran tingkat kesukaran butir tes digunakan kriteria menurut Witherington ialah<sup>97</sup> :

Tabel 3. 16 Interpretasi tingkat kesukaran butir tes

Interval	Interpretasi
0,00 – 0,30	Soal Sukar
0,31 – 0,70	Soal Sedang

<sup>97</sup> "Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan | BINTANG," 9 Juli 2021, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1291>.

0,71 – 1,00	Soal Mudah
-------------	------------

(Sumber. Magdalena dkk 2021)

Adapun hasil dari uji kesukaran yang telah dilakukan oleh peneliti dengan berbantuan aplikasi SPSS V.23 yaitu :

Tabel 3. 17 Hasil Uji Kesukaran

No	P (tingkat Kesukaran)	Keterangan
1	0.50	Sedang
2	0.70	Sedang
3	0.85	Mudah
4	0.65	Sedang
5	0.75	Mudah
6	0.80	Mudah
7	0.70	Sedang
8	0.50	Sedang
9	0.50	Sedang
10	0.60	Sedang
11	0.80	Mudah
12	0.55	Sedang
13	0.60	Sedang
14	0.70	Sedang
15	0.60	Sedang

Berdasarkan tabel 3.17 analisis dari perhitungan tingkat kesukaran soal tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat 2 butir soal yang termasuk dalam kriteria mudah dengan indeks kesukaran  $< 0,70$  yang terdapat pada soal nomor 3,5,6 dan 11. Adapun soal dengan kriteria sedang dengan indeks kesukaran  $< 0,31$  yang terdapat pada 13 soal yakni soal nomor 1,2,4,7,8,9,10,12,13,14,15. Maka dapat disimpulkan bahwa, pada 15 soal

tersebut memiliki tingkat kesukaran yang berbeda, yakni soal mudah dan sedang.

Dominasi soal dengan kategori sedang memberikan keunggulan tersendiri dalam konteks pengukuran kemampuan siswa secara representatif. Hal tersebut sesuai dinyatakan oleh Haidar et.al dalam Suwarto dan Musa, soal- soal yang berada pada tingkat kesukaran sedang memiliki potensi paling tinggi untuk menunjukkan pemahaman siswa secara utuh, karena lebih dari separuh siswa dapat menjawabnya dengan benar<sup>98</sup>. Selain itu soal yang ideal bukan berarti harus memiliki kategori kesukaran secara lengkap, tetapi soal yang tidak terlalu susah dan juga tidak terlalu mudah<sup>99</sup>.

#### d. Uji Daya Beda

Dalam hal ini, suatu butir soal dianggap memiliki kualitas yang baik apabila indeks daya bedanya mencapai 0,30 atau lebih, sedangkan jika nilainya di bawah 0,30, soal tersebut dinilai kutang baik. Daya beda memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas soal berdasarkan data empiris. Selain itu, daya beda juga memiliki fungsi sebagai indikator untuk menilai sejauh mana setiap butir soal mampu membedakan siswa yang telah menguasai materi dengan siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang

---

<sup>98</sup> Suwarto dan Moh Zain Bin Musa, "Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam," *Jurnal Pendidikan* 31, no. 1 (26 Maret 2022): 109–20, <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2269>.

<sup>99</sup> Najwa Zalfa Zuhri, Syihabuddin Syihabuddin, dan Tatang Tatang, "Analisis Validitas, Reliabilitas, Dan Tingkat Kesukaran Soal Bahasa Arab Tingkat SMP Berbasis Artificial Intelligence (AI) Melalui Platform QuestionWell," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 2 (26 Juli 2024): 693–704, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.576>.

disampaikan oleh pendidik<sup>100</sup>.

Tabel 3. 18 Interpretasi Indeks Daya Pembeda Butir

Daya Pembeda	Klasifikas	Interpretasi
0,70 – 1,00	<i>Excellent</i>	Baik Sekali
0,40 – 0,69	<i>Good</i> (baik)	Baik
0,20 – 0,39	<i>Satisfactory</i> (memuaskan)	Cukup
0,00 – 0,19	<i>Poor</i> (lemah)	Kurang Baik
Bertanda Negatif	-	Jelek Sekali

(Sumber. Magdalena dkk 2021)

Kemudian peneliti melakukan uji daya beda dengan melihat nilai pearson correlation pada hasil uji validitas soal hasil belajar. Hasil uji daya beda yaitu :

Tabel 3. 19 Hasil Uji Daya Beda

Soal	Pearson	Keterangan
1	0.532	Baik
2	0.544	Baik
3	0.525	Baik
4	0.634	Baik
5	0.453	Baik
6	0.462	Baik
7	0.513	Baik
8	0.448	Baik
9	0.476	Baik
10	0.661	Baik
11	0.497	Baik
12	0.456	Baik

<sup>100</sup> “Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan | BINTANG.”

13	0.469	Baik
14	0.513	Baik
15	0.611	Baik

Penilaian daya beda didasarkan pada nilai koefisien *Pearson*, yang kemudian dikategorikan ke dalam beberapa tingkat kualitas, yaitu *jelek sekali*, *kurang baik*, *cukup*, *baik*, dan *baik sekali*.

Hasil analisis pada tabel 3.19 ditemukan bahwa keseluruhan butir soal memiliki kategori baik hal tersebut dikarenakan nilai koefisien pearson sesuai kategori dengan interpretasi indeks daya pembeda butir pada tabel 3.18.

#### **H. Teknik Pengumpulan Data**

Peneliti menerapkan beberapa teknik pengumpulan data yang disesuaikan dengan kondisi saat penelitian. Teknik-teknik pengumpulan data tersebut ialah :

##### **a. Angket**

Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpulan data dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab<sup>101</sup>. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup, yang berarti bahwa partisipan hanya dapat memilih jawaban dari kemungkinan yang telah disediakan. Adapun angket pada penelitian dilampirkan oleh peneliti pada hal lampiran.

---

<sup>101</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

b. Observasi

Observasi ialah sebuah Teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung<sup>102</sup>. Peneliti melakukan observasi dengan datang langsung tempat penelitian untuk melihat kondisi yang terjadi pada tempat penelitian. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengamati bagaimana obyek-obyek yang ada di tempat penelitian sehingga bisa dijadikan sebagai sumber data penelitian.

## I. Analisis Data

a. Uji Gain Score

Metode ini digunakan secara luas untuk mengevaluasi seberapa efektif suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mengukur peningkatan yang dinormalisasi, N-Gain memberikan dasar yang kokoh untuk menilai kontribusi suatu program pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman peserta didik<sup>103</sup>.

Adapun untuk menghitung skor N-Gain maka dipakai rumus yaitu :

$$NGain\ Score = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Dalam hal tersebut nilai NGain Score dikategorikan kepada lima interpretasi yaitu ada yang tinggi, sedang, rendah, tidak terjadi

---

<sup>102</sup> Sugiyono.

<sup>103</sup> Moh. Irma Sukarelawan, Toni Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking: Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretestposttest* (Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta: Surya Cahaya, 2024).

peningkatan, dan terjadi penurunan<sup>104</sup>. Terkait nilai N-Gain bisa dilihat pada tabel 3.20 Kriteria Gain Score.

Tabel 3. 20 Kriteria Gain Score

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$G = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

(Sumber. Sukarelawan et.al 2024)

#### b. Uji Prasyarat Analisis

Penggunaan uji prasyarat dalam analisis statistik bertujuan untuk memastikan terpenuhinya asumsi dasar yang menjadi landasan validitas hasil pengujian. Dalam penelitian ini, metode analisis yang digunakan adalah uji-t, sehingga prasyarat yang wajib dipenuhi terbatas pada uji normalitas dan uji homogenitas. Menurut Montgomery dalam Putri et.al bahwasanya dalam penelitian eksperimen hanya menggunakan uji normalitas dan homogenitas serta mensyaratkan bahwa data harus berasal dari distribusi normal dan memiliki varians yang homogen antar kelompok<sup>105</sup>.

##### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu variabel berdistribusi normal atau tidak. Kriteria dalam

<sup>104</sup> Moh. Irma Sukarelawan, Toni Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu, 11.

<sup>105</sup> Azka Dhianti Putri dkk., "Pengaplikasian Uji T dalam penelitian eksperimen," *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 4, no. 3 (30 Desember 2023): 1978–87, <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>.

uji normalitas pada SPSS apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data dianggap tidak berdistribusi normal<sup>106</sup>. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan pendekatan *Shapiro-Wilk*, pemilihan uji ini didasarkan pada jumlah sampel yang  $>50$  dengan menggunakan bantuan program SPSS 23.0 for Windows.

## 2) Uji Homogenitas

Untuk memastikan apakah varians dari banyak populasi data serupa atau tidak, digunakan uji homogenitas. Dalam penelitian ini, *Levene's Statistic* digunakan untuk melakukan uji homogenitas dengan bantuan perangkat lunak SPSS 23.0 for windows. Kaidah pengambilan keputusan dalam uji homogenitas menyatakan varians dari dua atau lebih kelompok populasi data dinyatakan tidak sama (tidak homogen apabila nilai signifikansi (Sig.)  $< 0,05$ , maka). varians dari dua atau lebih kelompok populasi data dinyatakan sama (homogen) jika nilai signifikansi (Sig.)  $> 0,05$ <sup>107</sup>.

### c. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, SPSS 23.0 for windows digunakan untuk uji hipotesis, yaitu menguji hipotesis yang telah diajukan mengenai

---

<sup>106</sup> Azka Dhianti Putri dkk., "Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen," *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 4, no. 3 (30 Desember 2023): 1978–87, <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>.

<sup>107</sup> Herlina, *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*.

motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII yang menggunakan pembelajaran berbasis digital melalui aplikasi Quizizz dan Prezi.

#### 1) Uji Mann Whitney

Uji Mann-Whitney U ialah salah satu metode statistic non-parametrik yang digunakan untuk menguji perbedaan antara dua kelompok independent ketika data tidak berdistribusi normal. Uji Mann Whitney U menjadi alternatif dari uji *independent sample t-test* dalam kondisi dimana asumsi normalitas dan homogenitas varians tidak terpenuhi, sehingga tetap memungkinkan analisis komparatif antara dua kelompok yang tidak berpasangan<sup>108</sup>.

Interpretasi hasil uji Mann-Whitney U didasarkan pada nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* atau *p-value*. Jika *p-value* lebih kecil dari 0.05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ), yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan antara kedua kelompok ditolak<sup>109</sup>.

### J. Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian ini terbagi menjadi tiga tahapan pelaksanaan yaitu, sebagai berikut:

#### 1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian dimulai

---

<sup>108</sup> Wahyuni Saputri dan Sigit Nugroho, "Kajian Dua Sampel Independen dengan Uji Median, Mann-Whitney, Wilcoxon, dan Kolmogorov-Smirnov," t.t.

<sup>109</sup> bunnaya Syifa Qolby, "Uji Mann Whitney Dalam Statistika Non Parametrik Perbedaan Tingkat Penggunaan Kendaraan Umum Dengan Kendaraan Pribadi," t.t.

dengan mengidentifikasi masalah terlebih dahulu dengan membaca literatur seperti jurnal, artikel, atau penelitian terdahulu yang berkesinambungan dengan studi komparatif penggunaan media pembelajaran serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Kemudian peneliti merumuskan masalah, menentukan variabel penelitian, serta menetapkan objek dan lokasi penelitian.

## 2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti mulai menggunakan Quizizz untuk kegiatan pembelajaran kelas eksperimen dan Prezi untuk kegiatan pembelajaran kelas kontrol. Sebelum melakukan proses pembelajaran peneliti membagikan angket *pre-test* kepada siswa untuk diisi, Kemudian setelah melakukan pembelajaran peneliti membagikan angket *post-test* kepada siswa untuk mengetahui data setelah dilakukan perlakuan.

## 3) Tahap Akhir

Pada tahap ini peneliti menganalisis data yang telah diperoleh pada saat pelaksanaan penelitian dengan menggunakan uji statistik. Setelah data telah dianalisis peneliti mulai melakukan penyusunan laporan penelitian.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PAPARAN DATA**

#### **A. Paparan Data**

##### **1. Profil Sekolah**

Nama Sekolah	: MTsN 7 Malang
Status Sekolah	: Negeri
Tahun Berdiri	: 1997
Akreditasi	: A
No. SK Akreditasi	: 599/BAN-SM/SK/2019
NPSN	: 20581340
Alamat Sekolah	: Jl. Pandanajeng No. 25, Bletok, Pandanajeng, Kec. Tumpang, Kab. Malang.
Kode Pos	: 65156
Waktu Belajar	: Pagi (07.00- 15:05) WIB
Email	: admin@mtsn7malang.scg.id
Nomor Telp	: (0341) 8561 108

##### **2. Sejarah MTsN 7 Malang**

Sejarah mengenai MTsN 7 Malang ini bermula dari semangat tokoh Nahdlatul Ulama dalam mendirikan lembaga pendidikan islam. Pada tahun 1984 didirikanlah sebuah Madrasah Tsanawiyah dengan nama Mambaul Ulum. Pada masa tersebut, madrasah ini masih berada dibawah naungan Pondok Pesantren Mambaul Ulum dengan pengasuh Bapak (almarhum) K. Zainal Arifin. Pada tahun 1985, MTs Mambaul Ulum mengalami perubahan status menjadi MTs Negeri Malang II Filial II. Perubahan ini menyebabkan keringan dalam aspek pendanaan bagi para pengelola madrasah.

Perjalanan dari status filial menuju status negeri penuh dengan rintangan. Terjadinya sebuah ketidaksepahaman antara tokoh masyarakat dan pihak pemerintah dalam hal ini yakni Departemen Agama Kabupaten Malang, Kendala utama yakni mengenai kepemilikan tanah yang digunakan untuk pembangunan MTs. Upaya-upaya telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, sehingga menemui titik temu yakni sebuah nota kesepahaman (MoU) mengenai pertukaran tanah petak D MTsN Malang II Filial II dengan Balai desa Pandanajeng melalui mekanisme Hibah.

Pada tahun 1998, berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor 107 Tahun 1997, MTs Malang II Filial II secara resmi berstatus madrasah negeri dengan nama MTs Negeri Tumpang, Madrasah ini berlokasi di Desa Pandanajeng, sekitar 6 km sebelah barat pusat Kecamatan Tumpang<sup>110</sup>.

### **3. Visi Misi dan Tujuan**

Visi dan misi MTsN 7 Malang mencerminkan tentang komitmen sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas, berbasis teknologi, dan berlandaskan nilai-nilai keislaman serta Pancasila. Dalam konteks penelitian ini, visi dan misi MTsN7 Malang memiliki keterkaitan erat dengan penggunaan media pembelajaran Prezi dan Quizizz. Salah satu misi sekolah adalah menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berbasis ICR (*Information and Communication Technology*).

---

<sup>110</sup>“MTs Negeri Tumpang,” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 4 Januari 2025, [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=MTs\\_Negeri\\_Tumpang&oldid=26732574](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=MTs_Negeri_Tumpang&oldid=26732574).

Selain itu, misi sekolah untuk menumbuhkembangkan kemampuan, bakat, dan minat peserta didik juga relevan dengan upaya penelitian dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media yang interaktif dan menarik. Berikut adalah paparan visi dan misi MTsN 7 Malang secara lengkap :

Visi MTsN 7 Malang ialah “Menjadi Madrasah Berstandar Nasional, Unggul dan Kompetitif atas Dasar Nilai Keislaman dan Pancasila”<sup>111</sup>.

Sedangkan misi dari MTsN 7 Malang ialah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan standar madrasah berdasarkan standar nasional Pendidikan secara optimal.
- 2) Menyelenggarakan pembelajaran yang kontekstual, aktif, kreatif, berbasis ICT, sehingga dapat mengembangkan kompetensi peserta didik dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 3) Memfasilitasi dan menumbuhkembangkan kemampuan, bakat dan minat peserta didik sehingga dapat berkembang secara optimal.
- 4) Mengembangkan dan menguatkan ciri khas islam dalam struktur dan kultur penyelenggaraan Pendidikan;
- 5) Menumbuhkembangkan kesadaran beribadah bagi seluruh warga madrasah sesuai dengan ajaran islam;

---

<sup>111</sup> “MTS Negeri 7 Malang – Visi dan Misi MTs Negeri 7 Malang,” diakses 21 Februari 2025, <https://mtsn7malang.sch.id/>.

- 6) Menumbuhkembangkan sikap dan perilaku islami sesuai dengan budaya bangsa bagi seluruh warga madrasah sehingga terbentuk akhlakul karimah;
- 7) Menumbuhkembangkan sikap dan kepekaan terhadap lingkungan madrasah baik fisik maupun non fisik sehingga tercipta lingkungan madrasah yang harmonis, kondusif untuk penyelenggaraan Pendidikan dan pengajaran, bersih, sehat, indah dan nyaman;
- 8) Menumbuhkembangkan budaya mutu dalam setiap penyelenggaraan kegiatan madrasah

## B. Deskriptif Data Penelitian

Sebelum memaparkan deskriptif data penelitian, peneliti menjelaskan mengenai sampel penelitian, sampel penelitian dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas VII B dan VII A, dengan komposisi jumlah siswa laki-laki dan perempuan yang berbeda. Data jumlah siswa berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel 4.1, berikut :

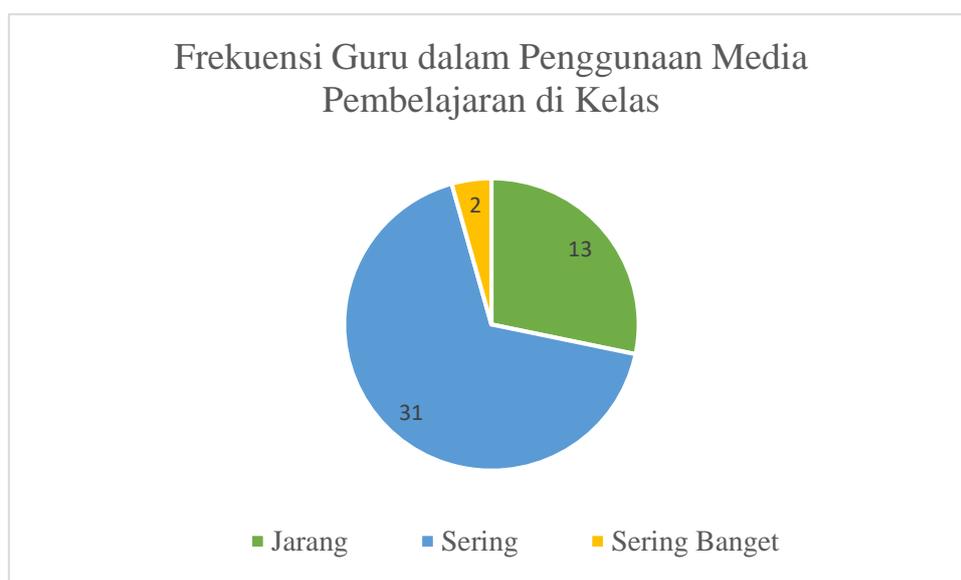
Tabel 4. 1 Jumlah Sampel Berdasarkan Jenis Kelamin

Kelas	Jenis Kelamin		Total
	Laki-Laki	Perempuan	
Kelas VII A	7	13	20
Kelas VII B	13	13	26
Jumlah	20	26	46

Berdasarkan Tabel 4.1, jumlah total sampel dalam penelitian ini adalah 46 siswa, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan. Pada kelas VII A, terdapat 7 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan,

sedangkan pada kelas VII B, terdapat 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Distribusi jumlah siswa dalam kedua kelas menunjukkan variasi komposisi berdasarkan jenis kelamin, dengan jumlah siswa perempuan yang sedikit lebih banyak dibandingkan dengan siswa laki-laki.

Selain itu peneliti juga melakukan survey mengenai frekuensi guru dalam penggunaan media pembelajaran ketika mengajar, adapun hasil dari survey tersebut dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Frekuensi Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas

Berdasarkan Gambar 4.1, diketahui bahwa mayoritas siswa, yaitu 31 siswa, menyatakan bahwa media pembelajaran sering digunakan dalam kelas. Sementara itu, sebanyak 13 siswa menyatakan bahwa media pembelajaran jarang digunakan, dan hanya 2 siswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran sering banget digunakan dalam pembelajaran. Dari data tersebut, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kelas cenderung cukup sering diterapkan, meskipun masih ada sebagian kecil siswa yang merasa bahwa penggunaannya masih jarang atau sangat terbatas.

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 7 Malang, sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi awal pada awal bulan Februari 2025. Observasi ini sebagai bentuk kegiatan pra-penelitian untuk memahai kondisi lingkungan sekolah, serta kesiapan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan penelitian. Kemudian pada pra-penelitian peneliti juga menentukan jadwal penelitian, sehingga ketersediaan kelas yang akan menjadi sampel penelitian bisa dikondisikan oleh guru pengampu ataupun wali kelas.

Setelah pra-penelitian, peneliti melakukan persiapan lebih lanjut seperti menyusun instrumen penelitian, mempersiapkan media pembelajaran Prezi dan Quizizz. Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan, terhitung mulai bulan Februari hingga April 2025, sesuai dengan surat izin penelitian yang telah dikeluarkan oleh pihak Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang. Peneliti membagi periode kelas yang menjadi sampel seperti minggu pertama kelas prezi dan minggu kedua kelas quizizz. Sehingga lebih terstruktur pada tahap penelitian peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar, dengan mengumpulakn data awal (pretest) sebelum intervensi kemudian melakukan pembelajaran dan mengumpulkan data akhir (posttest).

Setelah tahap penelitian selesai peneliti melakukan pengambilan data sekunder seperti dokumentasi, profil sekolah, visi dan misi sekolah dan data yang berkaitan dengan penelitian. Setelah itu peneliti melakukan analisis data berdasarkan data yang telah didapat pada tahap penelitian.

### 1. Paparan Data Motivasi Belajar Prezi dan Quizizz

Pada penelitian ini, angket motivasi belajar mencakup enam indikator yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam Pkelas prezi dan Quizizz. Data ini kemudian dituangkan dalam 12 butir soal pernyataan, setiap pertanyaan mewakili dari masing-masing indikator tersebut, adapun indikator dari motivasi belajar yaitu 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) Adanya penghargaan dan belajar; 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran Prezi dan Quizizz, peneliti melakukan pengukuran menggunakan angket motivasi yang diberikan sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) intervensi pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis per item untuk melihat sejauh mana setiap aspek motivasi belajar mengalami peningkatan. Berikut adalah hasil analisis angket motivasi belajar per item untuk kelas Quizizz :

Tabel 4. 2 Analisis Angket Motivasi Kelas Quizizz

No Item Pertanyaan	Rata-Rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih	Peningkatan (%)
1	3,19	3,54	0,35	10,8
2	3,04	3,54	0,50	16,5
3	3,27	3,73	0,46	14,1
4	3,04	3,46	0,42	13,9
5	3,12	3,73	0,62	19,8
6	3,04	3,62	0,58	19,0

7	3,12	3,62	0,50	16,0
8	3,23	3,77	0,54	16,7
9	3,15	3,54	0,38	12,2
10	3,27	3,88	0,62	18,8
11	3,31	3,73	0,42	12,8
12	3,23	3,58	0,35	10,7
Total				15,1

Berdasarkan tabel 4.2 , dapat diketahui bahwasanya penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada hampir semua aspek yang diukur, hal tersebut ditunjukkan pada peningkatan yang terjadi pada setiap item soal, keseluruhan item soal mengalami peningkatan setelah dilakukan intervensi. Total peningkatan pada kelas Quizizz yaitu sebesar 15,1 %. Kemudian, pada indikator Adanya harapan dan cita-cita masa depan yang dituangkan menjadi item soal nomor 5 dan 6 menunjukkan peningkatan tertinggi yaitu 19,8% dan 19,0% hal tersebut mengindikasikan bahwasanya quizizz berhasil meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi ujian serta berfikir positif tentang masa depan mereka.

