

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS INTERAKTIF BERBASIS
GAME KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR KELAS VIII DI MTs DDI BILAJENG**



OLEH

**ARSINTA PRATIWI PUTRI
NIM: 2020203887220027**

PAREPARE

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2024

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS INTERAKTIF BERBASIS
GAME KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR KELAS VIII DI MTs DDI BILAJENG**



OLEH

ARSINTA PRATIWI PUTRI

NIM: 2020203887220027

Skripsi sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2024

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS INTERAKTIF BERBASIS *GAME*
KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
KELAS VIII DI MTs DDI BILAJENG**

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Program Studi
Ilmu Pengetahuan Sosial**

Disusun dan diajukan oleh

ARSINTA PRATIWI PUTRI

NIM. 2020203887220027

Kepada

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2024

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis
Game Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi
Belajar Kelas VIII di MTs DDI Bilajeng

Nama Mahasiswa : Arsinta Pratiwi Putri

Nomor Induk Mahasiswa : 2020203887220027

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK Dekan Fakultas Tarbiyah
Nomor: 4195 Tahun 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Rustan Efendy, M.Pd.I
NIP : 19830404 201101 1 008

Pembimbing Pendamping : Fawziah Zahrawati B, M.Pd.
NIP : 19920623 201903 2 008



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis *Game Kahoot* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VIII di MTs DDI Bilajeng

Nama Mahasiswa : Arsinta Pratiwi Putri

Nomor Induk Mahasiswa : 2020203887220027

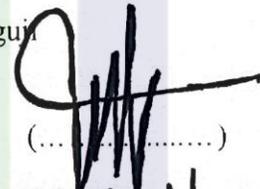
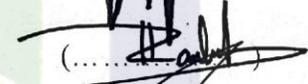
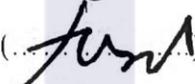
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.2005/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2024

Tanggal Kelulusan : 26 Juli 2024

Disahkan oleh Komisi Penguji

Rustan Efendy, M.Pd.I.	(Ketua)	
Fawziah Zahrawati B, M.Pd.	(Sekretaris)	
Nurleli Ramli, M.Pd.	(Anggota)	
Fuad Guntara, M.Pd.	(Anggota)	

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah




Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ
أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam. Salawat dan salahm semoga tercurahkan kepada Nabi dan Rasul yang paling mulia dan kepada keluarga dan para sahabatnya semua berkat hidayah, taufik dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektivitas Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis *Game Kahoot* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VIII di MTs DDI Bilajeng”. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar “Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah” Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan dukungan serta do’a dari sebagian pihak. Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda tercinta Sukriani dan Ayahanda tercinta Baharuddin yang telah memberikan do’a tulusnya, sehingga penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan dan menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr.Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah, atas pengabdianya yang telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Rustan Efendy, M.Pd.I selaku “Dosen Pembimbing Utama” dan Ibu Fawziah Zahrawati B, M.Pd. selaku “Dosen Pembimbing Pendamping” atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan sejak awal hingga akhir penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

4. Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I. selaku Ketua Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial atas dukungan dan bantuannya terhadap penulis.
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare
6. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh stafnya yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare.
7. Kepada keluarga besar saya yang telah memberikan dukungan, motivasi dan do'anya selama saya menjalankan studi di IAIN Parepare.
8. Kepala Sekolah MTs DDI Bilajeng beserta seluruh jajarannya yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
9. Teman-teman seperjuangan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2020 yang selalu ada dikala susah maupun senang selama menjalankan pendidikan di IAIN Parepare.

Penulis tak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun materil hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga Allah SWT berkenan menilai segala kebaikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat pahala-Nya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini, karena penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna akan tetapi besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Aamiin

Parepare, 11 Juli 2024

04 Muharram 1446 H

Penulis,



Arsinta Pratiwi Putri

NIM: 2020203887220027

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Arsinta Pratiwi Putri
NIM : 2020203887220027
Tempat/Tgl. Lahir : Pinrang, 26 Agustus 2002
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis *Game Kahoot* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VIII di MTs DDI Bilajeng

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 11 Juli 2024

04 Muharram 1446 H

Penulis,



Arsinta Pratiwi Putri

NIM: 2020203887220027

ABSTRAK

ARSINTA PRATIWI PUTRI. *Efektivitas Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis Game Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VIII di MTs DDI Bilajeng.* (dibimbing oleh Rustan Efendy dan Fawziah Zahrawati B).