Adapun hasil analisis angket motivasi belajar per item untuk kelas Prezi, yaitu :

Tabel 4. 3 Analisis Angket Motivasi Kelas Prezi

No Item Pertanyaan	Rata-Rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih	Peningkatan (%)
1	3,35	3,45	0,10	2,99
2	3,35	3,35	0,00	0,00
3	3,3	3,45	0,15	4,55
4	3,2	3,35	0,15	4,69
5	3,05	3,35	0,30	9,84
6	3,4	3,45	0,05	1,47
7	3,1	3,25	0,15	4,84
8	3,45	3,4	-0,05	-1,45
9	3,25	3,4	0,15	4,62
10	3,3	3,5	0,20	6,06
11	3,45	3,6	0,15	4,35
12	3,35	3,55	0,20	5,97
Total				3,99

Berdasarkan tabel 4.3, dapat diketahui bahwasanya penggunaan prezi juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada sebagian aspek yang diukur. Namun, terdapat variasi dalam tingkatan peningkatan untuk setiap item, seperti item no 5 yang menunjukkan peningkatan tertinggi, yaitu 9,84%. Hal tersebut mengindikasikan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi ujian, mungkin disebabkan oleh presentasi yang terstruktur dan visualisasi yang jelas membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

Selain itu, untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran Prezi dan Quizizz, peneliti menghitung NGain Score dari data pretest dan posttest. NGain Score digunakan untuk mengukur sejauh mana intervensi pembelajaran

memberikan dampak terhadap motivasi belajar siswa. Berikut adalah statistik deskriptif NGain Score untuk kedua kelas:

Tabel 4. 4 Statistik Deskriptif NGain Score Motivasi Belajar Kelas Prezi dan Quizizz

<b>Statistik</b>	<b>Kelas Quizizz</b>	<b>Kelas Prezi</b>
Mean	49.81	11.76
Std. Error	4.72	18.34
Median	50.00	20.83
Variance	580.505	6731.304
Std. Deviation	24.093	82.04
Minimum	0.00	-300.00
Maximum	91.67	100.00
Range	91.67	400.00

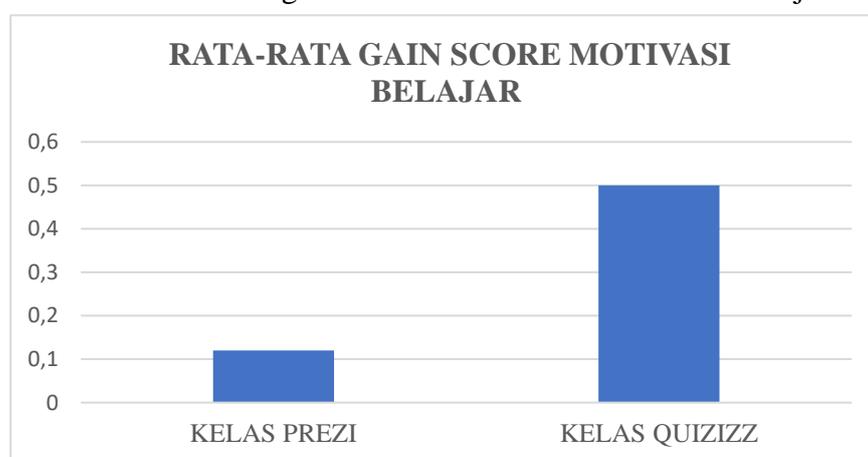
Dalam upaya membandingkan efektivitas media pembelajaran Prezi dan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti menghitung rata-rata Gain Score untuk kedua kelas. Gain Score digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar setelah intervensi pembelajaran. Perbandingan rata-rata Gain Score motivasi belajar kelas Prezi dan Quizizz dijelaskan pada tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Tabel Perbandingan Gain Score

Kelas	Rata-rata Gain Score	Kategori Peningkatan
Quizizz	0.49	Sedang
Prezi	0.12	Rendah

Sebagai bentuk visualisasi perbandingan rata-rata Gain Score motivasi belajar antara kelas Prezi dan Quizizz, peneliti menyajikan diagram batang. Diagram ini menunjukkan bahwa rata-rata Gain Score di kelas Quizizz (0.49) lebih tinggi dibandingkan kelas Prezi (0.12). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berikut adalah diagram rata-rata Gain Score motivasi belajar:



Gambar 4.2 Rata-rata Gain Score Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil analisis statistic deskriptif, diperoleh gambaran mengenai peningkatan motivasi belajar siswa yang diukur menggunakan NGain Score pada kelas yang menggunakan media pembelajaran Prezi dan Quizizz. Berikut adalah paparan lengkapnya :

#### 1) Kelas Quizizz

Pada kelas yang menggunakan media pembelajaran Quizizz, NGain Score untuk motivasi belajar menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 49.81 dengan standar error sebesar 4.72. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 49.81% setelah penggunaan Quiziz. Kemudian

nilai median NGain Score sebesar 50.00 menunjukkan bahwa separuh siswa di kelas Quizizz memiliki peningkatan motivasi belajar diatas 50%. Rentang (range) data sebesar 91.67 menunjukkan perbedaan yang cukup besar antara nilai minimum (0.00) dan maksimum (91.67) NGain Score.

Berdasarkan analisis gain score, kelas Quizizz memiliki rata-rata gain score sebesar 0.49, yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## 2) Kelas Prezi

Pada kelas yang menggunakan media pembelajaran Prezi, NGain Score untuk motivasi belajar menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 11.76 dengan standar error sebesar 18.34. Nilai ini mengindikasikan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan Prezi relatif rendah, yaitu sebesar 11.76%. Nilai median NGain Score sebesar 20.83 yang menunjukkan bahwa separuh dari siswa di kelas Prezi memiliki peningkatan motivasi belajar diatas 20.83%.

Berdasarkan analisis gain score, kelas Prezi memiliki rata-rata gain score sebesar 0.12, yang termasuk dalam kategori peningkatan rendah. Hal tersebut mengindikasikan bahwanya kelas prezi masih belum efektif pada peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa di kelas Quizizz (49.81%) secara rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas Prezi (11.76%). Selain itu, variasi data di kelas Quizizz lebih terkontrol dengan standar deviasi yang lebih rendah (24.09) dibandingkan kelas Prezi (82.04). Pada kelas Quizizz, Gain Score menunjukkan rata-rata peningkatan motivasi belajar sebesar 49.81% dengan gain score 0.49 (kategori sedang). Sebaliknya, kelas Prezi menunjukkan rata-rata peningkatan yang lebih rendah (11.76%) dengan gain score 0.12 (kategori rendah). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz cenderung memberikan dampak yang lebih konsisten terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan Prezi.

## **2. Paparan Data Hasil Belajar Prezi dan Quizizz**

Pada penelitian ini untuk mengukur data mengenai hasil belajar dilakukan soal tes yang berupa pilihan ganda dengan total 15 soal, materi yang diujikan yaitu interaksi sosial. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistic deskriptif untuk menghitung N-Gain Score, serta dianalisis untuk melihat peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest.

Berikut adalah paparan analisis hasil belajar untuk kelas Prezi. Tabel ini menunjukkan rata-rata nilai pretest, posttest, selisih antara keduanya, serta persentase peningkatan untuk setiap item pertanyaan. Data ini memberikan gambaran tentang sejauh mana Prezi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi interaksi sosial.

Tabel 4. 6 Analisis Hasil Belajar Kelas Quizizz

No Item Pertanyaan	Rata-Rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih	Peningkatan (%)
1	0,65	0,77	0,12	17,65
2	0,50	0,85	0,35	69,23
3	0,65	0,81	0,15	23,53
4	0,58	0,73	0,15	26,67
5	0,62	0,73	0,12	18,75
6	0,50	0,65	0,15	30,77
7	0,42	0,69	0,27	63,64
8	0,62	0,77	0,15	25,00
9	0,65	0,77	0,12	17,65
10	0,54	0,73	0,19	35,71
11	0,54	0,77	0,23	42,86
12	0,38	0,69	0,31	80,00
13	0,42	0,73	0,31	72,73
14	0,77	0,92	0,15	20,00
15	0,69	0,77	0,08	11,11
Total				37,02

Berdasarkan tabel 4.6, dapat diketahui bahwa penggunaan media Quizizz memberikan peningkatan hasil belajar pada semua item pertanyaan. Beberapa item menunjukkan peningkatan yang signifikan, seperti item 2 dengan peningkatan sebesar 69,23% atau item 12 dengan peningkatan tertinggi yaitu sebesar 80,00%. Namun, terdapat juga item dengan peningkatan yang relatif rendah, yaitu pada item 15 dengan peningkatan hanya 11,11%.

Kemudian, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran Prezi dan Quizizz, peneliti menghitung NGain Score dari data pretest dan posttest. NGain Score digunakan untuk mengukur sejauh mana intervensi pembelajaran memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa

Sedangkan untuk analisis hasil belajar kelas Quizizz, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. 7 Analisis Hasil Belajar Kelas Prezi

No Item Pertanyaan	Rata-Rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih	Peningkatan (%)
1	0,75	0,8	0,05	6,67
2	0,55	0,85	0,3	54,55
3	1	1	0	0,00
4	0,75	0,65	-0,1	-13,33
5	0,9	1	0,1	11,11
6	1	1	0	0,00
7	1	1	0	0,00
8	0,75	0,8	0,05	6,67
9	0,95	1	0,05	5,26
10	0,9	0,8	-0,1	-11,11
11	1	1	0	0,00
12	0,7	0,85	0,15	21,43
13	1	1	0	0,00
14	1	1	0	0,00
15	0,95	0,95	0	0,00
				5,42

Berdasarkan tabel 4.7, secara keseluruhan Prezi menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada beberapa item,

terutama yang memiliki nilai pretest rendah. Namun, pada item-item nilai pretest tinggi, media ini tidak memberikan peningkatan lebih lanjut. Selain itu, ada salah satu penurunan pada beberapa item pada penggunaan Prezi.

Berikut adalah tabel statistik deskriptif NGain Score hasil belajar kelas Prezi dan Quizizz:

Tabel 4. 8 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Prezi dan Quizizz

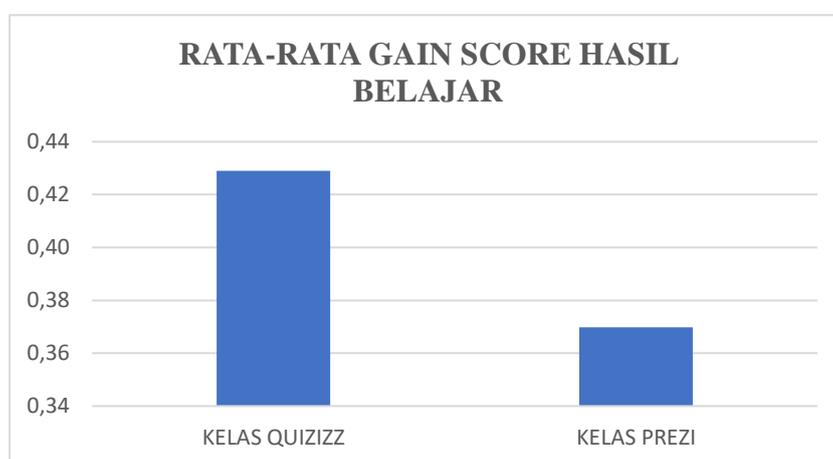
Statistik	Kelas Quizizz	Kelas Prezi
Mean	42.87%	36.45%
Std. Error	4.55	9.86
Median	49.05%	30.46%
Variance	580.50	6731.30
Std. Deviation	22.78	39.45
Minimum	0.00	0.00%
Maximum	85.11%	100.00
Range	85.11%	100.00

Dalam upaya membandingkan efektivitas media pembelajaran Prezi dan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti menghitung rata-rata Gain Score untuk kedua kelas. Gain Score digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah intervensi pembelajaran. Berikut adalah tabel perbandingan rata-rata Gain Score hasil belajar kelas Prezi dan Quizizz :

Tabel 4. 9 Data Gain Score Belajar Kelas Prezi dan Quizizz

Kelas	Rata-rata Gain Score	Kategori Peningkatan
Quizizz	0.43	Sedang
Prezi	0.36	Sedang

Sebagai bentuk visualisasi perbandingan rata-rata Gain Score hasil belajar antara kelas Prezi dan Quizizz, peneliti menyajikan diagram batan. Diagram ini menunjukkan bahwa rata-rata Gain Score dikelas Quizizz (0.43) lebih tinggi dibandingkan kelas Prezi (0.36). Berikut adalah diagram rata-rata Gain Score hasil belajar :



Gambar 4.3 Rata-rata Gain Score hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis statistic deskriptif, diperoleh gambaran mengenai peningkatan hasil belajar siswa yang diukur menggunakan Gain Score pada kelas yang menggunakan media pembelajaran Prezi dan Quizizz. Berikut adalah paparan lengkapnya :

#### 1) Kelas Quizizz

Pada kelas yang menggunakan media pembelajaran Quizizz, NGain Score hasil belajar menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 42.87% dengan standar error sebesar 4.55. Nilai median NGain Score sebesar 49.05% menunjukkan bahwa separuh dari

siswa di kelas Quizizz mengalami peningkatan hasil belajar di atas 49.05%. Variasi data ditunjukkan oleh standar deviasi sebesar 22.78, yang mengindikasikan adanya keragaman peningkatan hasil belajar antar siswa.

Rentang (*range*) NGain Score sebesar 85.11% (dari 0.00% hingga 85.11%) menunjukkan perbedaan yang cukup besar antara siswa dengan peningkatan terendah dan tertinggi. Berdasarkan analisis nilai gain score kelas Quizizz berada pada rata-rata 0.43 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang.

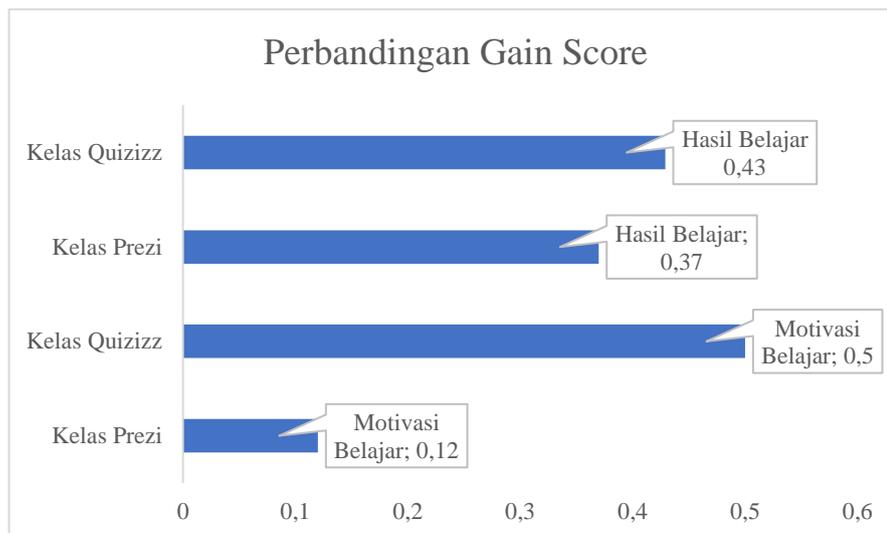
## 2) Kelas Prezi

Pada kelas yang menggunakan media pembelajaran Prezi, NGain Score hasil belajar menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 36.45% dengan standar error sebesar 9.86. Nilai median NGain Score sebesar 30.46% menunjukkan bahwa separuh dari siswa di kelas Prezi mengalami peningkatan hasil belajar di atas 30.46%. Variasi data di kelas Prezi jauh lebih tinggi dibandingkan kelas Quizizz, dengan standar deviasi sebesar 39.45. Rentang (*range*) NGain Score sebesar 100.00% (dari 0.00% hingga 100.00%) menunjukkan perbedaan yang sangat besar antara siswa dengan peningkatan terendah dan tertinggi. Berdasarkan analisis nilai gain score kelas quiziz berada pada rata-rata 0.35 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa di kelas Quizizz (42.87%) secara rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas Prezi (36.45%). Selain itu, variasi data di kelas Quizizz lebih terkontrol dengan standar deviasi yang lebih rendah (22.78) dibandingkan kelas Prezi (39.45). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz cenderung memberikan dampak yang lebih konsisten terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan Prezi.

Kemudian, Pada kelas yang menggunakan media pembelajaran Quizizz, rata-rata gain score sebesar 0.43 menunjukkan peningkatan motivasi belajar dalam kategori sedang. Demikian pula, pada kelas yang menggunakan media pembelajaran Prezi, rata-rata gain score sebesar 0.36 juga termasuk dalam kategori sedang. Meskipun kedua media pembelajaran menunjukkan peningkatan yang cukup baik, Quizizz memiliki gain score yang sedikit lebih tinggi dibandingkan Prezi. Hal ini mengindikasikan bahwa Quizizz cenderung lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, meskipun perbedaan antara keduanya tidak terlalu besar.

Dalam membandingkan efektivitas media pembelajaran Prezi dan Quizizz, peneliti menyajikan diagram batang yang menampilkan rata-rata Gain Score untuk kedua kelas. Diagram ini akan memberikan gambaran visual tentang sejauh mana kedua media pembelajaran tersebut memberikan dampak positif terhadap motivasi/hasil belajar siswa.



Gambar 4.4 Diagram Perbandingan Gain Score

Dari gambar 4.4 mengenai diagram perbandingan gain score tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quizizz lebih efektif dibandingkan Prezi dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata Gain Score yang lebih tinggi dan distribusi peningkatan yang lebih merata di kelas Quizizz.

### C. Hasil Penelitian

#### 1. Uji Prasyarat

Berikut paparan data hasil dari pengujian prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas :

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk pada data pretest dan posttest motivasi belajar untuk kedua kelas (Prezi dan Quizizz). Hasil uji normalitas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Pretest_Presi	.258	20	.001	.930	20	.156
	Posttest_Presi	.151	20	.200*	.955	20	.457
	Pretest_Quizizz	.275	26	.000	.717	26	.000
	Posttest_Quizizz	.218	26	.003	.914	26	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, data kelas Prezi pada pretest dan posttest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing 0,156 dan 0,457 ( $> 0,05$ ). Sementara itu, data kelas Quizizz pada pretest dan posttest tidak berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing 0,000 ( $< 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa distribusi data kelompok eksperimen tidak normal.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest_Presi	.225	20	.009	.886	20	.023
	Posttest_Presi	.247	20	.002	.856	20	.007
	Pretest_Quizizz	.160	26	.087	.926	26	.062
	Posttest_Quizizz	.224	26	.002	.932	26	.087

Berdasarkan tabel 4.11 hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, data kelas Prezi pada pretest dan posttest tidak berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing 0,023 dan 0,007 ( $< 0,05$ ). Sementara itu, data kelas Quizizz pada pretest dan posttest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing 0,062 dan 0,087 ( $> 0,05$ ). Hal ini

menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok Quizizz cenderung mengikuti distribusi normal, sedangkan kelompok Prezi tidak.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok (Prezi dan Quizizz) homogen atau tidak. Uji ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan hasil antara kedua kelompok tidak disebabkan oleh perbedaan varians. Hasil uji homogenitas disajikan dalam tabel 4.10 berikut

Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar_Prezi	4.013	1	38	.052
Motivasi belajar_Quizizz	.944	1	44	.337
Hasil belajar_Prezi	1.564	1	38	.219
Hasil belajar_Quizizz	23.039	1	44	.000

Berdasarkan tabel 4.12 hasil uji homogenitas Levene, variansi motivasi belajar pada kelas prezi dan quizizz menunjukkan hasil yang homogen dengan nilai signifikansi masing-masing 0,052 dan 0,337 ( $> 0,05$ ). Hasil belajar pada kelompok prezi juga bersifat homogen dengan nilai signifikansi 0,219 ( $> 0,05$ ). Namun, hasil belajar pada kelompok Quizizz tidak homogen dengan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan variansi yang signifikan dalam kelompok tersebut.

## 2. Uji Hipotesis

Dikarenakan data yang diperoleh pada uji prasyarat tidak memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, uji *statistic non-parametrik* Mann-

Whitney digunakan untuk menguji hipotesis. Uji ini dipakai sebagai alternatif *Independent Sample t-Test* karena tidak memerlukan asumsi distribusi normal dan homogenitas varians, sehingga bisa dipakai untuk membandingkan antara dua kelompok independen. Adapun hasil uji dari Mann-Whitney yaitu, sebagai berikut :

**a. Uji Mann-Whitney untuk Motivasi Belajar**

Uji Mann-Whitney dilakukan untuk membandingkan perbedaan motivasi belajar antara kelas Prezi dan Quizizz. Berikut adalah hasil uji Mann-Whitney untuk motivasi belajar

Tabel 4. 13 Hasil Uji Mann-Whitney-U Motivasi belajar

<b>Test Statistics<sup>a</sup></b>	
	Motivasi Belajar
Mann-Whitney U	161.500
Wilcoxon W	392.500
Z	-2.391
Asymp. Sig. (2-tailed)	.017

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan hasil Uji Mann-Whitney untuk variabel motivasi belajar, diperoleh nilai Mann-Whitney sebesar 161,500 dengan nilai Wilcoxon W sebesar 392,500. Nilai Z yang diperoleh sebesar -2,391 dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,017 ( $p < 0,05$ ).

Nilai Mann-Whitney U yang relatif rendah (161,500) menunjukkan adanya perbedaan peringkat yang cukup substansial antara kedua

kelompok. Nilai Z yang negatif (-2,391) mengindikasikan bahwa salah satu kelompok (dalam hal ini, kelas Prezi) memiliki motivasi belajar yang secara konsisten lebih rendah dibandingkan dengan kelompok lainnya (kelas Quizizz). Menurut Bunayyaa ketika nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 ( $p = 0,017$ ), hasil ini memberikan bukti statistik yang kuat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara kedua kelompok<sup>112</sup>

#### b. Uji Mann-Whitney untuk Hasil Belajar

Uji Mann-Whitney dilakukan untuk membandingkan perbedaan hasil belajar antara kelas Prezi dan Quizizz. Berikut adalah hasil uji Mann-Whitney untuk hasil belajar:

Tabel 4. 14 Hasil Uji Wilcoxon Hasil Belajar

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	190.000
Wilcoxon W	400.000
Z	-1.584
Asymp. Sig. (2-tailed)	.113

a. Grouping Variable: Kelompok

Berdasarkan hasil Uji Mann-Whitney untuk variabel hasil belajar, diperoleh nilai Mann-Whitney U sebesar 190,000 dengan nilai Wilcoxon W sebesar 400,000. Nilai Z yang diperoleh sebesar -1,584 dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,113 ( $p > 0,05$ ).

<sup>112</sup> Bunnaya Syifa Qolby, "Uji Mann Whitney Dalam Statistika Non Parametrik Perbedaan Tingkat Penggunaan Kendaraan Umum Dengan Kendaraan Pribadi," T.T.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelompok yang menggunakan Prezi dan Quizizz. Hal ini didukung oleh nilai Mann-Whitney U yang relatif tinggi (190,000), nilai Wilcoxon W yang besar (400,000). Menurut Bunayya ketika nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ( $p = 0,113$ ) maka kedua media pembelajaran (Prezi dan Quizizz) memiliki efektivitas yang relatif sama dalam mendukung hasil belajar siswa<sup>113</sup>.

Peneliti menyajikan data dalam bentuk tabel ringkasan. Penyajian ini bertujuan agar informasi yang disampaikan menjadi lebih sederhana, sistematis, dan mencerminkan keseluruhan temuan penelitian

Tabel 4. 15 Ringkasan Hasil Penelitian

No	Rumusan Masalah	Hasil	
		Angka	Interpretasi
1	Apakah ada perbedaan motivasi belajar antara penggunaan Quizizz dan Prezi di kelas 7 pada pembelajaran IPS di MTsN 7 Malang?	.017	Terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media Quizizz dan Prezi. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima.
2	Apakah ada perbedaan hasil belajar antara penggunaan Quizizz dan Prezi di kelas 7 pada pembelajaran IPS di MTsN 7 Malang?	.113	Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan media Quizizz dan Prezi. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima, dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) ditolak

<sup>113</sup> Bunnaya Syifa Qolby, "Uji Mann Whitney Dalam Statistika Non Parametrik Perbedaan Tingkat Penggunaan Kendaraan Umum Dengan Kendaraan Pribadi," T.T.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Perbedaan Motivasi Belajar antara penggunaan media Quizizz dengan Prezi

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan efektivitas media Quizizz dan Prezi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil *uji statistic* Mann-Whitney, ditemukan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara penggunaan Quizizz dan Prezi terhadap motivasi belajar siswa hal tersebut menunjukkan bahwa Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dibandingkan Prezi.

Quizizz sebagai platform pembelajaran memiliki sejumlah karakteristik yang secara langsung berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Elemen gamifikasi yang terdapat dalam Quizizz merupakan komponen utama yang membedakannya dari media pembelajaran lain. Gamifikasi pada Quizizz mencakup sistem poin, papan peringkat, dan meme humoris yang muncul setelah menjawab pertanyaan. Fitur-fitur ini kemudian akan memicu motivasi ekstrinsik melalui penguatan positif dan kompetisi yang sehat, sehingga siswa terdorong untuk tetap terlibat dalam pembelajaran.

Disisi lain, Prezi sebagai platform presentasi *non-linear*, memiliki karakteristik berbeda yang juga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa melalui mekanisme yang berbeda. Kemampuan Prezi untuk menyajikan konten dalam format visual yang menarik dengan fitur zoom dan rotasi akan memberikan pengalaman presentasi yang dinamis. Visualisasi yang menarik ini kemudian selaras dengan teori pembelajaran multimedia

(Mayer 2003) yang menyatakan bahwasanya informasi yang disajikan secara visual dan verbal secara simultan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi<sup>114</sup>. Hal ini kemudian berpotensi dalam meningkatkan motivasi belajar melalui peningkatan pemahaman dan retensi siswa dalam belajar<sup>115</sup>.

Berdasarkan hasil analisis peningkatan indikator motivasi belajar, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPS di MTsN 7 Malang berhasil mendorong peningkatan motivasi siswa secara lebih konsisten dibandingkan dengan penggunaan Prezi. Peningkatan motivasi paling menonjol terjadi pada aspek-aspek yang berkaitan dengan kegiatan belajar yang menarik dan keterlibatan aktif siswa. Ini menunjukkan bahwa unsur gamifikasi, seperti kompetisi, *reward*, dan interaktivitas yang dihadirkan oleh Quizizz, berperan penting dalam membangkitkan antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran.

Meskipun demikian, tidak semua aspek motivasi mengalami peningkatan yang optimal. Terdapat indikator tertentu yang peningkatannya relatif rendah, khususnya terkait dengan kemampuan siswa untuk menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman pribadi atau kehidupan nyata. Hal ini mengisyaratkan bahwa meskipun Quizizz efektif dalam membangun suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, masih terdapat ruang untuk pengembangan dalam aspek reflektif yang lebih mendalam.

---

<sup>114</sup> Budi Halomoan Siregar, *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif* (umsu press, 2024), 25.

<sup>115</sup> I. Wayan Widiana, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (11 Juli 2022): 1–10, <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.

Sebaliknya, pada kelas yang menggunakan Prezi, motivasi belajar siswa cenderung meningkat dalam kadar yang lebih terbatas. Bahkan, terdapat beberapa aspek motivasi yang mengalami stagnasi atau sedikit penurunan. Fenomena ini menunjukkan bahwa visualisasi menarik yang ditawarkan Prezi tidak secara otomatis mampu meningkatkan keterlibatan emosional maupun kognitif siswa dalam pembelajaran. Minimnya unsur interaktif dan kompetitif pada media ini menjadi salah satu faktor yang membatasi pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian dan Prasela et.al yang menyatakan bahwa Quizizz berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa,<sup>116</sup> hal tersebut ditunjukkan melalui pengisian angket yang diperoleh dikelompok level motivasi tinggi dan didominasi level motivasi sedang. Prasela et.al menjelaskan bahwasanya dalam pembelajaran siswa merasa senang dan tertarik dengan fitur-fitur yang ada di dalam Quizizz, seperti *leaderboard* dan umpan balik instan, yang mendorong motivasi belajar.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Agnes Jong dan Yuliana Tien yang menunjukkan bahwasanya aplikasi Quizizz berperan signifikan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Fitur-fitur seperti *gamifikasi*, kompetisi, dan umpan balik langsung, terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran<sup>117</sup>. Selain itu, Yunita

---

<sup>116</sup> Prasela Nur Ananda, "The Effect Of Quizizz Media In Ips Learning Materials Of The Arrival Of West Nations To Indonesia On Learning Outcomes And Students' Learning Motivation," *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS* 2, no. 2 (2 Agustus 2022): 303–11, <https://doi.org/10.26740/penips.v2i2.48820>.

<sup>117</sup> Agnes Jong dan Yuliana Tien Bayangkhariwati Tacoh, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 1 (31 Januari 2024): 131–47.

Permatasari dalam penelitian *action research*-nya menemukan korelasi positif antara penggunaan Quizizz dan peningkatan motivasi belajar. Korelasi positif tersebut ditemukan pada peningkatan pada setiap siklus dari yang rendah menjadi lebih tinggi. Peningkatan ini disebabkan oleh fitur-fitur yang dimiliki Quizizz sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Dalam Islam, pentingnya metode dan media pembelajaran yang efektif telah ditekankan oleh para ulama. Sebagaimana dinyatakan dalam kitab *Adab al-‘Ālim wa al-Muta‘allim*, Imam Syafi’i menegaskan:

والربع غن يسمح له بسهولة الألقاء ف تعليمه وحسن التلفظ في تفهيمه لا سيما اذا كان أهلا لذلك لحسن أذبه وجودة طلبه وحرصه علي ضبط الفوائد و حفظ النوادر

Artinya:

*"Seorang guru hendaknya memberikan pelajaran dengan penyampaian yang mudah dipahami, serta mengungkapkan kata-kata yang jelas dalam menjelaskan ilmu. Terlebih lagi jika muridnya memiliki adab yang baik, ketekunan dalam belajar, dan kesungguhan dalam menghafal manfaat ilmu serta memahami hal-hal unik dalam ilmu."*<sup>118</sup>

Kutipan ini memiliki relevansi yang kuat dengan temuan penelitian ini, yang menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada cara ilmu itu disampaikan. Dalam hal ini, Quizizz dengan elemen gamifikasinya menghadirkan pengalaman belajar yang lebih mudah dipahami dan menyenangkan, sebagaimana yang ditekankan oleh Imam

---

<sup>118</sup> "Adab Al Alim Wa Al Mutaalim KH Hasyim Asyari : Syaikh Hasyim Asy'ari Jombang : Free Download, Borrow, and Streaming: Internet Archive," diakses 19 Maret 2025, <https://archive.org/details/TUNAdabAlAlimWaAlMutaalimKHHasyimAsyari>.

Syafi'i tentang pentingnya penyampaian ilmu yang jelas dan menarik bagi murid.

Lebih lanjut, Imam Syafi'i menyoroti bahwa seorang guru harus menggunakan metode yang dapat memudahkan pemahaman murid, terutama jika murid tersebut memiliki semangat dan ketekunan dalam belajar. Sehingga ketika guru itu mampu mengajar dengan baik disertai media yang mendukung, maka semangat dan motivasi belajar akan meningkat.

Temuan penelitian ini memperkuat teori *Cone of Experience* yang dikemukakan oleh Edgar Dale 1996. Dalam teorinya, Dale menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam pengalaman belajar yang konkret<sup>119</sup>. Hierarki pengalaman belajar dalam "*Cone of Experience*" menempatkan media visual dan interaktif seperti video, simulasi dan permainan ditingkat yang lebih tinggi, karena media tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam.

Quiziz, dengan fitur gamifikasi seperti kompetisi, leaderboard dan umpan balik instan menciptakan pengalaman belajar interaktif yang menyenangkan. Fitur-fitur ini kemudian mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sesuai dengan tingkat simulasi langsung dalam hierarki Dale. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan

---

<sup>119</sup> Pusvyta Sari, "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran," t.t.

bahwa Quizizz lebih efektif meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman konkret.

Disisi lain, Media Prezi memberikan pengalaman belajar yang visual dan dinamis melalui fitur *zooming* dan animasi. Meskipun tidak seinteraktif Quizizz, kemampuan Prezi dalam menyajikan materi secara visual yang terstruktur sesuai dengan tingkat gambar diam dan film dalam hierarki Dale, dimana visualisasi ini dapat membantu siswa memahami materi kompleks dengan lebih baik.

Sehingga temuan ini memperkuat teori Dale dan juga menunjukkan bahwasanya media Quizizz unggul dalam membangun motivasi melalui pengalaman interaktif dan gamifikasi, dan Prezi efektif dalam meningkatkan pemahaman melalui presentasi visual.

Kebaruan penelitian ini terletak pada eksplorasi Quizizz dalam konteks mata pelajaran IPS di MTs, yang berbeda dari penelitian Yunita Permatasari yang fokus pada matematika<sup>120</sup>, Temuan ini membuktikan bahwa efektifitas Quizizz tidak terbatas pada bidang studi tertentu, melainkan dapat diaplikasikan secara luas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

## **B. Perbedaan Hasil Belajar antara penggunaan media Quizizz dengan Prezi**

Hasil uji statistic untuk hasil belajar menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan antara kedua media. Sehingga hal tersebut

---

<sup>120</sup> Yunita Putri Permatasari, "Pembelajaran Daring dengan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas XI-KUL-2 SMK Negeri 8 Surabaya," *Sains Data Jurnal Studi Matematika dan Teknologi* 2, no. 1 (25 Juni 2024): 1–7, <https://doi.org/10.52620/sainsdata.v2i1.32>.

mengindikasikan bahwa baik Quizizz maupun Prezi memiliki dampak yang relatif sama terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dimungkinkan karena Quizizz dan Prezi memiliki karakteristik dan mekanisme yang berbeda, namun keduanya mampu mendukung peningkatan hasil belajar dengan gaya masing-masing.

Hal ini juga dapat dijelaskan lebih lanjut melalui analisis angket pretest dan posttest pada variabel motivasi belajar. Pada indikator “saya merasa percaya diri dalam mempersiapkan ujian ketika pembelajaran menggunakan Quizizz/Prezi” (bagian dari indikator Adanya harapan dan cita-cita masa depan), kelas Prezi mengalami peningkatan tertinggi dibandingkan indikator yang lain, sementara kelas Quizizz mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan indikator yang lain.

Meskipun motivasi belajar meningkat, terutama pada kelas Quizizz, peningkatan ini tidak serta merta berdampak signifikan pada hasil belajar. Hal ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, motivasi belajar yang tinggi tidak selalu langsung berkorelasi dengan peningkatan hasil belajar jika faktor lain seperti durasi pembelajaran, kesiapan siswa, atau kompleksitas materi tidak mendukung. Kedua, peningkatan motivasi pada kelas Prezi, meskipun rendah dibandingkan Quizizz, menunjukkan bahwa Prezi juga mampu menciptakan kepercayaan diri siswa dalam mempersiapkan ujian. Namun, kepercayaan diri ini mungkin belum sepenuhnya terkonversi menjadi peningkatan hasil belajar.

Kondisi ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh tingkat

interaktivitas atau daya tarik visual semata, melainkan juga oleh sejauh mana media tersebut mampu mengaitkan pengalaman belajar siswa dengan proses berpikir tingkat tinggi. Ketika media pembelajaran hanya berfokus pada aspek penyajian materi tanpa memberikan ruang cukup untuk elaborasi, aplikasi konsep, serta refleksi kritis melalui aktivitas soal atau pembahasan mendalam, maka peningkatan motivasi yang dihasilkan tidak secara otomatis berimplikasi pada capaian hasil belajar. Oleh karena itu, penting untuk memahami bahwa dalam konteks pembelajaran yang bertujuan pada pencapaian hasil belajar optimal, peran media harus ditempatkan tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dalam proses konstruksi pengetahuan siswa.

Quizizz dalam beberapa hal memiliki potensi untuk mempengaruhi hasil belajar siswa. Pertama, format kuis interaktif dalam Quizizz mendukung prinsip pembelajaran aktif, dimana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga aktif memproses dan mengaplikasikan pengetahuan mereka. Kedua, umpan balik instan yang diberikan Quizizz setelah setiap pertanyaan memungkinkan siswa untuk segera mengidentifikasi kesalahpahaman dan memperbaiki, sehingga mendukung proses pembelajaran yang adaptif. Ketiga, fitur presentasi dalam Quizizz, memungkinkan guru menyampaikan materi sebelum siswa mengerjakan kuis, sehingga pemahaman siswa lebih matang sebelum mereka menjawab pertanyaan

Disisi lain, Prezi juga memiliki mekanisme yang berbeda dalam mempengaruhi hasil belajar. Prezi memiliki Visualisasi non-linear yang

kemudian memungkinkan presentasi hubungan antar konsep yang lebih koheren dan terstruktur. Kemampuan ini membantu siswa melihat bagaimana berbagai konsep saling berhubungan dalam suatu struktur, sehingga pemahaman konseptual mereka cenderung meningkat. Selain itu, kemampuan Prezi untuk mengintegrasikan berbagai jenis media (teks, gambar, video, dan audio). Kemudian fitur zoom dan navigasi dinamis dalam prezi juga membantu mempertahankan perhatian siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Meskipun tidak ada perbedaan signifikan antara kedua media, keduanya menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Studi seperti penelitian Muliya, menunjukkan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena termasuk media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Kemudian didalam Quizizz terdapat game yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan lebih nyaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran<sup>121</sup>. Demikian pula penelitian yang telah menerapkan media Prezi Risa Irsalina et.al juga menghasilkan bahwasanya Prezi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan nilai *T*hitung yang lebih besar dibandingkan dengan nilai *T*tabel. Hal tersebut disebabkan oleh kemampuan Prezi dalam menarik minat dan keingintahuan siswa, serta Prezi dapat menarik, dan mendorong kreativitas sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik<sup>122</sup>.

---

<sup>121</sup> Muliya Muliya, "Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2," *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 3, no. 1 (7 Desember 2022): 65–78, <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>.

<sup>122</sup> Risa Irsalina, Juntika Nurihsan, dan Asep Rohayat, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Prezi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA di Sekolah

Selain itu, temuan ini sejalan dengan penelitian Ahmad Fathan et.al yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar matematika siswa antara penggunaan Quizizz dan Kahoot. Kedua media tersebut mampu meningkatkan konsentrasi, dan keterlibatan siswa sehingga memfasilitasi pemahaman serta meningkatkan proses belajar<sup>123</sup>. Selain itu penelitian Bagas Aditya et.al juga mendukung temuan ini, dengan hasil uji t yang menunjukkan bahwa nilai hasil pengujian lebih kecil dibandingkan batas nilai pembanding yang telah ditetapkan sebelumnya<sup>124</sup>. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Quizizz dan Prezi memiliki efektivitas yang relatif sama dalam mendukung hasil belajar siswa.

Penelitian oleh Ade Andriani dkk mengungkapkan bahwasanya faktor-faktor seperti durasi implementasi, serta kesiapan siswa dalam menerima metode baru mungkin mempengaruhi hasil belajar siswa<sup>125</sup>. kemudian penelitian Belva et.al juga menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada konteks pembelajaran dan karakteristik siswa, sehingga pemanfaatannya bisa optimal untuk

---

MA Persis Tarogong Garut,” *Khazanah Akademia* 9, no. 01 (28 Februari 2025): 44–50, <https://doi.org/10.52434/jurnalkhazanahakademia.v9i01.374>.

<sup>123</sup> Ahmad Fathan dkk., “Perbandingan Media Evaluasi Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Kahoot pada Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Mamuju,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (31 Juli 2024): 1853–64, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.2875>.

<sup>124</sup> Bagas Aditya Saragih, Marlindoaman Saragih, dan M Komarul Huda, “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Dan Quizizz Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Animalia” 5, no. 1 (2023).

<sup>125</sup> Ade Andriani dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas X Mia Sma Negeri 1 Batang Kuis,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 4 (15 Oktober 2024): 14902–7, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.36018>.

kepentingan belajar siswa<sup>126</sup>. Dalam hal ini, Prezi mungkin lebih cocok untuk siswa yang lebih visual, sementara itu Quizizz lebih cocok untuk siswa yang menyukai tantangan dan kompetisi.

Temuan ini memiliki relevansi dengan teori beban kognitif (*cognitive load theory*). Teori ini menekankan pada cara seseorang dalam menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan dalam pikirannya secara efektif. Menurut teori tersebut, suatu pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika beban kognitif instrinsik (*intrinsic cognitive load*), beban kognitif ekstrinsik (*extraneous cognitive load*), dan beban kognitif konstruktif (*germane cognitive load*) berada dalam keseimbangan yang optimal<sup>127</sup>. Dalam penelitian ini media Quizizz dan Prezi mungkin menciptakan beban kognitif ekstrinsik<sup>128</sup> yang berbeda karena cara penyajian dalam pembelajaran yang berbeda. Namun, siswa mampu mengkompensasi perbedaan ini melalui strategi pengolahan informasi yang adaptif, sehingga hasil belajar yang dicapai relatif sebanding.

Selain itu, Teori TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) menegaskan bahwasanya efektifitas integrasi teknologi bergantung pada interseksi antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan

---

<sup>126</sup> Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, dan Yusuf Tri Herlambang, "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi," *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (5 Januari 2024): 19–28, <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.

<sup>127</sup> Fifi Fitriana Sari dkk., "Pembelajaran Matematika Diskrit Mengacu Pada Teori Beban Kognitif (Cognitive Load Theory)," *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial* 5, no. 1 (25 Januari 2024): 10–17, <https://doi.org/10.53299/diksi.v5i1.370>.

<sup>128</sup> Beban kognitif ekstrinsik (*Extraneous Cognitive Load - ECL*) beban yang muncul karena desain pembelajaran atau organisasi materi ajar.

konten<sup>129</sup>. Dalam konteks penelitian ini, meskipun Quizizz dan Prezi merepresentasikan teknologi yang berbeda, efektivitasnya terhadap hasil belajar sangat bergantung pada bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan dengan aspek pedagogis dan konten pembelajaran. Jika kedua media diintegrasikan dengan sama efektifnya dalam desain pembelajaran yang lebih luas, maka mungkin tidak akan ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar, meskipun ada perbedaan dalam karakteristik teknologi itu sendiri.

Secara praktis, temuan ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika tujuan utama adalah meningkatkan motivasi belajar, maka Quizizz dapat menjadi pilihan yang lebih efektif. Namun, jika tujuan pembelajaran lebih berfokus pada pemahaman konsep yang mendalam, Prezi dapat menjadi alternatif yang baik karena kemampuannya dalam menyajikan informasi secara visual dan terstruktur. Selain itu dalam pemilihan media pembelajaran pendidik juga perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, seperti gaya belajar dan tingkat pemahaman siswa. Seperti, apabila siswa yang lebih visual atau tertarik pada tampilan dan animasi mungkin lebih cocok dengan Prezi, sementara siswa yang menyukai tantangan dan kompetisi mungkin lebih tertarik dengan Quizizz.

---

<sup>129</sup> Mahfida Inayati dkk., "Teori TPACK Dalam Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI)," *Kartika: Jurnal Studi Keislaman* 3, no. 2 (2023): 137–48, <https://doi.org/10.59240/kjsk.v3i2.42>.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam aspek motivasi belajar antara kelas Quizizz dan kelas Prezi. Perbedaan ini terjadi karena Quizizz memanfaatkan elemen gamifikasi seperti kompetisi, poin, dan umpan balik instan yang secara efektif meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa. Fitur-fitur ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga memicu motivasi siswa. Disisi lain, meskipun Prezi menawarkan penyajian materi yang visual dan dinamis, kurang mampu menciptakan interaksi langsung yang dapat memotivasi siswa secara emosional. Oleh karena itu, Quizizz lebih unggul dalam meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelas Quizizz dan kelas Prezi. Kedua media memiliki efektifitas yang relatif sama dalam mendukung hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan meskipun Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan motivasi, Prezi tetap mampu menyajikan materi dengan cara yang terstruktur dan visual, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep dengan baik. Dengan demikian, hasil belajar siswa tidak dipengaruhi secara signifikan oleh jenis media yang digunakan.

## B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan maka terdapat beberapa saran yaitu :

- a. Bagi guru disarankan untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika tujuan utama adalah meningkatkan motivasi belajar, Quizizz dapat menjadi pilihan yang lebih efektif karena fitur gamifikasi yang interaktif dan menyenangkan. Namun, jika tujuan pembelajaran adalah meningkatkan pemahaman materi yang mendalam, Prezi dapat menjadi alternatif yang lebih baik karena kemampuannya dalam menyajikan informasi secara visual dan terstruktur.
- b. Guru juga dapat mempertimbangkan untuk menggabungkan kedua media (Quizizz dan Prezi) dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, menggunakan Prezi untuk menyajikan materi secara visual dan terstruktur, kemudian menggunakan Quizizz untuk menguji pemahaman siswa melalui latihan soal yang interaktif.
- c. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih dalam mengapa hasil belajar antara penggunaan Quizizz dan Prezi menunjukkan kesamaan, selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat membandingkan penggunaan media pembelajaran dengan karakteristik yang lebih kontras, contohnya antara media berbasis permainan interaktif dengan media berbasis simulasi atau eksperimen virtual, untuk memperoleh pemahaman lebih mendalam mengenai pengaruh terhadap hasil belajar.

- d. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil. Pertama, jumlah sampel yang relatif kecil kelas VIIA sebanyak 20 siswa dan kelas VIIB sebanyak 26 siswa mungkin belum sepenuhnya merepresentasikan populasi secara luas, sehingga generalisasi temuan harus dilakukan secara hati-hati. Kedua, keterbatasan durasi pelaksanaan penelitian dalam jangka waktu yang singkat turut mempengaruhi kedalaman intervensi dan proses pembelajaran yang terjadi. Ketiga, perbedaan jadwal pelaksanaan pada masing-masing kelas sempat menjadi tantangan tersendiri, sehingga penting untuk mempersiapkan seluruh peralatan dan materi pembelajaran jauh-jauh hari guna memastikan bahwa waktu pelaksanaan antarkelas berada dalam rentang yang setara dan tidak mengganggu distribusi jam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Dr Karimuddin, S Hi, Misbahul Jannah, M Pd, Ummul Aiman, S Pd, Suryadin Hasda, dkk. “Metodologi Penelitian Kuantitatif,” t.t.
- “Adab Al Alim Wa Al Mutaalim KH Hasyim Asyari : Syaikh Hasyim Asy’ari Jombang : Free Download, Borrow, and Streaming: Internet Archive.” Diakses 19 Maret 2025. <https://archive.org/details/TUNAdabAlAlimWaAlMutaalimKHHasyimAsyari>.
- Aliyah, Adah, Bambang Qomaruzzaman, dan Qiqi Yuliati Zaqiah. “Inovasi Pembelajaran Dengan Media Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 4 (15 Oktober 2023): 1899–1904. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6223>.
- Magdalena, Ina, Septy Nurul Fauziah, Siti Nur Fiaziah, and Fika Sulaehatun Nupus. “Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan | BINTANG,” 9 Juli 2021. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1291>.
- Ananda, Prasela Nur. “The Effect Of Quizizz Media In Ips Learning Materials Of The Arrival Of West Nations To Indonesia On Learning Outcomes And Students’ Learning Motivation.” *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS* 2, no. 2 (2 Agustus 2022): 303–11. <https://doi.org/10.26740/penips.v2i2.48820>.
- Andani, Fadia Novita. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (17 November 2023). <http://ejurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/psnip/article/view/275>.
- Andrew Fernando Pakpahan, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, La Ili Bonaraja Purba, Dina Chamidah, Fergie Joanda Kaunang Jamaludin, dan Akbar Iskandar. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Penerbit Yayasan Kita Menulis, t.t.
- Andriani, Ade, Beby Nadia Nasution, Desti Rahel Ayunda Sihotang, dan Samudera Efendi Marpaung. “Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 4 (15 Oktober 2024): 14902–7. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.36018>.
- Andryannisa, Mahesya Az-zahra, Aradelia Pinkkan Wahyudi, dan Siskha Putri Sayekti. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok.” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 3 (23 Juni 2023). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/393>.
- Ardila, Ira, Muhammad Jamil Nuryasin, Nilam Cahya, Nabila Afro Nida, Hana Ashilah, dan Stevany Afrizal. “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Di SMA Negeri 1 Ciruas.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 6 (16 Desember 2023): 7237–48.