Di era globalisasi seperti sekarang ini, media sebagai penunjang pembelajaran selalu mengalami perbaikan dan kemajuan. Beragam mediaupun telah banyak diciptakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan juga harus dirancang inovatif dan semenarik mungkin agar siswa tertarik dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan yaitu *game kahoot*. Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran online yang berbasis permainan untuk memudahkan pengguna dalam membuat, berbagi serta game belajar yang menyenangkan dengan hitungan waktu yang disediakan

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tahapan dan efektivitas peningkatan motivasi belajar mata pelajaran IPS melalui pembelajaran IPS Interaktif Berbasis *Game Kahoot* pada Mata Pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *quasi eksperimental*. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah kuesioner dan dokumentasi.

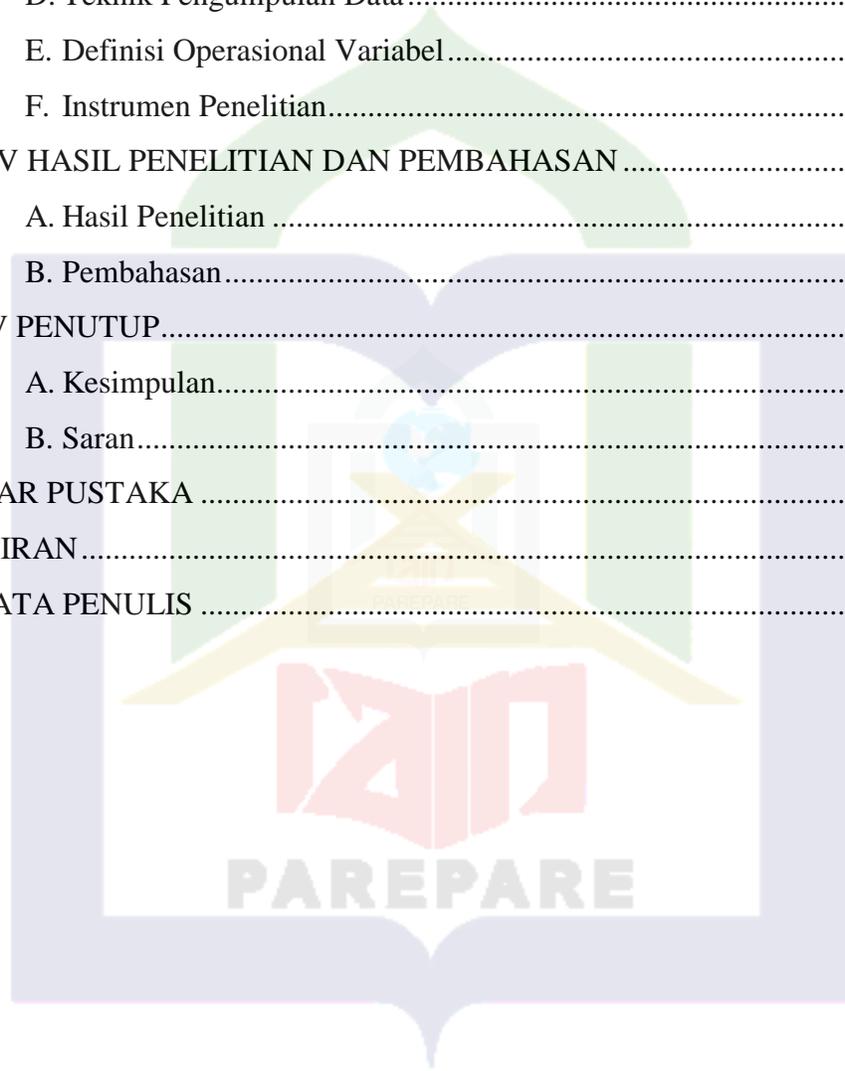
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game kahoot* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dilakukan dengan tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Aplikasi *game kahoot* dilaksanakan pada tahap pelaksanaan pembelajaran dan tahap evaluasi pembelajaran. Kemudian penggunaan media *game kahoot* dalam kegiatan pembelajaran IPS terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar awal pada kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata 73,52 dengan presentase 80%. Sedangkan pada motivasi belajar akhir pada kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata 78,56 dengan presentase 85,39%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis *game kahoot* pada mata pelajaran IPS efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Pembelajaran IPS, *Game Kahoot*, Motivasi Belajar

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGANTAR.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	8
B. Tinjauan Teori	14
1. Pembelajaran Interaktif.....	14
2. <i>Game kahoot</i>	21
3. Motivasi Belajar.....	24
4. Mata Pelajaran IPS.....	37
C. Kerangka Pikir.....	41
D. Hipotesis Tindakan.....	42

BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	44
C. Populasi dan Sampel	44
D. Teknik Pengumpulan Data.....	46
E. Definisi Operasional Variabel.....	47
F. Instrumen Penelitian.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penelitian	57
B. Pembahasan.....	70
BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN	V
BIODATA PENULIS	XXXII



DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Penelitian Relevan	11
3.1	Desain <i>Pretest-Posttest Control Group</i>	43
3.2	Data populasi peserta didik kelas VIII MTs DDI Bilajeng	44
3.3	Data sampel peserta didik kelas VIII MTs DDI Bilajeng	45
3.4	Skor Skala Likert	47
3.5	Indikator Motivasi Belajar	47
3.6	Kategori Hasil Belajar Siswa	48
3.7	Hasil Uji Normalitas	50
3.8	Hasil Uji Homogenitas	51
3.9	Kriteria Validitas	52
3.10	Hasil Uji Validitas Angket	53
3.11	Hasil Uji Reliabilitas Angket	55
4.1	Langkah-langkah pelaksanaan pengajaran di kelas	60
4.2	Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Awal	63
4.3	Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Akhir	66

DAFTAR GAMBAR

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	29
4.1	Grafik Persentase Motivasi Awal	64
4.2	Grafik Persentase Motivasi Akhir	67



DAFTAR LAMPIRAN

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
1	Surat Izin Meneliti	Terlampir
2	Surat Keterangan Telah Meneliti	Terlampir
3	Angket Motivasi Belajar	Terlampir
4	Kisi-kisi Soal <i>pretest-posttest</i>	Terlampir
5	Soal <i>pretest-posttest</i>	Terlampir
6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Terlampir
7	Tampilan <i>game kahoot</i>	Terlampir
8	Dokumentasi Kegiatan	Terlampir

TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ya

ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda(“).

2. Vokal

- Vokal tunggal (*monofong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakaf, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dhomma	U	U

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
يَا	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
وَا	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ: Kaifa

حَوْلَ: Haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
نَا / نِي	Fathah dan Alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِي	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di atas
وَا	Kasrah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

مات	:māta
رمى	: ramā
قبل	: qīla
يموت	: yamūtu

4. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	: <i>raudah al-jannah</i> atau <i>raudatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fāḍilah</i> atau <i>al-madīnatul fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا	: <i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>

الْحَجُّ : *al-hajj*
 نَعْمَ : *nu‘ima*
 عَدُوٌّ : *‘aduwwun*

Jika huruf ع bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ي), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)
 عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)
 الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)
 الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*
 الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta‘murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمْرٌ : *Umirtu*

8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī ḡilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-laḡz lā bi khusus al-sabab

9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ *Dīnullah* بِاِلهِ *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa

Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subhānahū wa ta‘āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun

QS .../...: 4 = QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahīm/ ..., ayat 4

HR = Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
بن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan bagi setiap umat manusia. Kebutuhan tersebut harus terpenuhi agar sumber daya manusia meningkat, sehingga pembangunan dan kemaslahatan umat manusia dapat tercipta dengan baik. Seiring dengan perkembangan zaman, sudah banyak sekali metode, model, dan fasilitas sebagai penunjang dalam pelaksanaan pendidikan. Semua itu agaknya terpengaruh juga oleh perkembangan teknologi yang sudah semakin canggih.

Pelaksanaan pendidikan sendiri sangat erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut Slameto menjelaskan bahwa, “dalam proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan hal yang paling pokok, ini berarti berhasil tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa”.¹ Proses belajar dikatakan efektif jika berbagai komponen dalam kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan maksimal. Komponen dalam kegiatan belajar mengajar tersebut diantaranya guru, siswa, materi ajar, model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Dari kesekian komponen pembelajaran tersebut, salah satu yang dianggap penting dan sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen kegiatan belajar mengajar yang memiliki peranan besar dalam terciptanya keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan media, maka pembelajaran akan lebih menarik, kongkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga, dan hasil belajar lebih

¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), h.1.

bermakna.² Dalam hal ini media pembelajaran digunakan guru sebagai sarana komunikasi dengan siswa mengenai materi yang diajarkan. Apabila komunikasi tidak nyambung, atau sulit diterima oleh siswa maka kegiatan belajar mengajar kurang efektif.