- Arifin, Buatanol, Eka Selvi Handayani, Didi Yunaspi, Roza Erda, dan Erwin Dhaniswara. "Transformasi Bahan Ajar Pendidikan Dasar Ke Arah Digital: Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Sekolah Dasar Di Era Teknologi Cybernetics." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 5 (1 Oktober 2023): 1–10. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i5.4746>.
- Arifin, Nurheni, Asmawati Asmawati, dan Hasni Hasni. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Multimedia Interaktif Pada Kelas X.1 SMAN 1 Gowa." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 5, no. 3 (24 Desember 2023): 1211–17. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.970>.
- Barkati, Ahmad, dan Ani Cahyadi. "Teknologi Sebagai Pendekatan Dalam Optimalisasi Pendidikan Agama Islam (PAI)." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (31 Maret 2024): 173. <https://doi.org/10.52434/jpai.v3i1.3739>.
- Citra, Cahyani Amildah, 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>.
- Dalyono, M. *Psikologi Pendidikan*. Cet.5. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- Damanik, Siska Wahyuni, dan Jacob Stevy Seleky. "Penerapan Metode Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan siswa pada Pembelajaran Online," 2022.
- Darma, Budi. *Statistika Penelitian Menggunakan Spss (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. GUEPEDIA, t.t.
- Dinna, Aulivia Mifthachul Jannah. "Komparasi Media Evaluasi Google Form Dan Quiziz Pada Mata Pelajaran Prakarya Di Smpn 1 Kakap." Diploma, IKIP PGRI Pontianak, 2022. <http://digilib.ikipgriptk.ac.id/id/eprint/1230/>.
- Dwi Prasetya Danarjati, Murtiadi, dan Ari Ratna Ekawati. *Pengantar Psikologi Umum*. 1. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Efrina, Gusnita. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Aplikasi Quizizz." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2 Juli 2023): 5404–13. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8610>.
- Fathan, Ahmad, Suharti Suharti, Andi Hasrianti, dan Nur Yuliany. "Perbandingan Media Evaluasi Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Kahoot pada Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Mamuju." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (31 Juli 2024): 1853–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.2875>.
- Fatimah, Waddi, Abdul Malik Iskandar, Perawati Bte Abustang, dan Mika Silva Rosarti. "Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi." *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (27 September 2022): 9324–32. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>.
- Fauziah Hamid Wada, Anna Pertiwi, Mara Imbang Satriawan Hasiolan, Sri Lestari, I Gede Iwan Sudipa, Jonherz Stenlly Patalatu, Yoseb Boari, dkk. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- FiqihMuslim.com. "Kumpulan Hadits Tentang Pendidikan Dalam Islam." Diakses 9 Maret 2025. <https://www.fiqihmuslim.com/2017/12/hadits-tentang-pendidikan.html>.

- Fitriyana, Nofia, Muhammad Sholehhudin, dan Joko Setiyono. "Quizizz Sebagai Media Implementasi Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Seminar Nasional Daring Sinergi* 1, no. 1 (29 November 2023): 136–45.
- Giwangsa, Sendi Fauzi. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar,." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 8, no. 1 (31 Mei 2021). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>.
- Hafiyya, Nidaan, dan Muhamad Sofian Hadi. "Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 2 (31 Maret 2023): 1646–52. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13141>.
- Handoko, Hanwar Priyo. "Layanan Bimbingan Konseling Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sma N 1 Kota Metro" 9, no. 01 (2020): 69–84.
- Harahap, Neni Fitriana, Dewi Anjani, dan Nabsiah Sabrina. "Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa." *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (23 Juli 2021): 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.121>.
- Herlina, Vivi. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo, 2019.
- Hulu, Yunusman. "Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran." *ANTHOR: Education and Learning Journal* 2, no. 6 (30 Desember 2023): 840–46. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.285>.
- Ikram, Ahmad Fadli Zil, Rina Elvia, dan Dewi Handayani. "Pengaruh Pemanfaatan Media Presentasi Online Prezi Pada Materi Konsep Mol Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen di Kelas X MIPA SMAN 9 Bengkulu Utara)." *ALOTROP* 5, no. 1 (28 Juni 2021): 64–73. <https://doi.org/10.33369/atp.v5i1.16488>.
- Inayati, Mahfida, Sherly Quraisy, Muhammad Muhammad, dan Nurul Zainab. "Teori TPACK Dalam Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI)." *Kartika: Jurnal Studi Keislaman* 3, no. 2 (2023): 137–48. <https://doi.org/10.59240/kjsk.v3i2.42>.
- Irsalina, Risa, Juntika Nurihsan, dan Asep Rohayat. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Prezi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA di Sekolah MA Persis Tarogong Garut." *Khazanah Akademia* 9, no. 01 (28 Februari 2025): 44–50. <https://doi.org/10.52434/jurnalkhazanahakademia.v9i01.374>.
- Istidah, Anik, Usep Suherman, dan Abdul Holik. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Tentang Materi Sifat-Sifat Cahaya Melalui Metode Discovery Learning." *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 2, no. 1 (23 Januari 2022). <https://doi.org/10.59818/jpi.v2i1.187>.
- Janna, Nilda Miftahul, dan H. Herianto. "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS," 22 Januari 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>.
- Jong, Agnes, dan Yuliana Tien Bayangkharwati Tacoh. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 1 (31 Januari 2024): 131–47.

- Julianto, Endang Darmawati, dan Fitria Hidayati. *Metode Penelitian Praktis*. Sidoarjo. Zifatama Jawara, 2018.
- Lumban Gaol, Bintang Kasih, Patri Janson Silaban, dan Anton Sitepu. “Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V SD.” *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 6, no. 3 (26 Mei 2022): 767. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8538>.
- Mahesti, Ganes, dan Henny Dewi Koeswanti. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar.” *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 1 (14 April 2021): 30–39. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.33586>.
- Makmun, Abin Syamsuddin. *Psikologi kependidikan: perangkat sistem pengajaran modul*. Remaja Rosdakarya, 2000.
- Minarta, Sakinata Maulidina, dan Heni Purwa Pamungkas. “Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan.” *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi* 6, no. 2 (30 Juni 2022): 189–99. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>.
- Moh. Irma Sukarelawan, Toni Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking: Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretestposttest*. Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta: Surya Cahaya, 2024.
- “MTS Negeri 7 Malang – Selamat Datang Di MTs Negeri 7 Malang.” Diakses 21 Februari 2025. <https://mtsn7malang.sch.id/>.
- “MTs Negeri Tumpang.” Dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 4 Januari 2025. [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=MTs\\_Negeri\\_Tumpang&oldid=26732574](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=MTs_Negeri_Tumpang&oldid=26732574).
- Muhammad Reza Ilham Al Asrorty, Maskuri, dan Dian Mohammad Hakim. “Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” *VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 4 (t.t.).
- Muliya, Muliya. “Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2.” *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 3, no. 1 (7 Desember 2022): 65–78. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>.
- N, Alexander Bryan F., Antonius Dika Prasetya, dan Bintang Ilham. “Pelatihan Digitalisasi Quiz Menggunakan Quizizz Untuk Pengajar SMP Johannes Bosco.” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (13 Juni 2023): 208–13. <https://doi.org/10.24002/senapas.v1i1.7331>.
- Nasution, Eline Yanty Putri, dan Nur Fauziah Siregar. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi.” *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (5 Desember 2019): 205–21. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>.
- Nazir, Moh. *Metode penelitian*. Ghalia Indonesia, 1985.
- Nisak, Khoirun. “Pengaruh media pembelajaran Prezi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1

- Kabupaten Mojokerto.” Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021. <http://etheses.uin-malang.ac.id/32348/>.
- Noviasmy, Yessicka, Ambo Dalle, dan Nurul Hasanah. “Applying Quizizz Application as an Assessment Tool for EFL Student.” *Inspiring: English Education Journal* 6, no. 1 (8 Februari 2023): 12–22. <https://doi.org/10.35905/inspiring.v6i1.4835>.
- Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN (Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran)*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Nurfaisah, Andi, dan Andi Amparita Said. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V.” *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no. 2 (21 Mei 2022): 375. <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i2.33079>.
- Nurfaisah, Andi, Andi Amparita Said, dan Nurlaela Latif. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V.” *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no. 2 (21 Mei 2022): 375–82. <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i2.33079>.
- Nursita, Lisa, Resky Nur Alifa, dan Akmal Akmal. “Komparasi Penggunaan Aplikasi Prezi vs Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar.” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 8, no. 1 (14 Februari 2022): 1–8.
- Nuryasana, Endang, dan Noviana Desiningrum. “Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 5 (Oktober 2020): 967–74. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>.
- Permana, Belva Saskia, Lutvia Ainun Hazizah, dan Yusuf Tri Herlambang. “Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi.” *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (5 Januari 2024): 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.
- Permatasari, Yunita Putri. “Pembelajaran Daring dengan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas XI-KUL-2 SMK Negeri 8 Surabaya.” *Sains Data Jurnal Studi Matematika dan Teknologi* 2, no. 1 (25 Juni 2024): 1–7. <https://doi.org/10.52620/sainsdata.v2i1.32>.
- Perron, Brian E., dan Alyson G. Stearns. “A Review of a Presentation Technology: Prezi.” *Research on Social Work Practice* 21, no. 3 (1 Mei 2011): 376–77. <https://doi.org/10.1177/1049731510390700>.
- Priadana, M. Sidik, dan Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books, 2021.
- Putri, Azka Dhianti, Ahman Ahman, Rahma Sayyida Hilmia, Salwa Almaliyah, dan Sidik Permana. “Pengaplikasian Uji T dalam penelitian eksperimen.” *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 4, no. 3 (30 Desember 2023): 1978–87. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>.

- Qolby, Bunnaya Syifa. “Uji Mann Whitney Dalam Statistika Non Parametrik Perbedaan Tingkat Penggunaan Kendaraan Umum Dengan Kendaraan Pribadi,” t.t.
- “Qur’an Kemenag.” Diakses 22 Februari 2025. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/53?from=1&to=62>.
- Rafika, Rafika. “Pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa SMP Al-Rifa’ie.” Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021. <http://etheses.uin-malang.ac.id/27956/>.
- Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, no. 0 (22 Januari 2022). <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>.
- Ramadhani, Fahri Eka, dan Aristiawan Aristiawan. “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbantuan Software Prezi Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Presentasi Siswa.” *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (30 Juli 2023): 126–39. <https://doi.org/10.21154/jtii.v3i2.2036>.
- Rifa’i Abubakar. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Rusdah, Isnaeni Amrina. “Studi Komparasi Media Game Edukasi Quizizz Dan Media Paper Test Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus.” Skripsi, IAIN KUDUS, 2022. <http://repository.iainkudus.ac.id/7180/>.
- Safitri, Dela, Kherrmarinah Kherrmarinah, dan Wiji Aziiz Hari Mukti. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan Appsgeyser.Com Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.” *JPE : Journal of Primary Education* 1, no. 1 (22 Juni 2021). <https://doi.org/10.29300/jpe.v1i1.3597>.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, dan Salsabila Difany. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ* 4, no. 2 (31 Desember 2020): 163–73. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Santoso, Tri Nugroho Budi, dan Destri Sambara Sitorus. “Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Quizizz Di Era Pandemi Pada Pembelajaran Ekonomi.” *Jurnal Teknodik*, 18 Maret 2024. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.1013>.
- Saputri, Wahyuni, dan Sigit Nugroho. “Kajian Dua Sampel Independen dengan Uji Median, Mann-Whitney, Wilcoxon, dan Kolmogorov-Smirnov,” t.t.
- Saragih, Bagas Aditya, Marlindoaman Saragih, dan M Komarul Huda. “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Dan Quizizz Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Animalia” 5, no. 1 (2023).
- Sardiman. *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Rajagrafindo Persada (Rajawali Pers), 2004.
- Sari, Fifi Fitriana, Titi Pujiarti, Hidayat Hidayat, dan Anjosa Anjosa. “Pembelajaran Matematika Diskrit Mengacu Pada Teori Beban Kognitif (Cognitive Load

- Theory).” *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial* 5, no. 1 (25 Januari 2024): 10–17. <https://doi.org/10.53299/diksi.v5i1.370>.
- Sari, Pusvyta. “Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran.” *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)* Volume 1, Nomor 1, Januari 2019 (2019). <http://ejournal.insud.ac.id/index.php/mpi/index>.
- Setiyorini, Indah, dan M Husni Abdullah. “Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar” 01 (2013).
- Siregar, Budi Halomoan. *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*. umsu press, 2024.
- Sitepu, Ekalias Noka. “Media Pembelajaran Berbasis Digital,” t.t.
- Sitorus, Destri Sambara, dan Tri Nugroho Budi Santoso. “Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12, no. 2 (27 Mei 2022): 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sumardi Suryabrata. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada (Rajawali Pers), 2010.
- Suryaningsih, Suryaningsih. “Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VIII SMP 1 Malunda Kab. Majene.” Masters, IAIN Parepare, 2021. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/2963/>.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana, 2016.
- Susanto, Joko, Joni Haryadi, Aunnurahman Aunnurahman, dan Halida Halida. “Penggunaan Media Prezi Pada Proses Pembelajaran Siswa SMA.” *Educatio* 18, no. 2 (20 Desember 2023): 273–80. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24266>.
- Suwarto, dan Moh Zain Bin Musa. “Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam.” *Jurnal Pendidikan* 31, no. 1 (26 Maret 2022): 109–20. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2269>.
- Tiara Dwi Ramadhani, -. “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di SMPN 29 Bandung (Studi Kuasi Eksperimen Di SMPN 19 Bandung).” Other, Universitas Pendidikan Indonesia, 2022. <http://repository.upi.edu>.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara, 2023.
- Widiana, I. Wayan. “Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (11 Juli 2022): 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (22 Januari 2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

- Yuliarti, Yuliarti, Erwin Salpa Riansi, dan Achmad Sultoni. "Peran Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dimensi Kognitif, Emosional, Dan Perilaku." *GERAM: Gerakan Aktif Menulis* 12, no. 2 (28 Desember 2024): 74–82. <https://doi.org/10.25299/geram.2024.21000>.
- Zahwa, Feriska Achlikul, dan Imam Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19, no. 01 (29 Januari 2022): 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.
- Zhao, Fang. "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom." *International Journal of Higher Education* 8, no. 1 (15 Januari 2019): 37. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>.
- Zuhri, Najwa Zalfa, Syihabuddin Syihabuddin, dan Tatang Tatang. "Analisis Validitas, Reliabilitas, Dan Tingkat Kesukaran Soal Bahasa Arab Tingkat SMP Berbasis Artificial Intelligence (AI) Melalui Platform QuestionWell." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 2 (26 Juli 2024): 693–704. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.576>.
- Zuliyani, Linda Duwi, dan Yuli Marlina. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 3 (1 Agustus 2023). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5716>.

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat telah menyelesaikan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG  
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 7 MALANG**

Alamat : Jl. Raya Pandanajeng No. 25 Tumpang Telp. 0341-8561108

Website : <http://www.mtsn7malang.sch.id>

Email : mtsntumpang@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 224/Mts.13.35.7/PP.00.5/03/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Malang, menerangkan bahwa:

Nama	: Afif Salafudin
NIM	: 210102110071
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Asal Perguruan Tinggi	: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Semester – Tahun Akademik	: Genap – 2024/2025

Telah melaksanakan penelitian di lembaga kami sebagai bahan untuk penyelesaian skripsi, yang dilaksanakan pada bulan Februari s.d. Maret 2025, sesuai permohonan izin penelitian nomor : 424/UN.03.1/TL.00.1/02/2025, tanggal 06 Februari 2025.

Adapun judul penelitian tersebut adalah **Komparasi Antara Penggunaan Media Quizizz dengan Prezi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 7 Pada Pembelajaran IPS.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Malang, 12 Maret 2025

Kepala,

AHMAD ALI

## Lampiran 2 Surat Permohonan Menjadi Validator



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

Nomor : B-178/Un.03/FITK/PP.00.9/01/2025  
 Lampiran : -  
 Penihal : Permohonan Menjadi Validator

14 Januari 2025

Kepada Yth.  
 Lusy Firmantika, M.Pd  
 di - Tempat

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Afif Salafudin  
 NIM : 210102110071  
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)  
 Judul Skripsi : Komparasi Penggunaan Media Quizizz Dengan Prezi terhadap Motivasi Belajar IPS Di Mts Al-Hikam Jombang  
 Dosen Pembimbing : Dr. Luthfya Fathi Pusposari, ME

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

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



## Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Media Pembelajaran



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

Nomor : B-197/Un.03/FITK/PP.00.9/01/2025 14 Januari 2025  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.  
 Ima Wahyu Hidayat, M.Pd.I  
 di -  
 Tempat

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Afif Salafudin  
 NIM : 210102110071  
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)  
 Judul Skripsi : Komparasi Penggunaan Media Quizizz Dengan Prezi terhadap Motivasi Belajar IPS Di Mts Al-Hikmah Jombang  
 Dosen Pembimbing : Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME

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

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



## Lampiran 4 Hasil Penilaian dari Penilaian Media Pembelajaran

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA****A. INFORMASI UMUM**

Peneliti : Afif Salafudin

Judul Penelitian : Komparasi Penggunaan Media Quizizz Dengan Prezi Terhadap Motivasi Belajar Ips Di Mts Al-Hikam Jombang

Komponen : Quizizz dan Prezi

Sasaran : Siswa

Materi : Ilmu Pengetahuan Sosial

**B. TUJUAN**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media Quizizz dan Prezi dari segi desain media.

**C. PETUNJUK PENILAIAN**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media Quizizz dan Prezi dengan indikator-indikator yang telah disediakan.
2. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian skala penilaian:  
1 = tidak relevan/tidak baik  
2 = kurang relevan/kurang baik  
3 = cukup relevan/cukup baik  
4 = relevan/baik  
5 = sangat relevan/sangat baik
3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Mohon Bapak/Ibu memberikan kesimpulan pada tempat yang telah disediakan.
5. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA  
QUIZIZZ DAN PREZI**

**A. PENILAIAN**

No	Butir	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Desain media sesuai dengan materi IPS					✓
2.	Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca				✓	
3.	Pengemasan media sesuai materi IPS					✓
4.	Desain media menarik untuk dilihat				✓	
5.	Desain media menyajikan contoh riil materi IPS					✓
6.	Pemilihan warna dalam media				✓	
7.	Pemilihan media yang unik					✓
8.	Memuat integrasi konsep materi IPS					✓
9.	Tampilan media menarik dan mudah dibawa/dipindahkan					✓
10.	Diberi judul/keterangan media				✓	
11.	Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar					✓
12.	Penyajian materi dalam media dilakukan secara runtut				✓	

**B. SARAN**

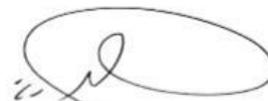
Warnanya bisa disesuaikan dengan karakter peserta didik, pilih font yang mudah di baca dan jangan terlalu kecil, untuk animasi disesuaikan dan disamakan saja.

**C. KESIMPULAN**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk diujicobakan
- ②. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Malang, 14 Januari 2025



**Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I**  
NIP. 198902072019031012

## Lampiran 5 Penilaian Angket Motivasi Belajar

## ANGKET PENILAIAN VALIDATOR

## Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket motivasi belajar dan kesulitan belajar, Bapak/Ibu validator cukup memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang disediakan.
2. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran/ langsung pada naskah
3. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
  - 1 = Buruk sekali
  - 2 = Buruk
  - 3 = Sedang
  - 4 = Baik
  - 5 = Sangat Baik.
4. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
  - A = dapat digunakan tanpa revisi
  - B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C = dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
  - E = tidak dapat digunakan

No	Butir	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator				✓	
2.	Konsep format angket					✓
3.	Penggunaan Bahasa yang baik dan benar				✓	
4.	Istilah yang digunakan dapat dan mudah dipahami					✓
5.	Kejelasan huruf dan angka					✓

No	Butir	Skor				
		A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format angket motivasi belajar		✓			

## SARAN/KOMENTAR :

Redaksi kalimat diperbaiki lagi agar efektif.

.....

.....

Malang, Januari 2025



Lusty Firmantika, M.Pd

## Lampiran 6 Hasil Penilaian Modul Ajar

**LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR**

Judul Skripsi : Komparasi Penggunaan Media Quizizz Dengan Prezi Terhadap Motivasi Belajar Ips Di Mts Al-Hikam Jombang

Penyusun : Afif Salafudin

NIM :210102110071

Kelas/Semester : 7 (tujuh)/Genap

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran : Interaksi Sosial

Nama Validator : Lusty Firmantika, M.Pd

Jabatan : Dosen

Nama Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Petunjuk Pengisian :

1. Pengisian instrument validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang ( ) pada kolom penilaian, (skor dari angka 4-1)  
4 : Baik Sekali  
3 : Baik  
2 : Cukup Baik  
1 : Kurang Baik
2. Apabila ada beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon menuliskan berupa saran atau tanggapan pada lembar yang disediakan
3. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu mengisi instrument validasi serta menjadi validator angket dari skripsi.

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
	<b>Kelayakan isi</b>				
1	Modul Ajar disusun secara runtut				✓
2	materi dalam modul ini sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran yang ditentukan				✓
3	materi relevan dengan kebutuhan dan konteks belajar siswa			✓	
	<b>Kelayakan Penyajian</b>				
4	penyajian modul sudah sistematis dan mudah dipahami				✓

5	Media Pembelajaran yang digunakan efektif mendukung pemahaman peserta didik			✓	
<b>Bahasa</b>					
6	bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMP				✓
7	bahasa dalam modul jelas, konsisten, dan bebas dari kesalahan				✓
<b>Kegunaan dan Kemudahan Penggunaan</b>					
8	modul ini mendukung pelaksanaan model ajar yang direncanakan				✓
9	modul ini mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran				✓
10	modul ini fleksibel untuk disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran				✓

Kesimpulan Penilaian :

Penilaian terhadap Modul Ajar

(....) Dapat digunakan tanpa revisi

(.x.) Dapat digunakan dengan revisi

(....) Tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Komentar dan Saran Perbaikan :

- Sinkronisasi antara kompetensi awal dengan tujuan pembelajaran.

.....

.....

.....

Malang, Januari 2025



Lusty Firmantika, M.Pd

## Lampiran 7 Penilaian Validasi Soal

**LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI SOAL**

Judul Skripsi : Komparasi Penggunaan Media Quizizz Dengan Prezi Terhadap Motivasi Belajar Ips ~~Di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang~~

Penyusun : Afif Salafudin

NIM :210102110071

Kelas/Semester : 7 (tujuh)/Genap

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran : Interaksi Sosial

Nama Validator : Lusty Firmantika, M.Pd

Jabatan : Dosen

Nama Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Petunjuk Pengisian :

- Pengisian instrument validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang ( ) pada kolom penilaian, (skor dari angka 4-1)
  - 4 : Baik Sekali
  - 3 : Baik
  - 2 : Cukup Baik
  - 1 : Kurang Baik
- Apabila ada beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon menuliskan berupa saran atau tanggapan pada lembar yang disediakan
- Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu mengisi instrument validasi serta menjadi validator angket dari skripsi.

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
	<b>Perumusan</b>				
1	Kesesuaian soal dengan indikator			✓	
2	Kejelasan dari maksud soal				✓
3	Kemungkinan soal dapat terselesaikan				✓
4	Isi soal sudah sesuai dengan fase kelas yang digunakan				✓
	<b>Bahasa</b>				

5	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar			✓	
6	Menggunakan pilihan kata yang jelas dan tidak bermakna ganda				✓
7	Menggunakan Bahasa yang sederhana, komunikatif dan mudah dipahami				✓
	<b>Konstruksi</b>				
8	Kesesuaian pertanyaan dengan petunjuk yang diberikan				✓
9	Informasi yang diberikan cukup untuk digunakan menyelesaikan soal				✓
10	Pilihan jawaban sudah tepat dan logis sesuai dengan materi yang diajarkan				✓

Kesimpulan Penilaian :

Penilaian terhadap soal tes

(....) Dapat digunakan tanpa revisi

(.✓.) Dapat digunakan dengan revisi

(....) Tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Komentar dan Saran Perbaikan :

Redaksi soal disusun kembali agar lebih efektif.  
Level kognitif untuk tujuan dan indikator soal disamakan/  
disinkronisasikan.

Malang, Januari 2025



Lusty Firmantika, M.Pd



**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**  
**IPS FASE D KELAS VII**

**Nama Sekolah** : MTsN 7 Malang  
**Nama penyusun** : Afif Salafudin  
**NIM** : 210102110071  
**Mata pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Fase D, Kelas / Semester** : VII (Tujuh) / I (Ganjil)

---

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKAIPS FASE  
D KELAS VII**

<b>INFORMASI UMUM</b>		
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>		
<b>Penyusun</b>	:	Afif Salafudin
<b>Sekolah</b>	:	MTsN 7 Malang
<b>Tahun Penyusunan</b>	:	Tahun 2024
<b>Jenjang Sekolah</b>	:	MTs
<b>Mata Pelajaran</b>	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
<b>Fase / Kelas</b>	:	D / VII
<b>Tema 01</b>	:	Interaksi
<b>Materi</b>	:	Interaksi Sosial
<b>Elemen</b>	:	a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaksi sosial merupakan dasar terbentuknya hubungan antarindividu dan kelompok di masyarakat.</li> <li>• Syarat, bentuk, dan faktor interaksi sosial memengaruhi keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat.</li> </ul>
<b>Capaian Pembelajaran</b>	:	Peserta didik memahami proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan.
<b>Alokasi Waktu</b>	:	2 JP
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa belum mampu memahami pengertian dan bentuk-bentuk interaksi sosial.</li> <li>▪ Siswa belum mampu mengidentifikasi syarat-syarat interaksi sosial melalui contoh sehari-hari.</li> <li>▪ Siswa belum mampu menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial.</li> <li>▪ Siswa belum mampu mempraktikkan bentuk-bentuk interaksi sosial dalam kegiatan simulasi kelompok.</li> </ul>		
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mandiri dan bernalar kritis, bergotong royong</li> </ul>		
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>		

<p><b>Media, Sumber Belajar, dan Alat</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sumber Utama       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Vidio Interaksi Sosial.</li> <li>b. Kemendikbud. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII</i>, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan.</li> <li>c. Laptop, LCD, PC, Web Prezi</li> </ol> </li> <li>2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</li> </ol>
<p><b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li> <li>▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin</li> </ul>
<p><b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pendekatan:</b> Sainifik</li> <li>• <b>Model:</b> Direct Instruction berbasis Media Digital</li> </ul>
<p><b>KOMPONEN INTI</b></p>
<p><b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b></p> <p><b>Alur Tujuan Pembelajaran :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat menjelaskan pengertian dan bentuk-bentuk interaksi sosial dengan tepat.</li> <li>2. Siswa dapat mengidentifikasi syarat-syarat interaksi sosial melalui contoh sehari-hari.</li> <li>3. Siswa dapat menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial.</li> <li>4. Siswa dapat mempraktikkan bentuk-bentuk interaksi sosial dalam kegiatan simulasi kelompok.</li> </ol>
<p><b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b></p> <p>Interaksi sosial merupakan dasar pembentukan masyarakat dan memiliki peran penting dalam menjaga hubungan yang harmonis antarindividu maupun kelompok.</p>
<p><b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Apa yang terjadi jika manusia tidak saling berinteraksi?</li> <li>▪ Bisakah kalian memberikan contoh interaksi sosial yang kalian temui setiap hari?</li> <li>▪ Mengapa konflik juga menjadi bagian dari interaksi sosial?</li> </ul>

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### Kegiatan Pendahuluan

#### Pembukaan dan Orientasi

- Guru menyapa siswa dengan ramah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- Guru meminta siswa untuk menyebutkan pengalaman mereka tentang interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

#### Motivasi dan Apersepsi

- Guru menunjukkan cuplikan video pendek (1-2 menit) atau gambar ilustrasi interaksi sosial dari aplikasi Prezi untuk menarik perhatian siswa.
- Guru mengajukan pertanyaan pancingan seperti:
  - "Mengapa kita perlu berinteraksi dengan orang lain?"
  - "Apa yang terjadi jika tidak ada komunikasi dalam kehidupan kita sehari-hari?"

#### Penyampaian Tujuan Pembelajaran

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran:
  - Memahami konsep interaksi sosial dan syarat-syaratnya.
  - Menganalisis bentuk-bentuk interaksi sosial (asosiatif dan disosiatif).
  - Mengidentifikasi status sosial (ascribed, achieved, assigned).

### Kegiatan Inti

#### 1. Stimulasi (Pemberian Rangsang)

- Guru membuka pembelajaran dengan menyapa siswa dan memberikan ice-breaking singkat.
- Menampilkan slide Prezi yang memuat gambar ilustratif, seperti aktivitas gotong royong, diskusi kelompok, atau konflik di pasar, untuk menarik perhatian siswa.
- Guru memutar video pendek (1-2 menit) yang menggambarkan berbagai bentuk interaksi sosial.
- Siswa diminta menjawab pertanyaan pancingan seperti:
  - "Apa yang kalian lihat pada gambar/video ini?"
  - "Mengapa interaksi seperti itu penting dalam kehidupan sehari-hari?"

#### 2. Problem Statement (Identifikasi Masalah)

- Guru memandu siswa untuk mengidentifikasi permasalahan terkait materi dengan menggunakan pertanyaan reflektif, seperti:
  - "Apa saja syarat utama terjadinya interaksi sosial?"
  - "Bagaimana bentuk interaksi sosial dapat memengaruhi hubungan antarindividu?"
- Guru menampilkan diagram interaktif di Prezi yang mengaitkan berbagai bentuk interaksi sosial, memancing siswa untuk mencatat dan mendiskusikan poin-poin penting.
- Siswa diminta merumuskan pertanyaan kelompok berdasarkan topik yang diberikan.

#### 3. Data Collection (Pengumpulan Data)

- Guru menyampaikan materi inti menggunakan fitur visual Prezi yang menarik, seperti diagram, gambar, dan teks interaktif:
  - Syarat terjadinya interaksi sosial (kontak sosial dan komunikasi).

- Bentuk interaksi sosial (asosiatif dan disosiatif).
- Jenis status sosial (ascribed, achieved, assigned).
- Siswa mencatat informasi penting selama presentasi berlangsung.
- Guru mengajukan pertanyaan singkat untuk memeriksa pemahaman awal siswa, seperti:
  - "Bisakah kalian memberikan contoh kontak sosial dalam kehidupan sehari-hari?"

#### **4. Data Processing (Pengolahan Data)**

- Siswa dibagi menjadi kelompok kecil, masing-masing diberikan studi kasus, misalnya:
  - Konflik dalam organisasi sekolah.
  - Kerja sama saat pelaksanaan kegiatan gotong royong.
- Setiap kelompok menganalisis kasus dengan memetakan:
  - Syarat interaksi sosial yang terjadi.
  - Bentuk interaksi sosial yang tampak dalam kasus.
  - Jenis status sosial yang terlibat.
- Guru berkeliling memberikan bimbingan dan memfasilitasi diskusi di setiap kelompok.

#### **5. Verification (Pembuktian)**

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis mereka di depan kelas.
- Guru memberikan koreksi dan masukan terhadap jawaban yang disampaikan oleh siswa.
- Guru menampilkan rangkuman visual di Prezi untuk meluruskan konsep-konsep yang masih salah atau kurang dipahami.

#### **6. Generalization (Menarik Kesimpulan)**

- Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran hari ini dengan bantuan slide rangkuman di Prezi:
  - Syarat terjadinya interaksi sosial.
  - Bentuk interaksi sosial (asosiatif dan disosiatif).
  - Jenis status sosial.
- Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa secara acak untuk memastikan pemahaman, seperti:
  - "Apa perbedaan antara interaksi sosial asosiatif dan disosiatif?"
- Siswa menuliskan kesimpulan singkat mereka di buku catatan.

#### **Kegiatan Penutup (10 menit):**

- Guru meminta beberapa siswa untuk menyebutkan hal yang mereka pelajari dari kegiatan hari ini.
- Guru memutar ulang poin-poin penting melalui slide Prezi sebagai penguatan.
- Guru menyampaikan apresiasi kepada siswa atas partisipasi mereka.
- Guru memberikan motivasi dengan kutipan seperti:  
*"Setiap interaksi yang kita lakukan mencerminkan bagaimana kita membangun peradaban bersama."*

**F. REFLEKSI****Refleksi**

Materi tentang interaksi sosial mengajarkan kepada kita bahwa manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan orang lain untuk bertahan hidup dan berkembang. Dalam interaksi, terdapat syarat, bentuk, dan faktor yang harus dipenuhi agar hubungan antarindividu atau kelompok dapat berjalan dengan baik. Siswa diajak untuk memahami bahwa interaksi sosial tidak hanya terjadi secara spontan, tetapi juga membutuhkan kesadaran akan nilai-nilai, norma, dan etika yang ada di masyarakat. Dengan mempelajari materi ini, siswa dapat menyadari pentingnya kerja sama, saling menghormati, dan komunikasi yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini juga memberikan gambaran bahwa konflik sebagai bagian dari interaksi sosial adalah hal yang wajar, namun harus dikelola dengan bijak untuk mencapai harmoni. Diharapkan melalui refleksi ini, siswa mampu mengevaluasi dan meningkatkan kualitas interaksi sosial mereka, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat, sehingga tercipta kehidupan yang lebih harmonis dan produktif

**ASESMEN / PENILAIAN**

## KISI KISI PENILAIAN TERTULIS

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Soal	Jawab
1	Memahami ciri interaksi sosial	Siswa dapat menganalisis mengenai ciri dari interaksi sosial	C4	<p>Saat jam istirahat, Toni duduk di pojok kelas sambil membaca buku tanpa berbicara dengan siapa pun. Sementara itu, di sudut lain kelas, Rina dan Siti sedang berdiskusi tentang tugas kelompok mereka. Dalam interaksi sosial, salah satu ciri utamanya adalah .....</p> <p>A. Bersifat individual dan tidak memerlukan orang lain  B. Tidak melibatkan komunikasi atau kontak sosial  C. Terjadi antara dua pihak atau lebih yang saling memengaruhi  D. Tidak menimbulkan perubahan dalam masyarakat</p>	C
2	Mengidentifikasi syarat interaksi sosial	Siswa dapat menganalisis bentuk komunikasi sosial berdasarkan contoh kasus	C4	<p>Saat mengikuti diskusi kelompok, Rina coba menjelaskan pendapatnya dengan berbicara secara jelas dan menggunakan kata-kata yang mudah dipahami. Namun, temannya budai hanya mengangguk, tersenyum, dan sesekali mengangkat alis sebagai tanda bahwa ia mengerti berdasarkan situasi tersebut, jenis komunikasi apa yang digunakan Budi...</p> <p>A. Budi menggunakan komunikasi primer</p>	C

				<p>B. Budi menggunakan komunikasi verbal</p> <p>C. Budi menggunakan komunikasi non-verbal</p> <p>D. Budi Menggunakan komunikasi Sekunder</p>	
3	Menjelaskan bentuk-bentuk interaksi sosial	Siswa dapat mengklasifikasi contoh interaksi sosial berdasarkan bentuknya (kerja sama, konflik, dll	C3	<p>Gotong royong membersihkan lingkungan sekolah menunjukkan interaksi sosial berbentuk...</p> <p>A. Kerja sama</p> <p>B. Mediasi</p> <p>C. Kompetisi</p> <p>D. Konflik</p>	A
4	Menyebutkan faktor yang mempengaruhi interaksi	Siswa dapat menganalisis pengaruh dalam menentukan efektivitas kerjasama dalam interaksi sosial	C4	<p>Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!</p> <p>(1) Kemampuan berkomunikasi antar anggota kelompok</p> <p>(2) Keberagaman status sosial dalam kelompok</p> <p>(3) Kepemimpinan yang efektif</p> <p>(4) Jumlah anggota kelompok</p> <p>Pernyataan yang paling berpengaruh dalam menentukan efektivitas kerja sama dalam suatu kelompok ditunjukkan pada nomor...</p> <p>A. (1) dan (3)</p> <p>B. (2) dan (4)</p> <p>C. (1) dan (2)</p> <p>D. (3) dan (4)</p>	C
5	Menghubungkan interaksi sosial dengan kehidupan	Siswa dapat menganalisis hubungan antara interaksi sosial bentuk disosiatif	C4	<p>Perhatikan pernyataan berikut!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dua kelompok siswa saling bersaing dalam perlombaan debat.</li> <li>2. Seorang siswa membantu temannya dalam mengerjakan tugas</li> <li>3. Konflik antara dua warga desa yang memperebutkan</li> </ol>	D

				<p>tanah.</p> <p>4. Seseorang menyebarkan berita bohong tentang saingannya untuk menurunkan reputasi.</p> <p>Dari pernyataan di atas, manakah yang termasuk contoh interaksi sosial disosiatif?</p> <p>A. 1 dan 2 B. 1, 2, dan 3 C. 2, 3, dan 4 D. 1, , 3, dan 4</p>	
6	Memahami pengertian interaksi sosial	Siswa mampu membedakan mana yang merupakan interaksi sosial asosiatif dan disosiatif	C3	<p>Dalam kehidupan sehari-hari, warga desa sering berkumpul untuk membersihkan lingkungan bersama-sama. Hal ini menunjukkan interaksi sosial yang bersifat ...</p> <p>A. Asosiatif dalam bentuk kerja sama B. Asosiatif dalam bentuk akomodasi C. Disosiatif dalam bentuk konflik D. Disosiatif dalam bentuk persaingan</p>	A
7	Mengidentifikasi syarat interaksi sosial	Siswa mampu mengidentifikasi bentuk dari interaksi sosial	C3	<p>Seorang siswa membantu temannya yang kesulitan memahami pelajaran, interaksi sosial tersebut menunjukkan ...</p> <p>A. Proses asosiatif yang didasarkan pada hubungan timbal balik B. Proses disosiatif yang menciptakan ketegangan antar individu C. Proses asosiatif yang ditandai dengan saling memengaruhi secara positif</p>	B

				D. Proses disosiatif yang melibatkan persaingan untuk mencapai tujuan tertentu	
8	Memahami bentuk interaksi sosial asosiatif	Siswa dapat menganalisis bentuk interaksi asosiatif dalam berbagai konteks sosial	C4	<p>Perhatikan pernyataan berikut:</p> <p>(1) Dua tim sepak bola saling berkompetisi untuk menjadi juara.</p> <p>(2) Sejumlah siswa bekerja sama dalam menyelesaikan proyek kelompok.</p> <p>(3) Guru dan siswa berdiskusi untuk mencari solusi atas permasalahan pembelajaran.</p> <p>(4) Satu tim olahraga mengadakan pelatihan bersama untuk meningkatkan kemampuan bermain.</p> <p>Dari pernyataan di atas, interaksi sosial yang termasuk bentuk asosiatif adalah...</p> <p>A. (1) dan (3)  B. (2) dan (4)  C. (3) dan (4)  D. (1) dan (2)</p>	B
9	Memahami bentuk interaksi sosial disosiatif	Siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial disosiatif dalam kehidupan bermasyarakat	C3	<p>Konflik antar kelompok termasuk dalam interaksi...</p> <p>A. Asosiatif  B. Disosiatif  C. Sosial  D. Individual</p>	B
10	Memahami konsep status sosial	Siswa mampu membedakan antara ascribed status dan achieved status dengan memberikan contohnya	C3	Seorang kepala desa baru saja dilantik setelah memenangkan pemilu di desanya. Ia terpilih karena memiliki program kerja yang menarik dan pengalaman panjang di bidang pembangunan masyarakat. Sebelumnya,	A

				<p>ia adalah seorang pengusaha sukses yang dikenal oleh warga desa karena kontribusinya dalam mendukung kegiatan sosial.</p> <p>Berdasarkan ilustrasi tersebut, status sosial yang dimiliki oleh kepala desa tersebut termasuk dalam...</p> <p>A. Achieved status, karena jabatan tersebut diraih melalui usaha dan pemilihan.</p> <p>B. Ascribed status, karena jabatan kepala desa diperoleh secara turun-temurun.</p> <p>C. Assigned status, karena jabatan tersebut ditunjuk oleh pemerintah setempat.</p> <p>D. Inherited status, karena jabatan kepala desa diwariskan dari keluarganya.</p>	
11	Memahami peran achieved status dalam kehidupan masyarakat	siswa mampu mengidentifikasi dampak achieved status dalam struktur sosial masyarakat	C4	<p>Raja Hasanuddin menjadi pemimpin kerajaan sejak lahir karena ia adalah putra mahkota dari keluarga kerajaan. Sementara itu, Dr. Amelia mendapatkan gelar dokter terbaik di negaranya setelah menyelesaikan pendidikan tinggi dan meraih banyak penghargaan atas dedikasinya di bidang medis.</p> <p>Berdasarkan ilustrasi di atas, bagaimana perbedaan utama antara status sosial Raja Hasanuddin dan Dr. Amelia</p> <p>A. Raja Hasanuddin mendapatkan statusnya melalui proses pendidikan, sedangkan Dr. Amelia menerimanya secara otomatis tanpa usaha.</p>	B

				<p>B. Raja Hasanuddin memperoleh statusnya secara otomatis berdasarkan kelahiran, sedangkan Dr. Amelia mencapainya melalui usaha dan prestasi.</p> <p>C. Raja Hasanuddin membutuhkan pengakuan masyarakat untuk statusnya, sedangkan Dr. Amelia tidak memerlukan pengakuan tersebut.</p> <p>D. Raja Hasanuddin memiliki status yang bersifat dinamis, sedangkan Dr. Amelia memiliki status yang tetap.</p>	
12	Memahami dampak positif interaksi asosiatif	Siswa mampu menganalisis manfaat kerja sama dalam kehidupan sosial	C4	<p>Di sebuah kelas, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan proyek pembuatan poster tentang pelestarian lingkungan. Dalam kelompok, Siti dan teman-temannya bekerja sama dengan saling membagi tugas sesuai dengan kemampuan masing-masing. Siti mengerjakan desain poster, sementara teman-temannya menulis konten dan mencari referensi. Proyek tersebut selesai tepat waktu, dan guru memuji hasil kerja kelompok mereka.</p> <p>Berdasarkan situasi di atas, apa manfaat utama dari kerja sama yang dilakukan oleh Siti dan teman-temannya?</p> <p>A. Menimbulkan konflik antar anggota kelompok karena pembagian tugas.</p> <p>B. Mengurangi perselisihan antar anggota kelompok melalui pembagian tugas yang adil.</p>	B

				<p>C. Meningkatkan permusuhan antar anggota karena ketergantungan satu sama lain.</p> <p>D. Membatasi peran setiap anggota sehingga proyek dapat selesai lebih cepat.</p>	
13	Memahami dampak interaksi sosial disosiatif	Siswa mampu mengidentifikasi dampak negatif dari konflik dalam interaksi sosial	C4	<p>Guru didalam pembelajaran memberikan tugas kepada siswanya untuk melakukan diskusi, dalam diskusi tersebut, dua siswa mengalami konflik karena perbedaan pendapat. Hal tersebut memberikan dampak negatif yaitu...</p> <p>A. Terjalannya kerja sama yang erat</p> <p>B. Terbentuknya rasa persatuan</p> <p>C. Munculnya ketegangan sosial antar siswa</p> <p>D. Bertambahnya rasa solidaritas kelompok</p>	C
14	Memahami ciri-ciri kontak sosial	Siswa mampu mengidentifikasi perbedaan antara kontak sosial langsung dan tidak langsung dengan memberikan contoh	C4	<p>Dalam situasi pandemi, siswa berkomunikasi dengan gurunya melalui aplikasi pesan singkat. Jenis kontak sosial yang terjadi adalah...</p> <p>A. Saling bertemu secara langsung</p> <p>B. Berkomunikasi secara tidak langsung</p> <p>C. Berdiskusi secara tatap muka</p> <p>D. Saling berjabat tangan untuk menyapa</p>	B
15	Memahami pentingnya komunikasi dalam interaksi sosial	Siswa mampu menganalisis peran komunikasi dalam membangun hubungan sosial yang harmonis	C3	<p>Dalam diskusi kelompok, beberapa siswa tidak aktif berbicara. Seorang pemimpin kelompok harus memastikan semua anggota dapat berkontribusi secara efektif dalam interaksi sosial dengan cara...</p>	A

				<p>A. Mendorong keterlibatan semua anggota dengan memberikan pertanyaan terbuka</p> <p>B. Memaksa anggota kelompok yang diam untuk berbicara lebih banyak</p> <p>C. Mengabaikan anggota yang tidak berbicara karena dianggap kurang berperan</p> <p>D. Mengambil alih seluruh diskusi agar berjalan lebih efisien</p>	
<b>B. BAHAN BACAAN GURU &amp; PESERTA DIDIK</b>					

### **Bahan Bacaan Peserta Didik**

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antarperorangan, antara kelompok dan kelompok manusia, atau antara perorangan dan kelompok manusia. Interaksi sosial menyebabkan individu atau kelompok saling memengaruhi.

1. Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial Interaksi sosial manusia sebagai makhluk sosial terjadi sejak lahir. Ketika kita lahir ke dunia, kita tumbuh dan belajar di lingkungan keluarga hingga beranjak remaja dan dewasa. Lalu, apa saja yang menjadi syarat terjadinya interaksi sosial? Syarat terjadinya interaksi sosial ialah adanya kontak sosial dan komunikasi.

#### a. Kontak Sosial

Kontak sosial dapat terjadi baik secara langsung maupun tidak langsung. Contoh kontak sosial secara langsung adalah bertemu di tempat yang sama, kemudian saling bertukar cerita. Kontak sosial secara tidak langsung terjadi melalui media perantara, seperti via telepon atau media sosial.

#### b. Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan yang dapat berupa ide dari satu pihak ke pihak lainnya. Proses komunikasi dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal menggunakan lisan dan tulisan. Adapun komunikasi nonverbal menggunakan simbol-simbol, misalnya berupa gestur tubuh dan bahasa isyarat. Arti terpenting komunikasi adalah seseorang memberikan tafsiran terhadap perilaku/informasi/berita kepada orang lain. Penerima pesan kemudian memberikan reaksi terhadap perilaku/informasi/berita tersebut. Contoh kegiatan komunikasi dalam kehidupan adalah berbincang-bincang dengan teman atau saling bertukar kabar melalui media sosial.

### 2. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Interaksi sosial dapat dikelompokkan ke dalam dua bentuk, yaitu asosiatif dan disosiatif. Interaksi sosial asosiatif mengarah pada persatuan, sedangkan interaksi sosial disosiatif mengarah pada perpecahan.

#### a. Interaksi Sosial Asosiatif

1) Kerja sama Kerja sama merupakan usaha yang dilakukan beberapa orang untuk mencapai tujuan bersama. Dengan kerja sama, masyarakat akan saling mendukung, bersinergi, dan membantu. Kerja sama ini dapat menghasilkan kerukunan. Contoh kerja sama adalah gotong royong yang dilakukan oleh masyarakat

#### 2) Akomodasi

Akomodasi adalah upaya untuk meredakan atau menyelesaikan pertentangan yang terjadi. Tujuannya adalah mencapai keseimbangan dan mencegah membesarnya suatu pertentangan.

3) Akulturasi Akulturasi adalah berpadunya dua kebudayaan berbeda dan menjadi satu kebudayaan baru, tetapi kebudayaan asli dari kelompok tersebut masih ada.

#### b. Interaksi Sosial Disosiatif

Interaksi sosial disosiatif merupakan interaksi sosial yang mengarah pada perpecahan suatu kelompok. Bentuk-bentuk dari interaksi sosial disosiatif meliputi persaingan (kompetisi), kontravensi, dan pertentangan (konflik).

#### 1) Persaingan

Persaingan merupakan usaha untuk memperlihatkan keunggulan masing-masing. Upaya ini dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu tanpa menggunakan ancaman dan kekerasan. Contohnya persaingan antartim sepak bola dalam memenangi pertandingan sepak bola.

2) Kontravensi Kontravensi merupakan ketidakpercayaan dan ketidaksukaan terhadap pihak lain sehingga menimbulkan perasaan tidak suka yang disembunyikan.

3) Pertentangan (Konflik) Pertentangan merupakan usaha yang bertujuan menyingkirkan lawan. Biasanya disertai kekerasan dan ancaman.

#### Status Sosial

Status sosial adalah pusat dari interaksi sosial dan struktur sosial. Status dapat didefinisikan sebagai posisi sosial yang deinitif. Berbeda dengan penggunaan populer dari istilah tersebut, memiliki “status” dalam istilah sosiologis tidak sama dengan prestise. Setiap orang memiliki status meskipun beberapa memang memiliki status yang lebih tinggi daripada yang lain menurut penilaian masyarakat. Contoh status yang berbeda di sebuah rumah sakit adalah status sebagai dokter, perawat, bagian administrasi, staf kebersihan, dan pasien. Dalam pengaturan ini, hubungan antarposisi ini didefinisikan secara sosial, dengan dokter yang memiliki kekuasaan dan prestise terbesar. Status sosial dibagi menjadi tiga macam, yakni sebagai berikut

##### a. Assigned status

Assigned status adalah status sosial yang diberikan oleh masyarakat atau karena mandat. Mandat tersebut dilaksanakan dengan baik sehingga pelaku dianggap berjasa oleh masyarakat atau setidaknya oleh pemberi mandat. Sebagai contoh, Ir. Sukarno dan Moh. Hatta diberi mandat oleh rakyat untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia sehingga diberi julukan Bapak Proklamator. Ir. Sukarno dan Moh. Hatta memperoleh assigned status yang tinggi sebagai pahlawan nasional karena jasanya

##### b. Achieved status

Achieved status adalah kedudukan yang dapat dicapai berdasarkan usaha seseorang. Achieved status dapat dicapai hingga posisi tertentu melalui upaya pribadi. Achieved status dapat diartikan pula sebagai kedudukan seseorang yang diperoleh dengan usaha. Menjadi guru, insinyur, psikolog, dokter, pengacara, pianis, penyanyi, atau arsitek merupakan status yang diraih. Individu harus melakukan sesuatu untuk mencapai posisi-posisi tersebut.

##### c. Ascribed status

Ascribed status adalah status yang diperoleh melalui kelahiran, misal kedudukan anak bangsawan diperoleh karena lahir dari orang tua bangsawan. Ascribed status merupakan kedudukan yang diperoleh secara tidak sengaja, misal menjadi seorang wanita, menjadi seorang laki-laki, menjadi seorang kakak, menjadi bersuku Batak, dan menjadi warga negara Indonesia.

Secara kolektif, seseorang memiliki sejumlah status berbeda pada waktu yang sama. Misalnya, seorang kepala sekolah mungkin juga adalah seorang anak, istri/suami, ibu/ayah, ketua PKK (pemberdayaan kesejahteraan keluarga), anggota masyarakat, dan anggota MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran). Ketika berada di sekolah, seorang kepala sekolah memiliki kedudukan yang paling tinggi untuk membuat kebijakan. Ketika berada di rumah, ia menjadi kepala keluarga yang bertanggung jawab terhadap keluarga. Ketika berada di lingkungan masyarakat, ia bagian dari masyarakat yang juga harus melakukan kegiatan ronda malam dan kerja bakti.

## C. GLOSARIUM

**Interaksi Sosial :** Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antarperorangan, antara kelompok dan kelompok manusia, atau antara perorangan dan kelompok manusia. Interaksi sosial menyebabkan individu atau kelompok saling memengaruhi.



**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**  
**IPS FASE D KELAS VII**

**Nama Sekolah** : MTsN 7 Malang  
**Nama penyusun** : Afif Salafudin  
**NIM** : 210102110071  
**Mata pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Fase D, Kelas / Semester** : VII (Tujuh) / I (Ganjil)

---

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKAIPS FASE D KELAS VII

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
<b>Penyusun</b>	: Afif Salafudin
<b>Sekolah</b>	: MTsN 7 Malang
<b>Tahun Penyusunan</b>	: Tahun 2024
<b>Jenjang Sekolah</b>	: MTs
<b>Mata Pelajaran</b>	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
<b>Fase / Kelas</b>	: D / VII
<b>Tema 01</b>	: Interaksi
<b>Materi</b>	: Interaksi Sosial
<b>Elemen</b>	: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaksi sosial merupakan dasar terbentuknya hubungan antarindividu dan kelompok di masyarakat.</li> <li>• Syarat, bentuk, dan faktor interaksi sosial memengaruhi keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Capaian Pembelajaran</b>	: Peserta didik memahami proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan.
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 JP
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa memahami pentingnya komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>▪ Siswa memiliki pengalaman bekerja sama dalam kelompok kecil.</li> </ul>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mandiri dan bernalar kritis, bergotong royong</li> </ul>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<p><b>Media, Sumber Belajar, dan Alat</b></p> <p>3. Sumber Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Vidio Interaksi Sosial.</li> <li>b. Kemendikbud. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII</i>, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan.</li> <li>c. Laptop, LCD, PC, Web Quizizz</li> </ol> <p>4. Sumber Alternatif</p> <p>Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</p>	
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li> <li>▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin</li> </ul>	

<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pendekatan:</b> Saintifik</li> <li>• <b>Model:</b> Direct Instruction berbasis Media Digital</li> </ul>
<b>KOMPONEN INTI</b>
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<p><b>Alur Tujuan Pembelajaran :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa dapat menjelaskan pengertian dan bentuk-bentuk interaksi sosial dengan tepat.</li> <li>6. Siswa dapat mengidentifikasi syarat-syarat interaksi sosial melalui contoh sehari-hari.</li> <li>7. Siswa dapat menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial.</li> <li>8. Siswa dapat mempraktikkan bentuk-bentuk interaksi sosial dalam kegiatan simulasi kelompok.</li> </ol>
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
<p>Interaksi sosial merupakan dasar pembentukan masyarakat dan memiliki peran penting dalam menjaga hubungan yang harmonis antarindividu maupun kelompok.</p>
<b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Apa yang terjadi jika manusia tidak saling berinteraksi?</li> <li>▪ Bisakah kalian memberikan contoh interaksi sosial yang kalian temui setiap hari?</li> <li>▪ Mengapa konflik juga menjadi bagian dari interaksi sosial?</li> </ul>
<b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<p><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa.</li> <li>2. Guru melakukan presensi kehadiran.</li> <li>3. Apersepsi: Guru menampilkan video pendek tentang interaksi sosial, kemudian memberikan beberapa pertanyaan pemantik kepada peserta didik.</li> <li>4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pertemuan 1 dan 2 sejarah lisan yaitu mengenai interaksi sosial</li> </ol> <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Stimulation (Stimulasi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan menampilkan video pendek mengenai interaksi sosial</li> <li>• Guru meminta siswa mengamati video tersebut dan berdiskusi singkat dengan teman di sebelahnya untuk mengidentifikasi bentuk interaksi sosial.</li> </ul> <p><b>Problem Statement (Identifikasi Masalah)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan siswa untuk merumuskan pertanyaan: "<i>Apa saja syarat yang harus dipenuhi agar interaksi sosial dapat terjadi?</i>"</li> </ul> <p><b>Data Collection (Pengumpulan Data)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penjelasan tentang syarat, bentuk, dan faktor interaksi sosial menggunakan</li> </ul>

#### Aplikasi Quizizz

- Siswa mencatat poin-poin penting pada materi yang dijelaskan melalui aplikasi quizizz.
- Guru memberikan instruksi untuk menjawab beberapa soal di Quizizz yang berisi 10 soal pilihan ganda. Soal mencakup pengertian, syarat, dan bentuk interaksi sosial.

#### Data Processing (Pengolahan Data)

- Setelah menjawab soal di Quizizz, siswa mendiskusikan jawaban mereka dalam kelompok kecil untuk saling memverifikasi pemahaman.

#### Verification (Verifikasi)

- Guru membahas jawaban Quizizz bersama siswa. Guru menjelaskan ulang soal-soal yang banyak dijawab salah untuk memastikan pemahaman siswa.

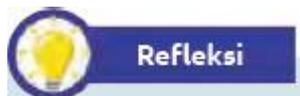
#### Generalization (Generalisasi)

- Guru memberikan tanggapan dan menyimpulkan bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam membangun masyarakat yang harmonis

#### Kegiatan Penutup (10 menit):

- Guru meminta siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan menjawab pertanyaan: "Apa hal baru yang kalian pelajari tentang interaksi sosial? Bagaimana kalian dapat menerapkan konsep ini di kehidupan sehari-hari?"
- Guru menutup pelajaran dengan memberikan apresiasi kepada siswa atas partisipasi aktif mereka.
- Guru menyampaikan salam penutup.

## F. REFLEKSI



Materi tentang interaksi sosial mengajarkan kepada kita bahwa manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan orang lain untuk bertahan hidup dan berkembang. Dalam interaksi, terdapat syarat, bentuk, dan faktor yang harus dipenuhi agar hubungan antarindividu atau kelompok dapat berjalan dengan baik. Siswa diajak untuk memahami bahwa interaksi sosial tidak hanya terjadi secara spontan, tetapi juga membutuhkan kesadaran akan nilai-nilai, norma, dan etika yang ada di masyarakat. Dengan mempelajari materi ini, siswa dapat menyadari pentingnya kerja sama, saling menghormati, dan komunikasi yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini juga memberikan gambaran bahwa konflik sebagai bagian dari interaksi sosial adalah hal yang wajar, namun harus dikelola dengan bijak untuk mencapai harmoni. Diharapkan melalui refleksi ini, siswa mampu mengevaluasi dan meningkatkan kualitas interaksi sosial mereka, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat, sehingga tercipta kehidupan yang lebih harmonis dan produktif

## ASESMEN / PENILAIAN

Kisi Kisi Penilaian Tertulis					
No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Soal	Jawab
1	Memahami pengertian interaksi sosial	Siswa dapat menganalisis mengenai ciri dari interaksi sosial	C 3	<p>Saat jam istirahat, Toni duduk di pojok kelas sambil membaca buku tanpa berbicara dengan siapa pun. Sementara itu, di sudut lain kelas, Rina dan Siti sedang berdiskusi tentang tugas kelompok mereka. Dalam interaksi sosial, salah satu ciri utamanya adalah .....</p> <p>A. Bersifat individual dan tidak memerlukan orang lain            B. Tidak melibatkan komunikasi atau kontak sosial            C. Terjadi antara dua pihak atau lebih yang saling memengaruhi            D. Tidak menimbulkan perubahan dalam masyarakat</p>	C
2	Mengidentifikasi syarat interaksi sosial	Siswa dapat menganalisis bentuk komunikasi sosial berdasarkan contoh kasus	C4	<p>Saat mengikuti diskusi kelompok, Rina coba menjelaskan pendapatnya dengan berbicara secara jelas dan menggunakan kata-kata yang mudah dipahami. Namun, temannya budai hanya mengangguk, tersenyum, dan sesekali mengangkat alis sebagai tanda bahwa ia mengerti berdasarkan situasi tersebut, jenis komunikasi apa yang digunakan Budi...</p>	B.

				<p>A. Budi menggunakan komunikasi primer</p> <p>B. Budi menggunakan komunikasi verbal</p> <p>C. Budi menggunakan komunikasi non-verbal</p> <p>D. Budi Menggunakan komunikasi Sekunder</p>	
3	Menjelaskan bentuk-bentuk interaksi sosial	Siswa dapat mengklasifikasi contoh interaksi sosial berdasarkan bentuknya (kerja sama, konflik, dll)	C3	<p>Gotong royong membersihkan lingkungan sekolah menunjukkan interaksi sosial berbentuk...</p> <p>A. Kerja sama</p> <p>B. Mediasi</p> <p>C. Kompetisi</p> <p>D. Konflik</p>	A
4	Menyebutkan faktor yang mempengaruhi interaksi	Siswa dapat menganalisis pengaruh dalam menentukan efektivitas kerjasama dalam interaksi sosial	C4	<p>Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!</p> <p>(1) Kemampuan berkomunikasi antar anggota kelompok</p> <p>(2) Keberagaman status sosial dalam kelompok</p> <p>(3) Kepemimpinan yang efektif</p> <p>(4) Jumlah anggota kelompok</p> <p>Pernyataan yang paling berpengaruh dalam menentukan efektivitas kerja sama dalam suatu kelompok ditunjukkan pada nomor...</p> <p>A. (1) dan (3)</p> <p>B. (2) dan (4)</p> <p>C. (1) dan (2)</p> <p>D. (3) dan (4)</p>	C
5	Menghubungkan interaksi sosial dengan kehidupan	Siswa dapat menganalisis hubungan antara interaksi sosial bentuk disosiatif	C4	<p>Perhatikan pernyataan berikut!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Dua kelompok siswa saling bersaing dalam perlombaan debat.</li> <li>Seorang siswa membantu temannya dalam mengerjakan</li> </ol>	D

				<p>tugas</p> <p>3. Konflik antara dua warga desa yang memperebutkan tanah.</p> <p>4. Seseorang menyebarkan berita bohong tentang saingannya untuk menurunkan reputasi.</p> <p>Dari pernyataan di atas, manakah yang termasuk contoh interaksi sosial disosiatif?</p> <p>A. 1 dan 2 B. 1, 2, dan 3 C. 2, 3, dan 4 D. 1, , 3, dan 4</p>	
6	Memahami pengertian interaksi sosial	Siswa mampu membedakan mana yang merupakan interaksi sosial asosiatif dan disosiatif	C4	<p>Dalam kehidupan sehari-hari, warga desa sering berkumpul untuk membersihkan lingkungan bersama-sama. Hal ini menunjukkan interaksi sosial yang bersifat ...</p> <p>A. Asosiatif dalam bentuk kerja sama B. Asosiatif dalam bentuk akomodasi C. Disosiatif dalam bentuk konflik D. Disosiatif dalam bentuk persaingan</p>	A
7	Mengidentifikasi syarat interaksi sosial	Siswa mampu mengidentifikasi bentuk dari interaksi sosial	C3	<p>Seorang siswa membantu temannya yang kesulitan memahami pelajaran, interaksi sosial tersebut menunjukkan ...</p> <p>A. Proses asosiatif yang didasarkan pada hubungan timbal balik B. Proses disosiatif yang menciptakan ketegangan antar individu C. Proses asosiatif yang</p>	B

				ditandai dengan saling memengaruhi secara positif D. Proses disosiatif yang melibatkan persaingan untuk mencapai tujuan tertentu	
8	Memahami bentuk interaksi sosial asosiatif	Siswa dapat menganalisis bentuk interaksi asosiatif dalam berbagai konteks sosial	C4	Perhatikan pernyataan berikut: (1) Dua tim sepak bola saling berkompetisi untuk menjadi juara. (2) Sejumlah siswa bekerja sama dalam menyelesaikan proyek kelompok. (3) Guru dan siswa berdiskusi untuk mencari solusi atas permasalahan pembelajaran. (4) Satu tim olahraga mengadakan pelatihan bersama untuk meningkatkan kemampuan bermain. Dari pernyataan di atas, interaksi sosial yang termasuk bentuk asosiatif adalah... A. (1) dan (3) B. (2) dan (4) C. (3) dan (4) D. (1) dan (2)	B
9	Memahami bentuk interaksi sosial disosiatif	Siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial disosiatif dalam kehidupan bermasyarakat	C3	Konflik antar kelompok termasuk dalam interaksi... A. Asosiatif B. Disosiatif C. Sosial D. Individual	B
10	Memahami konsep status sosial	Siswa mampu membedakan antara ascribed status dan achieved status dengan memberikan	C3	Seorang kepala desa baru saja dilantik setelah memenangkan pemilu di desanya. Ia terpilih karena memiliki program kerja yang menarik dan pengalaman panjang di	A

		contohnya		<p>bidang pembangunan masyarakat. Sebelumnya, ia adalah seorang pengusaha sukses yang dikenal oleh warga desa karena kontribusinya dalam mendukung kegiatan sosial.</p> <p>Berdasarkan ilustrasi tersebut, status sosial yang dimiliki oleh kepala desa tersebut termasuk dalam...</p> <p>A. Achieved status, karena jabatan tersebut diraih melalui usaha dan pemilihan.</p> <p>B. Ascribed status, karena jabatan kepala desa diperoleh secara turun-temurun.</p> <p>C. Assigned status, karena jabatan tersebut ditunjuk oleh pemerintah setempat.</p> <p>D. Inherited status, karena jabatan kepala desa diwariskan dari keluarganya</p>	
11	Memahami peran achieved status dalam kehidupan masyarakat	siswa mampu mengidentifikasi dampak achieved status dalam struktur sosial masyarakat	C4	<p>Raja Hasanuddin menjadi pemimpin kerajaan sejak lahir karena ia adalah putra mahkota dari keluarga kerajaan. Sementara itu, Dr. Amelia mendapatkan gelar dokter terbaik di negaranya setelah menyelesaikan pendidikan tinggi dan meraih banyak penghargaan atas dedikasinya di bidang medis.</p> <p>Berdasarkan ilustrasi di atas, bagaimana perbedaan utama antara status sosial Raja Hasanuddin dan Dr. Amelia</p> <p>A. Raja Hasanuddin mendapatkan statusnya melalui proses pendidikan, sedangkan Dr. Amelia menerimanya secara otomatis tanpa</p>	B

				<p>usaha.</p> <p>B. Raja Hasanuddin memperoleh statusnya secara otomatis berdasarkan kelahiran, sedangkan Dr. Amelia mencapainya melalui usaha dan prestasi.</p> <p>C. Raja Hasanuddin membutuhkan pengakuan masyarakat untuk statusnya, sedangkan Dr. Amelia tidak memerlukan pengakuan tersebut.</p> <p>D. Raja Hasanuddin memiliki status yang bersifat dinamis, sedangkan Dr. Amelia memiliki status yang tetap.</p>	
12	Memahami dampak positif interaksi asosiatif	Siswa mampu menganalisis manfaat kerja sama dalam kehidupan sosial	C4	<p>Di sebuah kelas, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan proyek pembuatan poster tentang pelestarian lingkungan. Dalam kelompok, Siti dan teman-temannya bekerja sama dengan saling membagi tugas sesuai dengan kemampuan masing-masing. Siti mengerjakan desain poster, sementara teman-temannya menulis konten dan mencari referensi. Proyek tersebut selesai tepat waktu, dan guru memuji hasil kerja kelompok mereka.</p> <p>Berdasarkan situasi di atas, apa manfaat utama dari kerja sama yang dilakukan oleh Siti dan teman-temannya?</p> <p>A. Menimbulkan konflik antar anggota kelompok karena pembagian tugas.</p> <p>B. Mengurangi perselisihan antar anggota kelompok melalui pembagian tugas yang</p>	B

				<p>adil.</p> <p>C. Meningkatkan permusuhan antar anggota karena ketergantungan satu sama lain.</p> <p>D. Membatasi peran setiap anggota sehingga proyek dapat selesai lebih cepat</p>	
13	Memahami dampak interaksi sosial disosiatif	Siswa mampu mengidentifikasi dampak negatif dari konflik dalam interaksi sosial	C4	<p>Guru didalam pembelajaran memberikan tugas kepada siswanya untuk melakukan diskusi, dalam diskusi tersebut, dua siswa mengalami konflik karena perbedaan pendapat. Hal tersebut memberikan dampak negatif yaitu...</p> <p>A. Terjalannya kerja sama yang erat</p> <p>B. Terbentuknya rasa persatuan</p> <p>C. Munculnya ketegangan sosial antar siswa</p> <p>D. Bertambahnya rasa solidaritas kelompok</p>	C
14	Memahami ciri-ciri kontak sosial	Siswa mampu mengidentifikasi perbedaan antara kontak sosial langsung dan tidak langsung dengan memberikan contoh	C3	<p>Dalam situasi pandemi, siswa berkomunikasi dengan gurunya melalui aplikasi pesan singkat. Jenis kontak sosial yang terjadi adalah...</p> <p>A. Saling bertemu secara langsung</p> <p>B. Berkomunikasi secara tidak langsung</p> <p>C. Berdiskusi secara tatap muka</p> <p>D. Saling berjabat tangan untuk menyapa</p>	B
15	Memahami pentingnya komunikasi dalam interaksi sosial	Siswa mampu menganalisis peran komunikasi dalam membangun hubungan sosial yang harmonis	C3	<p>Dalam diskusi kelompok, beberapa siswa tidak aktif berbicara. Seorang pemimpin kelompok harus memastikan semua anggota dapat berkontribusi secara efektif dalam interaksi sosial dengan cara...</p>	A

				<p>A. Mendorong keterlibatan semua anggota dengan memberikan pertanyaan terbuka</p> <p>B. Memaksa anggota kelompok yang diam untuk berbicara lebih banyak</p> <p>C. Mengabaikan anggota yang tidak berbicara karena dianggap kurang berperan</p> <p>D. Mengambil alih seluruh diskusi agar berjalan lebih efisien</p>	
<b>B. BAHAN BACAAN GURU &amp; PESERTA DIDIK</b>					

### **Bahan Bacaan Peserta Didik**

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antarperorangan, antara kelompok dan kelompok manusia, atau antara perorangan dan kelompok manusia. Interaksi sosial menyebabkan individu atau kelompok saling memengaruhi.

1. Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial Interaksi sosial manusia sebagai makhluk sosial terjadi sejak lahir. Ketika kita lahir ke dunia, kita tumbuh dan belajar di lingkungan keluarga hingga beranjak remaja dan dewasa. Lalu, apa saja yang menjadi syarat terjadinya interaksi sosial? Syarat terjadinya interaksi sosial ialah adanya kontak sosial dan komunikasi.

#### a. Kontak Sosial

Kontak sosial dapat terjadi baik secara langsung maupun tidak langsung. Contoh kontak sosial secara langsung adalah bertemu di tempat yang sama, kemudian saling bertukar cerita. Kontak sosial secara tidak langsung terjadi melalui media perantara, seperti via telepon atau media sosial.

#### b. Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan yang dapat berupa ide dari satu pihak ke pihak lainnya. Proses komunikasi dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal menggunakan lisan dan tulisan. Adapun komunikasi nonverbal menggunakan simbol-simbol, misalnya berupa gestur tubuh dan bahasa isyarat. Arti terpenting komunikasi adalah seseorang memberikan tafsiran terhadap perilaku/informasi/berita kepada orang lain. Penerima pesan kemudian memberikan reaksi terhadap perilaku/informasi/berita tersebut. Contoh kegiatan komunikasi dalam kehidupan adalah berbincang-bincang dengan teman atau saling bertukar kabar melalui media sosial.

### 2. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Interaksi sosial dapat dikelompokkan ke dalam dua bentuk, yaitu asosiatif dan disosiatif. Interaksi sosial asosiatif mengarah pada persatuan, sedangkan interaksi sosial disosiatif mengarah pada perpecahan.

#### a. Interaksi Sosial Asosiatif

1) Kerja sama Kerja sama merupakan usaha yang dilakukan beberapa orang untuk mencapai tujuan bersama. Dengan kerja sama, masyarakat akan saling mendukung, bersinergi, dan membantu. Kerja sama ini dapat menghasilkan kerukunan. Contoh kerja sama adalah gotong royong yang dilakukan oleh masyarakat

#### 2) Akomodasi

Akomodasi adalah upaya untuk meredakan atau menyelesaikan pertentangan yang terjadi. Tujuannya adalah mencapai keseimbangan dan mencegah membesarnya suatu pertentangan.

3) Akulturasi Akulturasi adalah berpadunya dua kebudayaan berbeda dan menjadi satu kebudayaan baru, tetapi kebudayaan asli dari kelompok tersebut masih ada.

#### b. Interaksi Sosial Disosiatif

Interaksi sosial disosiatif merupakan interaksi sosial yang mengarah pada perpecahan suatu kelompok. Bentuk-bentuk dari interaksi sosial disosiatif meliputi persaingan (kompetisi), kontravensi, dan pertentangan (konflik).

#### 1) Persaingan

Persaingan merupakan usaha untuk memperlihatkan keunggulan masing-masing. Upaya ini dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu tanpa menggunakan ancaman dan kekerasan. Contohnya persaingan antartim sepak bola dalam memenangi pertandingan sepak bola.

2) Kontravensi Kontravensi merupakan ketidakpercayaan dan ketidaksukaan terhadap pihak lain sehingga menimbulkan perasaan tidak suka yang disembunyikan.

3) Pertentangan (Konflik) Pertentangan merupakan usaha yang bertujuan menyingkirkan lawan. Biasanya disertai kekerasan dan ancaman.

#### Status Sosial

Status sosial adalah pusat dari interaksi sosial dan struktur sosial. Status dapat didefinisikan sebagai posisi sosial yang deinitif. Berbeda dengan penggunaan populer dari istilah tersebut, memiliki “status” dalam istilah sosiologis tidak sama dengan prestise. Setiap orang memiliki status meskipun beberapa memang memiliki status yang lebih tinggi daripada yang lain menurut penilaian masyarakat. Contoh status yang berbeda di sebuah rumah sakit adalah status sebagai dokter, perawat, bagian administrasi, staf kebersihan, dan pasien. Dalam pengaturan ini, hubungan antarposisi ini didefinisikan secara sosial, dengan dokter yang memiliki kekuasaan dan prestise terbesar. Status sosial dibagi menjadi tiga macam, yakni sebagai berikut

##### a. Assigned status

Assigned status adalah status sosial yang diberikan oleh masyarakat atau karena mandat. Mandat tersebut dilaksanakan dengan baik sehingga pelaku dianggap berjasa oleh masyarakat atau setidaknya oleh pemberi mandat. Sebagai contoh, Ir. Sukarno dan Moh. Hatta diberi mandat oleh rakyat untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia sehingga diberi julukan Bapak Proklamator. Ir. Sukarno dan Moh. Hatta memperoleh assigned status yang tinggi sebagai pahlawan nasional karena jasanya

##### b. Achieved status

Achieved status adalah kedudukan yang dapat dicapai berdasarkan usaha seseorang. Achieved status dapat dicapai hingga posisi tertentu melalui upaya pribadi. Achieved status dapat diartikan pula sebagai kedudukan seseorang yang diperoleh dengan usaha. Menjadi guru, insinyur, psikolog, dokter, pengacara, pianis, penyanyi, atau arsitek merupakan status yang diraih. Individu harus melakukan sesuatu untuk mencapai posisi-posisi tersebut.

##### c. Ascribed status

Ascribed status adalah status yang diperoleh melalui kelahiran, misal kedudukan anak bangsawan diperoleh karena lahir dari orang tua bangsawan. Ascribed status merupakan kedudukan yang diperoleh secara tidak sengaja, misal menjadi seorang wanita, menjadi seorang laki-laki, menjadi seorang kakak, menjadi bersuku Batak, dan menjadi warga negara Indonesia.

Secara kolektif, seseorang memiliki sejumlah status berbeda pada waktu yang sama. Misalnya, seorang kepala sekolah mungkin juga adalah seorang anak, istri/suami, ibu/ayah, ketua PKK (pemberdayaan kesejahteraan keluarga), anggota masyarakat, dan anggota MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran). Ketika berada di sekolah, seorang kepala sekolah memiliki kedudukan yang paling tinggi untuk membuat kebijakan. Ketika berada di rumah, ia menjadi kepala keluarga yang bertanggung jawab terhadap keluarga. Ketika berada di lingkungan masyarakat, ia bagian dari masyarakat yang juga harus melakukan kegiatan ronda malam dan kerja bakti.

## C. GLOSARIUM

**Interaksi Sosial :** Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antarperorangan, antara kelompok dan kelompok manusia, atau antara perorangan dan kelompok manusia. Interaksi sosial menyebabkan individu atau kelompok saling memengaruhi.

## Lampiran 10 Data Siswa Kelas Prezi

<b>NO</b>	<b>NAMA LENGKAP</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>
1	Daniela Aurora Azzahra	LK
2	Rinda Ayu Nur Rizki	PR
3	Mochammad Revi	LK
4	Vierra Saskia Aprillia	PR
5	M Chrisna Rizky Amarchel	LK
6	Icha Sania Hendrianti	PR
7	Alexa Bilqis Rizghuna	PR
8	Adinda Putri Clara	PR
9	Andita Cinta P	PR
10	Naura Azka Mariza	PR
11	Keyla Nilam Sari	PR
12	Naza Rudy Ananda	PR
13	Citra Ayu Ananda	PR
14	Mochammad Yosi Sanjaya	LK
15	Aisyah F.A	PR
16	Muhammad Dzaky	LK
17	Gesang Abbiyu Sarwahita	LK
18	Achmad Muzaki	LK
19	Syarifa Nidaul Husna	PR
20	Kamalia Sava Indana	PR

## Lampiran 11 Data Siswa Kelas Quizizz

<b>NO</b>	<b>NAMA SISWA</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>
1	Achmad Muzaki	LK
2	Ahmad Dendi Arif Alfiansa	LK
3	Ahsanta Aulad Ramelanhassim	LK
4	Aisyah Putri Imelia	PR
5	Alfa Frizi Ahza Wahyudi	LK
6	Alvaro Aufa Nabil	LK
7	Ana Alfatu Nisa'	PR
8	Arga Jati Anantara	LK
9	Bashirotul Qolbiyyati	PR
10	Danisha Fahma Ramadhani	PR
11	Evelyne Quinsha Suryaman	PR
12	Gesang Abbiyu Sarwahita	LK
13	Ilma Arizatul Humairoh	PR
14	Keyla Nilam Sari	PR
15	Kheitha Salsabila Putri	PR
16	M. Faqih Eza Ramadhan	LK
17	Melva Natasya Angelica	PR
18	Michel Vederico Januartha	LK
19	Mochammad Yosi Sanjaya	LK
20	Muhammad Nur Tomi	LK
21	Muhammad Wahyu Angga Saputra	LK

22	Naza Rudy Ananda	PR
23	Niken Clarisa Ramadhania	PR
24	Salwa Nidaul Khusna	PR
25	Wahyuda Aldi Prayoga	LK
26	Alena Aqilah Al Ardli	PR

Lampiran 12 Data Pretest Motivasi Belajar Kelas prezi

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	TOTAL
1	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	42
2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	41
3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	42
4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	40
5	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	35
6	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	45
7	3	2	4	3	3	2	2	3	2	3	3	4	34
8	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	40
9	3	2	2	3	4	4	1	2	4	4	3	4	36
10	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3	40
11	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	44
12	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	43
13	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	40
14	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	40
15	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	36
16	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	4	3	40
17	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	37
18	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35
19	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	40
20	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	41

Lampiran 13 Data Posttest Motivasi Belajar Kelas Prezi

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	TOTAL
1	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	46
2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	45
3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	47
4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	40
5	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	35
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
7	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	4	4	32
8	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	39
9	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	46
10	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3	40
11	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	46
12	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	45
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
14	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	42
15	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	38
16	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	37
17	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	41
18	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35
19	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	41
20	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	43

Lampiran 14 Data Pretest Motivasi Belajar Kelas Quiziz

NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	TOTAL
1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35
2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	40
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
5	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	37
6	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	44
7	4	3	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	43
8	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	42
9	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	39
10	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	36
11	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	17
12	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	37
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
14	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	44
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
16	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	36
17	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	42
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
19	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	40
20	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	39
21	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	42
22	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	43
23	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	39
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
25	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	38
26	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	38

Lampiran 15 Data Posttest Motivasi Belajar Kelas Quizizz

NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	TOTAL
1	3	2	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	41
2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	44
3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	39
4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	43
5	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	45
6	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	45
7	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	44
8	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	45
9	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	44
10	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	41
11	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	45
12	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	44
13	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	43
14	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	45
15	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	45
16	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	44
17	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	42
18	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	47
19	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	44
20	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	44
21	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	44
22	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	43
23	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	43
24	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	44
25	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	46
26	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	43

Lampiran 16 Data Pretest Hasil Belajar Prezi

NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL	NILAI
1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12	80
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	87
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	93
4	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	80
5	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	87
6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93
10	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	80
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
12	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	80
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	87
15	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	93
16	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	80
17	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12	80
18	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	11	73
19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93
20	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	80

Lampiran 17 Data Postest Hasil Belajar Prezi

NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL	NILAI
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	93
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	93
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	93
4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	93
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93
10	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	80
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	93
12	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	80
13	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	87
14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	87
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
16	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	80
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100
18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	87
19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93
20	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	80

## Lampiran 18 Pretest Hasil Belajar Quizizz

NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL	NILAI
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12	80
2	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12	80
3	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	10	67
4	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	10	67
5	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	9	60
6	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	10	67
7	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	2	12	80
8	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	11	73
9	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12	80
10	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12	80
11	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	9	60
12	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12	80
13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	12	80
14	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	80
15	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	12	80
16	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	11	73
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	93
18	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	87
19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	13	87
20	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	73
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	80
22	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	73
23	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	10	67
24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	12	80
25	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	10	67
26	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	12	80

## Lampiran 19 Postest hasil belajar quizizz

NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL	NILAI
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12	80
2	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12	80
3	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	10	67
4	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	10	67
5	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	9	60
6	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	10	67
7	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	2	12	80
8	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	11	73
9	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12	80
10	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12	80
11	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	9	60
12	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12	80
13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	12	80
14	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	80
15	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	12	80
16	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	11	73
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	93
18	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	87
19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	13	87
20	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	73
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	80
22	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	73
23	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	10	67
24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	12	80
25	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	10	67
26	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	12	80

## Lampiran 20 Uji Validitas Angket Motivasi dan Hasil Belajar

## 1. Motivasi Belajar

## Correlations

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	TOTAL
P1 Pearson Correlation	1	.554**	.723**	.481*	.292	.353	.526**	.431*	.381	.470*	.434*	.429*	.673**
Sig. (2-tailed)		.004	.000	.015	.157	.084	.007	.032	.060	.018	.030	.032	.000
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P2 Pearson Correlation	.554**	1	.607**	.484*	.364	.696**	.495*	.133	.223	.493*	.540**	.521**	.661**
Sig. (2-tailed)	.004		.001	.014	.073	.000	.012	.525	.283	.012	.005	.008	.000
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P3 Pearson Correlation	.723**	.607**	1	.626**	.566**	.505**	.645**	.546**	.618**	.790**	.710**	.598**	.868**
Sig. (2-tailed)	.000	.001		.001	.003	.010	.000	.005	.001	.000	.000	.002	.000
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P4 Pearson Correlation	.481*	.484*	.626**	1	.466*	.672**	.499*	.611**	.549**	.606**	.682**	.500*	.777**
Sig. (2-tailed)	.015	.014	.001		.019	.000	.011	.001	.005	.001	.000	.011	.000
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P5 Pearson Correlation	.292	.364	.566**	.466*	1	.385	.575**	.678**	.708**	.678**	.576**	.308	.724**
Sig. (2-tailed)	.157	.073	.003	.019		.057	.003	.000	.000	.000	.003	.134	.000



P1	Pearson	.429*	.521**	.598**	.500*	.308	.688**	.675**	.484*	.420*	.457*	.781**	1	.749**
2	Correlation													
	Sig. (2-tailed)	.032	.008	.002	.011	.134	.000	.000	.014	.037	.022	.000		.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
TO	Pearson	.673**	.661**	.868**	.777**	.724**	.722**	.808**	.747**	.748**	.801**	.866**	.749**	1
TA	Correlation													
L	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## 2. Hasil Belajar

### Correlations

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL	
P1	Pearson	1	.436	.140	.105	.346	.250	.218	.200	.000	.408	.250	.302	.204	.000	.204	.532*
	Correlation																
	Sig. (2-tailed)		.054	.556	.660	.135	.288	.355	.398	1.000	.074	.288	.196	.388	1.000	.388	.016
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P2	Pearson	.436	1	.642**	.206	.126	.218	.048	.218	-.218	.356	.491*	.285	.356	.286	-.089	.544*
	Correlation																
	Sig. (2-tailed)	.054		.002	.384	.597	.355	.842	.355	.355	.123	.028	.223	.123	.222	.709	.013





	Sig. (2-tailed)	.288	.028	.556	.066	.217	.103	.355	1.000	1.000	.122		.833	.122	.819	.669	.026
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P12	Pearson Correlation	.302	.285	.183	.179	.174	.050	.504*	.101	-.101	.492*	.050	1	.082	.066	.082	.456*
	Sig. (2-tailed)	.196	.223	.440	.450	.463	.833	.023	.673	.673	.027	.833		.731	.783	.731	.043
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P13	Pearson Correlation	.204	.356	-.057	.257	.236	-.153	.134	.204	.204	-.042	.357	.082	1	.579*	.167	.469*
	Sig. (2-tailed)	.388	.123	.811	.274	.317	.519	.574	.388	.388	.862	.122	.731		.007	.482	.037
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P14	Pearson Correlation	.000	.286	.336	.435	-.126	-.055	.286	.218	.436	-.089	-.055	.066	.579*	1	.579*	.513*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.222	.147	.055	.597	.819	.222	.355	.054	.709	.819	.783	.007		.007	.021
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P15	Pearson Correlation	.204	-.089	.229	.471*	.000	.357	.356	.408	.612**	.167	.102	.082	.167	.579*	1	.611**
	Sig. (2-tailed)	.388	.709	.332	.036	1.000	.122	.123	.074	.004	.482	.669	.731	.482	.007		.004

N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
TOTAL Pearson L Correlation	.532*	.544*	.525*	.634**	.453*	.462*	.513*	.448*	.476*	.611**	.497*	.456*	.469*	.513*	.611*	1
Sig. (2- tailed)	.016	.013	.017	.003	.045	.040	.021	.048	.034	.004	.026	.043	.037	.021	.004	
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran 21 Uji Reliabilitas Motivasi dan Hasil Belajar

## 1. Motivasi Belajar

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.933	12

## 2. Hasil Belajar

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.802	15







## Lampiran 24 Uji NGain Motivasi Belajar Quizizz dan Prezi

## 1. NGain Motivasi Belajar Quizizz

NO	PRE	POST	Post - Pre	Ideal - Pre	Gain	Ngain
1	35	41	6	13	0,46	46,15
2	40	44	4	8	0,50	50,00
3	36	39	3	12	0,25	25,00
4	36	43	7	12	0,58	58,33
5	37	45	8	11	0,73	72,73
6	44	45	1	4	0,25	25,00
7	43	44	1	5	0,20	20,00
8	42	45	3	6	0,50	50,00
9	39	44	5	9	0,56	55,56
10	36	41	5	12	0,42	41,67
11	17	45	28	31	0,90	90,32
12	37	44	7	11	0,64	63,64
13	36	43	7	12	0,58	58,33
14	44	45	1	4	0,25	25,00
15	36	45	9	12	0,75	75,00
16	36	44	8	12	0,67	66,67
17	42	42	0	6	0,00	0,00
18	36	47	11	12	0,92	91,67
19	40	44	4	8	0,50	50,00
20	39	44	5	9	0,56	55,56
21	42	44	2	6	0,33	33,33
22	43	43	0	5	0,00	0,00
23	39	43	4	9	0,44	44,44
24	36	44	8	12	0,67	66,67
25	38	46	8	10	0,80	80,00
26	38	43	5	10	0,50	50,00
MEAN	37,96	43,73	5,77	10,04	0,50	49,81

## 2. NGain Motivasi Belajar Prezi

SISWA	PRE	POST	Post-pre	skor ideal-pre	Gain Score	Gain %
1	42	46	4	6	0,67	66,67
2	41	45	4	7	0,57	57,14
3	42	47	5	6	0,83	83,33
4	40	40	0	8	0,00	0,00
5	35	35	0	13	0,00	0,00
6	45	36	-9	3	-3,00	-300,00
7	34	32	-2	14	-0,14	-14,29
8	40	39	-1	8	-0,13	-12,50
9	36	46	10	12	0,83	83,33
10	40	40	0	8	0,00	0,00
11	44	46	2	4	0,50	50,00
12	43	45	2	5	0,40	40,00
13	40	48	8	8	1,00	100,00
14	40	42	2	8	0,25	25,00
15	36	38	2	12	0,17	16,67
16	40	37	-3	8	-0,38	-37,50
17	37	41	4	11	0,36	36,36
18	35	35	0	13	0,00	0,00
19	40	41	1	8	0,13	12,50
20	41	43	2	7	0,29	28,57
MEAN	39,55	41,10	1,55	8,45	0,12	11,76

## Lampiran 25 NGain Hasil Belajar Quiziz dan Prezi

## 1. NGain Hasil Belajar Quizizz

No	PRE	POST	Post - Pre	Ideal - Pre	Gain Score	Ngain
1	53	80	27	47	0,57	57,14
2	47	73	27	53	0,50	50,00
3	33	67	33	67	0,50	50,00
4	67	67	0	33	0,00	0,00
5	47	60	13	53	0,25	25,00
6	47	67	20	53	0,38	37,50
7	53	80	27	47	0,57	57,14
8	67	73	7	33	0,20	20,00
9	73	80	7	27	0,25	25,00
10	80	80	0	20	0,00	0,00
11	47	60	13	53	0,25	25,00
12	60	80	20	40	0,50	50,00
13	60	80	20	40	0,50	50,00
14	73	87	13	27	0,50	50,00
15	33	80	47	67	0,70	70,00
16	47	73	27	53	0,50	50,00
17	53	93	40	47	0,86	85,71
18	100	87	-13	0		
19	60	87	27	40	0,67	66,67
20	60	73	13	40	0,33	33,33
21	47	80	33	53	0,63	62,50
22	53	73	20	47	0,43	42,86
23	67	67	0	33	0,00	0,00
24	33	80	47	67	0,70	70,00
25	47	67	20	53	0,38	37,50
26	53	80	27	47	0,57	57,14

RATA - RATA	56	76	20	44	0,43	42,90
-------------	----	----	----	----	------	-------

## 2. NGain Hasil Belajar Prezi

NO	PRE	POST	Post - Presi	Ideal - Pre	Gain Score	Ngain %
1	80	93	13	20	0,67	66,67
2	87	93	7	13	0,50	50,00
3	93	93	0	7	0,00	0,00
4	80	93	13	20	0,67	66,67
5	87	93	7	13	0,50	50,00
6	93	100	7	7	1,00	100,00
7	100	100	0	0		
8	100	100	0	0		
9	93	93	0	7	0,00	0,00
10	80	80	0	20	0,00	0,00
11	100	93	-7	0		
12	80	87	7	20	0,33	33,33
13	100	87	-13	0		
14	87	87	0	13	0,00	0,00
15	93	100	7	7	1,00	100,00
16	80	80	0	20	0,00	0,00
17	80	100	20	20	1,00	100,00
18	73	80	7	27	0,25	25,00
19	93	93	0	7	0,00	0,00
20	80	80	0	20	0,00	0,00
RATA-RATA	88,00	91,33	3,33	12,00	0,37	36,98

Lampiran 26 Tampilan Media Prezi

# INTERAKSI SOSIAL

## 01 INTERAKSI SOSIAL

hubungan-hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antarperorangan, antara kelompok dan kelompok manusia, atau antara perorangan dan kelompok manusia. Interaksi sosial menyebabkan individu atau kelompok saling memengaruhi

## 02 Syarat-syarat terjadinya interaksi sosial

### Kontak Sosial

### Komunikasi Sosial

### Kontak Sosial

Kontak sosial dapat terjadi baik secara langsung maupun tidak langsung. Contoh kontak sosial secara langsung adalah bertemu di tempat yang sama, kemudian saling bertukar cerita. Kontak sosial secara tidak langsung terjadi melalui media perantara, seperti via telepon atau media sosial

### Komunikasi Sosial

Komunikasi adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan yang dapat berupa ide dari satu pihak ke pihak lainnya. Proses komunikasi dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal menggunakan lisan dan tulisan. Adapun komunikasi nonverbal menggunakan simbol-simbol, misalnya berupa gestur tubuh dan bahasa isyarat. Arti terpenting komunikasi adalah seseorang memberikan tafsiran terhadap perilaku/informasi/berita kepada orang lain.

## 05 INTERAKSI SOSIAL DISASOSIATIF

- 1 PERSAINGAN**  
Persaingan merupakan usaha untuk memperlihatkan keunggulan masing-masing. Upaya ini dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu tanpa menggunakan ancaman dan kekerasan. Contohnya persaingan antartim sepak bola dalam memenangi pertandingan sepak bola.
- 2 KONTRAVENSI**  
Kontravensi merupakan ketidakpercayaan dan ketidaksukaan terhadap pihak lain sehingga menimbulkan perasaan tidak suka yang disembunyikan.
- 3 PERTENTANGAN**  
Pertentangan merupakan usaha yang bertujuan menyingkirkan lawan. Biasanya disertai kekerasan dan ancaman.

## STATUS SOSIAL

Status sosial adalah pusat dari interaksi sosial dan struktur sosial. Status dapat didefinisikan sebagai posisi sosial yang deinitif. Setiap orang memiliki status meskipun beberapa memang memiliki status yang lebih tinggi daripada yang lain menurut penilaian masyarakat. Contoh status yang berbeda di sebuah rumah sakit adalah status sebagai dokter, perawat, bagian administrasi, staf kebersihan, dan pasien

07

## Assigned status

Assigned status adalah status sosial yang diberikan oleh masyarakat atau karena mandat. Mandat tersebut dilaksanakan dengan baik sehingga pelaku dianggap berjasa oleh masyarakat atau setidaknya oleh pemberi mandat. Sebagai contoh, Ir. Sukarno dan Moh. Hatta diberi mandat oleh rakyat untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia sehingga diberi julukan Bapak Proklamator



## Ascribed Status

Ascribed status adalah status yang diperoleh melalui kelahiran, misal kedudukan anak bangsawan diperoleh karena lahir dari orang tua bangsawan. Ascribed status merupakan kedudukan yang diperoleh secara tidak sengaja, misal menjadi seorang wanita, menjadi seorang laki-laki, menjadi seorang kakak, menjadi beruku Barak, dan menjadi warga negara Indonesia.



## Achieved Status

Achieved status adalah kedudukan yang dapat dicapai berdasarkan usaha seseorang. Achieved status dapat dicapai hingga posisi tertentu melalui upaya pribadi. Achieved status dapat diraihkan pula sebagai kedudukan seseorang yang diperoleh dengan usaha. Menjadi guru, insinyur, psikolog, atau arsitek merupakan status yang diraih.



Presenter view

Lampiran 27 Tampilan Media Quizziz



## INTERAKSI SOSIAL DISOSIATIF KONTROVENSIF

Kontravensi merupakan ketidakpercayaan dan ketidaksukaan terhadap pihak lain sehingga menimbulkan perasaan tidak suka yang disembunyikan.

### PERSAINGAN

Persaingan merupakan usaha untuk memperlihatkan keunggulan masing-masing. Upaya ini dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu tanpa menggunakan ancaman dan kekerasan.

### KONFLIK

Pertentangan merupakan usaha yang bertujuan menyingkirkan lawan. Biasanya disertai kekerasan dan ancaman.

## APA ITU STATUS SOSIAL ?



## STATUS SOSIAL IALAH

Pusat dari interaksi sosial dan struktur sosial. Status dapat didefinisikan sebagai posisi sosial yang deinitif. Berbeda dengan penggunaan populer dari istilah tersebut, memiliki "status" dalam istilah sosiologis tidak sama dengan prestise. Setiap orang memiliki status meskipun beberapa memang memiliki status yang lebih tinggi daripada yang lain menurut penilaian masyarakat. Contoh status yang berbeda di sebuah rumah sakit adalah status sebagai dokter, perawat, bagian administrasi, staf kebersihan, dan pasien



## STATUS SOSIAL DIBAGI MENJADI TIGA MACAM

### 01 ASSIGNED STATUS

status sosial yang diberikan oleh masyarakat atau karena mandat. Mandat tersebut dilaksanakan dengan baik sehingga pelaku dianggap berjasa oleh masyarakat atau setidaknya oleh pemberi mandat.

### 02 ASCRIBED STATUS

kedudukan yang dapat dicapai berdasarkan usaha seseorang. Achieved status dapat dicapai hingga posisi tertentu melalui upaya pribadi. Achieved status dapat diartikan pula sebagai kedudukan seseorang yang diperoleh dengan usaha

### 03 ACHIEVED STATUS

Ascribed status adalah status yang diperoleh melalui kelahiran, misal kedudukan anak bangsawan diperoleh karena lahir dari orang tua bangsawan. Ascribed status merupakan kedudukan yang diperoleh secara tidak sengaja, misal menjadi seorang wanita

Secara kolektif, seseorang memiliki sejumlah status berbeda pada waktu yang sama. Misalnya, seorang kepala sekolah mungkin juga adalah seorang anak, istri/suami, ibu/ayah, ketua PKK (pemberdayaan kesejahteraan keluarga), anggota masyarakat, dan anggota MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran).

**Jawablah Soal Berikut  
Dengan Baik dan Benar**



Saat jam istirahat, Toni duduk di pojok kelas sambil membaca buku tanpa berbicara dengan siapa pun. Sementara itu, di sudut lain kelas, Rina dan Siti sedang berdiskusi tentang tugas kelompok mereka. Dalam interaksi sosial, salah satu ciri utamanya adalah ...

A. Bersifat individual dan tidak memerlukan orang lain

B. Tidak melibatkan komunikasi atau kontak sosial

C. Terjadi antara dua pihak atau lebih yang saling memengaruhi

D. Tidak menimbulkan perubahan dalam masyarakat

Saat mengikuti diskusi kelompok, Rina coba menjelaskan pendapatnya dengan berbicara secara jelas dan menggunakan kata-kata yang mudah dipahami. Namun, temannya Budi hanya mengangguk, tersenyum, dan sesekali mengangkat alis sebagai tanda bahwa ia mengerti berdasarkan situasi tersebut, jenis komunikasi apa yang digunakan Budi...

A. Budi menggunakan komunikasi primer

B. Budi menggunakan komunikasi verbal

C. Budi menggunakan komunikasi non-verbal

D. Budi menggunakan komunikasi Sekunder

Gotong royong membersihkan lingkungan sekolah menunjukkan interaksi sosial berbentuk...

+940

A. Kerja sama

Saat mengikuti diskusi kelompok, Rina coba menjelaskan pendapatnya dengan berbicara secara jelas dan menggunakan kata-kata yang mudah dipahami. Namun, temannya Budi hanya mengangguk, tersenyum, dan sesekali mengangkat alis sebagai tanda bahwa ia mengerti berdasarkan situasi tersebut, jenis komunikasi apa yang digunakan Budi...

C. Budi menggunakan komunikasi non-verbal

D. Budi menggunakan komunikasi Sekunder

× Salah

Lampiran 28 Angket Motivasi Belajar

8.	Saya merasa termotivasi ketika mendapatkan penghargaan dari guru atas hasil atau prestasi belajar	X			
9.	Saya merasa lebih antusias dalam belajar karena media yang digunakan menarik		X		
10.	Saya merasa lebih tertarik mempelajari materi dengan Quizizz karena aktivitas pembelajarannya kreatif dan interaktif		X		
11.	Saya merasa lebih fokus dan termotivasi belajar dalam suasana kelas yang kondusif dan efektif		X		
12.	Saya merasa penggunaan Quizizz membuat suasana belajar menjadi lebih kondusif dan efektif.			X	

ANGKET MOTIVASI BELAJAR (QUIZZIZZ)

Nama Siswa

: Valiantifa awarta DT

Kelas

: 7 B

Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat pertanyaan yang berkaitan dengan motivasi belajar saudara.
2. Berilah tanda silang (X) pada kolom yang sudah disediakan dan sesuai dengan pilihan pernyataan SS- Sangat Setuju, S - Setuju, TS- Tidak Setuju, STS- Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	PENILAIAN				
		SS	S	TS	STS	
1.	Saya selalu giat dalam belajar supaya berhasil menyelesaikan tugas dengan baik	X				
2.	Saya selalu berusaha untuk menjadi yang terbaik di kelas		X			
3.	Saya merasa senang untuk mengikuti pembelajaran ketika menggunakan quizizz		X			
4.	Saya merasa ingin mempelajari materi lebih lanjut setelah menggunakan quizizz.	X				
5.	Saya merasa percaya diri dalam mempersiapkan ujian ketika pembelajaran menggunakan quizizz.			X		
6.	Saya selalu merasa optimis dalam meraih cita-cita		X			
7.	Saya senang mendapatkan apresiasi saat menyelesaikan tugas dengan baik		X			

## Lampiran 29 Soal Hasil Belajar

## SOAL INTERAKSI SOSIAL

Nama :

Kelas :

1. Saat jam istirahat, Toni duduk di pojok kelas sambil membaca buku tanpa berbicara dengan siapa pun. Sementara itu, di sudut lain kelas, Rina dan Siti sedang berdiskusi tentang tugas kelompok mereka. Dalam interaksi sosial, salah satu ciri utamanya adalah, .....  
 A. Bersifat individual dan tidak memerlukan orang lain  
 B. Tidak melibatkan komunikasi atau kontak sosial  
 C. Terjadi antara dua pihak atau lebih yang saling memengaruhi  
 D. Tidak menimbulkan perubahan dalam masyarakat
2. Di sebuah kelas, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan proyek pembuatan poster tentang pelestarian lingkungan. Dalam kelompok, Siti dan teman-temannya bekerja sama dengan saling membagi tugas sesuai dengan kemampuan masing-masing. Siti mengerjakan desain poster, sementara teman-temannya menulis konten dan mencari referensi. Proyek tersebut selesai tepat waktu, dan guru memuji hasil kerja kelompok mereka. Berdasarkan situasi di atas, Manfaat utama dari kerja sama yang dilakukan oleh Siti dan teman-temannya...  
 A. Menghindarkan konflik antar anggota kelompok karena pembagian tugas.  
 B. Mengurangi persaingan antar anggota kelompok melalui pembagian tugas yang adil.  
 C. Meningkatkan pemusahan antar anggota karena ketertarikan satu sama lain.  
 D. Membatasi peran setiap anggota sehingga proyek dapat selesai lebih cepat
3. Golong royong membersihkan lingkungan sekolah menunjukkan interaksi sosial berbentuk...  
 A. Kerja sama  
 B. Mediasi  
 C. Kompetisi  
 D. Konflik
4. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut  
 (1) Kemampuan berkomunikasi antar anggota kelompok  
 (2) Keberagaman status sosial dalam kelompok  
 (3) Kepemimpinan yang efektif  
 (4) Jumlah anggota kelompok  
 Pernyataan yang paling berpengaruh dalam menentukan efektivitas kerja sama dalam suatu kelompok ditunjukkan pada nomor...  
 A. (1) dan (3)  
 B. (2) dan (4)  
 C. (1) dan (2)  
 D. (3) dan (4)
5. Perhatikan pernyataan berikut!  
 (1) Dua kelompok siswa saling bersaing dalam perlombaan debat.  
 (2) Seorang siswa membantu temannya dalam mengerjakan tugas
- (3) Konflik antara dua warga desa yang memperdebatkan tanah.  
 (4) Seorang menyebarkan berita bohong tentang saungnya untuk mencorengkan reputasi.  
 Dari pernyataan di atas, manakah yang termasuk contoh interaksi sosial disosiatif?  
 A. 1 dan 2  
 B. 1, 2, dan 3  
 C. 2, 3, dan 4  
 D. 1., 3, dan 4
6. Dalam kehidupan sehari-hari, warga desa sering berkumpul untuk membersihkan lingkungan bersama-sama. Hal ini menunjukkan interaksi sosial yang bersifat ...  
 A. Asosiatif dalam bentuk kerja sama  
 B. Asosiatif dalam bentuk akomodasi  
 C. Disosiatif dalam bentuk konflik  
 D. Disosiatif dalam bentuk persaingan
7. Seorang siswa membantu temannya yang kesulitan memahami pelajaran, interaksi sosial tersebut menunjukkan ...  
 A. Proses asosiatif yang didasarkan pada hubungan timbal balik  
 B. Proses disosiatif yang menciptakan ketegangan antar individu  
 C. Proses asosiatif yang ditandai dengan saling memengaruhi secara negatif  
 D. Proses disosiatif yang melibatkan persaingan untuk mencapai tujuan tertentu
8. Perhatikan pernyataan dibawah ini  
 (1) Dua tim sepak bola saling berkompetisi untuk menjadi juara.  
 (2) Sejumlah siswa bekerja sama dalam menyelesaikan proyek kelompok  
 (3) Guru dan siswa berdiskusi untuk mencari solusi atas permasalahan pembelajaran.  
 (4) Satu tim olahraga mengadakan pelatihan bersama untuk meningkatkan kemampuan bermain.  
 Dari pernyataan di atas, interaksi sosial yang termasuk bentuk asosiatif adalah...  
 A. (1) dan (3)  
 B. (2) dan (4)  
 C. (3) dan (4)  
 D. (1) dan (2)
9. Konflik antar kelompok termasuk dalam interaksi...  
 A. Asosiatif  
 B. Disosiatif  
 C. Sosial  
 D. Individual
10. Seorang kepala desa baru saja dilantik setelah memenangkan pemilu di desanya. Ia terpilih karena memiliki program kerja yang menarik dan pengalaman panjang di bidang pembangunan masyarakat. Sebelumnya, ia adalah seorang pengusaha sukses yang dikenal oleh warga desa karena kontribusinya dalam mendukung kegiatan sosial.

Berdasarkan ilustrasi tersebut, status sosial yang dimiliki oleh kepala desa tersebut termasuk dalam...

- A. Achieved status, karena jabatan tersebut diraih melalui usaha dan pemilihan.
- B. Ascribed status, karena jabatan kepala desa diperoleh secara turun-temurun.
- C. Assigned status, karena jabatan tersebut ditunjuk oleh pemerintah setempat.
- D. Inherited status, karena jabatan kepala desa diwariskan dari keluarganya.

11. Raja Hasanuddin menjadi pemimpin kerajaan sejak lahir karena ia adalah putra mahkota dari keluarga kerajaan. Sementara itu, Dr. Amelia mendapatkan gelar dokter terbaik di negaranya setelah menyelesaikan pendidikan tinggi dan meraih banyak penghargaan atas dedikasinya di bidang medis.

Berdasarkan ilustrasi di atas, perbedaan utama antara status sosial Raja Hasanuddin dan Dr. Amelia ialah...

- A. Raja Hasanuddin mendapatkan statusnya melalui proses pendidikan, sedangkan Dr. Amelia memperolehnya secara otomatis tanpa usaha.
- B. Raja Hasanuddin memperoleh statusnya secara otomatis berdasarkan kelahirannya, sedangkan Dr. Amelia memperolehnya melalui usaha dan prestasi.
- C. Raja Hasanuddin melaksanakan pengakuan masyarakat untuk statusnya, sedangkan Dr. Amelia tidak memerlukan pengakuan tersebut.
- D. Raja Hasanuddin memiliki status yang bersifat dinamis, sedangkan Dr. Amelia memiliki status yang tetap.

12. Di sebuah kelas, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan proyek pembuatan poster tentang pelestarian lingkungan. Dalam kelompok, Siti dan teman-temannya bekerja sama dengan saling membagi tugas sesuai dengan kemampuan masing-masing. Siti mengerjakan desain poster, sementara teman-temannya menulis konten dan mencari referensi. Proyek tersebut selesai tepat waktu, dan guru memuji hasil kerja kelompok mereka.

Berdasarkan situasi di atas, manfaat utama dari kerja sama yang dilakukan oleh Siti dan teman-temannya ialah...

- A. Menghindarkan konflik antar anggota kelompok karena pembagian tugas.
- B. Meningkatkan perselisihan antar anggota kelompok melalui pembagian tugas yang adil.
- C. Meningkatkan permusuhan antar anggota karena ketergantungan satu sama lain.
- D. Membatasi peran setiap anggota sehingga proyek dapat selesai lebih cepat.

13. Guru didalam pembelajaran memberikan tugas kepada siswanya untuk melakukan diskusi, dalam diskusi tersebut, dua siswa mengalami konflik karena perbedaan pendapat. Hal tersebut menimbulkan dampak negatif yaitu...

- A. Terjalimnya kerja sama yang erat
- B. Terbentuknya rasa persatuan
- C. Minimnya ketegangan sosial antar siswa
- D. Bertambahnya rasa solidaritas kelompok

14. Dalam situasi pandemi, siswa berkomunikasi dengan gurunya melalui aplikasi pesan singkat. Jenis kontak sosial yang terjadi adalah...

- A. Saling bertemu secara langsung
- B. Berkomunikasi secara tidak langsung
- C. Berdiskusi secara tatap muka
- D. Saling berjabat tangan untuk menyapa

15. Dalam diskusi kelompok, beberapa siswa tidak aktif berbicara. Seorang pemimpin kelompok harus memastikan semua anggota dapat berkontribusi secara efektif dalam interaksi sosial dengan cara...

- A. Mendorong keterlibatan semua anggota dengan memberikan pertanyaan terbuka
- B. Memaksa anggota kelompok yang diam untuk berbicara lebih banyak
- C. Mengabaikan anggota yang tidak berbicara karena dianggap kurang berperan
- D. Mengambil alih seluruh diskusi agar berjalan lebih efisien

## Lampiran 30 Uji Normalitas Quizizz dan Prezi

## 1. Kelas Prezi

**Tests of Normality**

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Pretest	.258	20	.001	.930	20	.156
	Posttest	.151	20	.200*	.955	20	.457

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

a. Lilliefors Significance Correction

**Tests of Normality Hasil Belajar**

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest	.225	20	.009	.886	20	.023
	Posttest	.247	20	.002	.856	20	.007

a. Lilliefors Significance Correction

## 2. Kelas Quizizz

**Tests of Normality Motivasi Belajar**

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Kelompok A	.275	26	.000	.717	26	.000
	Kelompok B	.218	26	.003	.914	26	.033

a. Lilliefors Significance Correction

**Tests of Normality Hasil Belajar**

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Kelompok A	.160	26	.087	.926	26	.062
	Kelompok B	.224	26	.002	.932	26	.087

a. Lilliefors Significance Correction

## Lampiran 31 Uji Homogenitas Quizizz dan Prezi

## 1. Kelas Prezi

**Test of Homogeneity of Variances**

Motivasi Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.013	1	38	.052

**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.564	1	38	.219

## 2. Kelas Quizizz

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.944	1	44	.337
	Based on Median	.681	1	44	.414
	Based on Median and with adjusted df	.681	1	41.661	.414
	Based on trimmed mean	.994	1	44	.324

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	23.039	1	44	.000
	Based on Median	23.001	1	44	.000
	Based on Median and with adjusted df	23.001	1	31.034	.000
	Based on trimmed mean	23.653	1	44	.000

## Lampiran 32 Uji Mann Whitney Motivasi dan Hasil Belajar

## 1. Mann Whitney Motivasi Belajar

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Motivasi Belajar
Mann-Whitney U	161.500
Wilcoxon W	392.500
Z	-2.391
Asymp. Sig. (2-tailed)	.017

a. Grouping Variable: Kelas

## Lampiran 33 Uji Mann Whitney Hasil Belajar

## 2. Mann Whitney Hasil Belajar

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	190.000
Wilcoxon W	400.000
Z	-1.584
Asymp. Sig. (2-tailed)	.113

a. Grouping Variable: Kelompok

Lampiran 34 Dokumentasi saat Penelitian



## Lampiran 35 Bukti Bimbingan

3/19/25, 4:31 PM

:: Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax (0341) 572533  
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: [info@uin-malang.ac.id](mailto:info@uin-malang.ac.id)

## JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

## IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 210102110071  
Nama : ARIF SALAFUDIN  
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jurusan : PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
Dosen Pembimbing 1 : Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSAR,ME  
Dosen Pembimbing 2 :  
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : STUDI KOMPARATIF PENGGUNAAN MEDIA QUIZZIZZ DENGAN PREZI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS DI MTS AL-HIKAM JOMBANG

## IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	06 September 2024	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSAR,ME	Bedah judul penelitian, dan ketika menggunakan studi komparatif itu dengan dua hal yang sepadan, kemudian di beri tugas untuk bimbingan selanjutnya mencari kemudian di review jurnal yang berkaitan dengan judul atau topik yang akan diangkat	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	13 September 2024	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSAR,ME	Mereview hasil temuan jurnal yang berkaitan dengan topik yang akan diangkat, dan menunjukkan bahasanya media quizziz dan wordwall telah banyak diteliti oleh peneliti yang lain, sehingga mengganti judul untuk membandingkan quizziz dan prezi terhadap motivasi belajar IPS	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	25 September 2024	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSAR,ME	Bimbingan BAB I yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, orisinalitas, deskripsi operasional dan sistematika kepenulisan, kalimat antar paragraf harus terstruktur dan sistematis, pada bagian orisinalitas diperjelas, definisi operasional diperjelas disesuaikan dengan apa yang akan diteliti, serta sistematika kepenulisan menyesuaikan di pedoman kepenulisan	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	04 Oktober 2024	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSAR,ME	Bimbingan BAB II tentang kajian pustaka, yang meliputi kajian teori, perspektif teori islam, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. Pada kajian teori studi komparatif tidak perlu dijabarkan tetapi menggunakan media pembelajaran, kemudian perspektif teori islam tidak perlu dijadikan bab tetapi sub bab yang meliputi kajian teori, pada hipotesis menggunakan hipotesis nol dan hipotesis alternatif	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	15 Oktober 2024	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSAR,ME	BAB III yang meliputi metode penelitian, merevisi terkait instrumen penelitian bahasanya tidak perlu dicantumkan soal secara langsung tetapi nanti dicantumkan pada bagian lampiran, validitas dan reliabilitas perlu ditambahkan kutipan pada bagian ketika dinyatakan valid dan reliabel itu saat bagaimana, uji hipotesis tidak perlu menggunakan uji-anova tetapi menggunakan uji paired sample t-test dan independt sample t-tas, dan juga ditambahkan narasi bahasanya uji paired sample t-test digunakan setelah melakukan uji normalitas dan independent sample t-test digunakan setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas.	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	16 Desember 2024	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSAR,ME	instrumen penelitian, modul ajar kelas eksperimen dan kelas kontrol	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	06 Januari 2025	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSAR,ME	Konsultasi untuk melakukan uji validator kepada ahli mengenai media pembelajaran, modul ajar, instrumen motivasi belajar dan instrumen kisi kisi soal	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	21 Februari 2025	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSAR,ME	Konsultasi mengenai hasil SPSS terkait data yang telah di peroleh pada saat pengambilan data baik itu kelas Quizizz atau kelas Prezi, yang meliputi uji prasyrat dan uji hipotesis	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	24 Februari 2025	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSAR,ME	Konsultasi mengenai BAB VI Paparan data dan Hasil Penelitian, penambahan untuk menampilkan uji N-Gain Score, kemudian Analisis Angket Motivasi dan Hasil Belajar untuk kemudian dilihat peningkatan dari masing masing item soal, dan perbaikan untuk kepenulisan mulai dari struktur sub bab, tabel dan diagram	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	03 Maret 2025	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSAR,ME	Konsultasi BAB V dan VI untuk pembahasannya diperjelas lagi supaya lebih komprehensif, dibagi menjadi dua sub bab yaitu motivasi dan hasil agar terstruktur, kemudian simpulan disesuaikan dengan rumusan masalah pada bab I	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

## Lampiran 36 Hasil Turnitin

Draft Skripsi Afif.docx			
ORIGINALITY REPORT			
24%	23%	15%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source		8%
2	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source		1%
3	<a href="http://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a> Internet Source		1%
4	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source		1%
5	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source		1%
6	<a href="http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id">digilib.iain-palangkaraya.ac.id</a> Internet Source		1%
7	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source		1%
8	<a href="http://idr.uin-antasari.ac.id">idr.uin-antasari.ac.id</a> Internet Source		<1%
9	<a href="http://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet Source		<1%

Lampiran 37 Sertifikat Bebas Plagiasi *Academic Writing* FITK

	<b>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING</b>
<hr/> <i>Sertifikat Bebas Plagiasi</i> <hr/>	
Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/03/2025	
diberikan kepada:	
Nama	: Afif Salafudin
NIM	: 210102110071
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis	: Komparasi antara penggunaan media Quizizz dengan Prezi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS di MTsN 7 Malang
Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	
	 Malang, 19 Maret 2025 Kepala,  Benny Afwadzi

## Lampiran 38 Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

## BIODATA MAHASISWA



Nama : Afif Salafudin  
 NIM : 210102110071  
 Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 19 Februari 2003  
 Jurusan/Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial/ Fakultas Ilmu  
 Tarbiyah dan Keguruan  
 Alamat Rumah : Dsn. Slombok, RT/RW.02/02, Kecamatan  
 Sumobito, Kabupaten Jombang  
 No.Handphone : 085942890207  
 E-Mail : [afifsalafudin19@gmail.com](mailto:afifsalafudin19@gmail.com)  
 Riwayat Pendidikan :
 

- RA Al Hidayah Desa Plemahan
- MI Al-Ma'ruf Denpasar
- SMP Firdaus Negara
- Ponpes Tahfidz Sulaimaniyah UICCI Mataram
- MA At-Taqwim Karangasem
- UIN Maulana Malik Ibrahim Malang