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

Di era globalisasi seperti sekarang ini, media sebagai penunjang pembelajaran selalu mengalami perbaikan dan kemajuan. Beragam media pun telah banyak diciptakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Sudjana mengelompokkan media dalam kegiatan belajar mengajar berupa, “media grafis (dua dimensi) seperti, gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik. Media tiga dimensi, seperti model padat, model penampang, model susun,

² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h.3.

dan model kerja. Media proyeksi seperti, slide, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Dan penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran”.³

Namun seiring berkembangnya zaman, ada pula media yang berbentuk permainan (*game*) sebagai sarana kegiatan belajar sekaligus bermain. Permainan (*game*) diartikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dalam pembuatan permainan (*game*) modern, berbagai software pembuat permainan (*game*) juga sudah sangat beragam. Diantaranya ada *RPG Maker*, *Game Maker*, *Unity*, *Stencyl*, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di MTs DDI Bilajeng, mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran IPS siswa cenderung mudah bosan membaca materi di buku paket ataupun di LKS sehingga kurang motivasi dalam belajar. Hal ini juga sesuai dengan realitas yang dilihat bahwa dalam proses belajar siswa tidak semangat menerima materi dan kadang kala mereka mengeluh ketika diberikan latihan oleh gurunya. Dari beberapa fakta terkait LKS yang digunakan, maka perlu adanya perangkat atau media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran ini harus sesuai dengan tuntutan pemerintah yaitu kurikulum 2013 sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa siswa dituntut aktif menemukan pengetahuan mereka sendiri sedangkan guru hanya mengarahkan kepada siswa agar menemukan pengetahuan mereka.

Kahoot juga termasuk salah satu media pembelajaran interaktif yang berbasis game dimana kahoot ini mempunyai kelebihan yaitu mudah diakses bagi siswa dan guru secara gratis dengan cara mengunduh melalui aplikasi Play Store yang terdapat dalam Smartphone. Fitur yang disediakan kahoot juga banyak seperti

³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2018), h.34.

kuis, game, diskusi dan survei. Game dan diskusi dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Aplikasi ini sangat cocok untuk generasi digital yang menyukai tampilan dan fitur-fitur yang cukup menarik, sehingga diharapkan dapat mendukung proses belajar mengajar pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang Sekolah Menengah Pertama.⁴

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

Secara empirik, pengaruh media pembelajaran game kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Irwan, dkk memaparkan bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan nilai $F(1,58) = 0.001$, $p < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana rata rata kelas eksperimen ($M=13.33$, $SD=3.30$) lebih tinggi dari pada kelas kontrol ($M=10.50$, $SD=2.81$).⁵ Hasil penelitian tersebut relevan dengan tujuan penelitian ini, bahwa media pembelajaran game kahoot efektif terhadap hasil belajar siswa. Hasil

⁴ Arif Mahya Fanny, "Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol.10, no. 2 (2019): h.44-52.

⁵ Irwan dkk, Zaky, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan* Vol.8 (2019): h.95-104.

penelitian tersebut digunakan peneliti sebagai landasan empiric dalam menerapkan media pembelajaran game kahoot pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka diperlukan penyelesaian serta upaya agar kegiatan pembelajaran IPS dapat berjalan secara optimal. Adapun usaha yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan problematika tersebut, yaitu peneliti memilih media pembelajaran berbasis online yaitu Kahoot. Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran online yang berbasis permainan untuk memudahkan pengguna dalam membuat, berbagi serta game belajar yang menyenangkan dengan hitungan waktu yang disediakan.

Berdasarkan uraian di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis *Game Kahoot* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng”. Dengan subjek penelitian yaitu siswa MTs DDI Bilajeng dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tahapan pembelajaran IPS Interaktif Berbasis *Game Kahoot* pada Mata Pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng?
2. Bagaimana efektivitas peningkatan motivasi belajar mata pelajaran IPS melalui pembelajaran IPS Interaktif Berbasis *Game Kahoot* pada Mata Pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tahapan pembelajaran IPS Interaktif Berbasis *Game Kahoot* pada Mata Pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng.
2. Untuk mengetahui efektivitas peningkatan motivasi belajar mata pelajaran IPS melalui pembelajaran IPS Interaktif Berbasis *Game Kahoot* pada Mata Pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng.

D. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis
 - a. Peneliti berharap dengan adanya hasil penelitian ini nantinya peran guru dapat sebagai fasilitator yang memahami media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar materi yang disampaikan dapat diingat dan bermanfaat bagi siswa.
 - b. Peneliti berharap, dengan adanya hasil penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan yang baru terkait pembelajaran IPS interaktif berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Untuk melihat bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *game* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata

pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng, sehingga mampu menambah pengetahuan dan pengalaman yang baru bagi peneliti.

b. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pemberi informasi terkait hasil dari pembelajaran interaktif berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat digunakan sebagai bahan referensi dan bahan masukan untuk meningkatkan kualitas dalam penggunaan media pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa untuk menumbuhkan semangat dalam melakukan pembelajaran, selain itu untuk mendorong siswa agar mampu mandiri dalam proses belajar.

d. Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru sebagai bahan referensi bagi guru untuk memudahkan dalam proses penyampaian materi kepada siswa agar lebih efektif dan efisien dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Hasil penelitian terdahulu digunakan sebagai pendukung untuk menguatkan argumen terhadap penilaian yang akan dilakukan. Disatu sisi juga merupakan bahan perbandingan mengenai kelebihan atau kekurangan yang ada pada penelitian sebelumnya. Sehingga dalam hal ini penulis mengambil penelitian yang berkaitan dengan tema yang diangkat.

Penelitian pertama oleh Ihfanti Fidya dan Eva Oktaviana, dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif *Wordwall*” pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan media game interaktif *wordwall*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan tiga siklus yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III. Data yang diperlukan adalah observasi, wawancara, angket kuesioner, serta dokumentasi seperti dokumen hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini dapat menunjukkan ternyata dengan menggunakan media game interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Penelitian ini dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan disekolah dan meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran, selain itu Guru

dapat menerapkan media game interaktif *wordwall* sebagai media yang inovatif dalam kegiatan belajar.⁶

Penelitian selanjutnya oleh Ellana Ardelia Jovita Rahma dkk, pada artikelnya dalam Jurnal Pendidikan : SEROJA dengan judul “Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar IPS Siswa” pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi penurunan motivasi dan aktivitas belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran sulit seperti IPS, yang disebabkan oleh media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik serta metode konvensional yang digunakan oleh guru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Kuesioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data dan media interaktif berbasis game edukasi ular tangga PIPS digunakan untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam memahami materi pelajaran IPS. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis game edukasi dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa.⁷

Penelitian selanjutnya oleh Eveline Siregar dan Frista D. Ramadhani pada artikelnya dalam Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan pada tahun 2022 dengan judul penelitian “Game Edukatif Berbasis *Powerpoint* untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *game* edukatif berbasis *microsoft powerpoint* sebagai media pembelajaran pendukung dalam kegiatan pembelajaran IPS bagi siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model pengembangan DDD-E.

⁶Ihfanti Fidya and Eva Oktaviana, “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 2021, 219–27.

⁷ Ellana Ardelia Jovita Rahma, “Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar IPS Siswa,” *Jurnal Pendidikan : SEROJA* Vol.2, no. 2 (2023): h.1-6.

Evaluasi pada penelitian pengembangan ini menggunakan evaluasi formatif yang terdiri dari *expert review*, *one to one*, *small group*. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu skala likert. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu game edukatif yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendukung untuk mata pelajaran IPS bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.⁸

Penelitian selanjutnya oleh Ana Rusmardiana pada artikelnya dalam *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* pada tahun 2022 dengan judul penelitian “*Students’ Perception on the Use of Kahoot as a Learning Media*”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi siswa terhadap Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan melalui kuesioner dengan bantuan Google Form. Kemudian data tersebut diinterpretasikan dan dianalisis untuk melihat kegunaan Kahoot dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 71,6% siswa setuju Kahoot meningkatkan motivasi siswa dalam kategori baik; 91,7% siswa setuju bahwa Kahoot meningkatkan efektivitas pembelajaran kategori sangat baik; dan 81,2% siswa setuju bahwa Kahoot meningkatkan pengetahuan siswa dalam kategori baik. Dengan demikian persepsi siswa terhadap motivasi belajar, efektivitas pembelajaran, dan pengetahuan siswa dapat ditingkatkan dengan Kahoot.⁹

⁸ Eveline Siregar and Frista D Ramadhani, “Game Edukatif Berbasis Powerpoint Untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 240–47.

⁹ Ana Rusmardiana, “Students’ Perception on the Use of Kahoot as a Learning Media,” *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* Vol.14, no. 2 (2022): h.2206.

Penelitian selanjutnya oleh Kinanti Amira Putri dalam Skripsinya pada tahun 2023 dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran game kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan eksperimen dengan desain penelitian quasi eksperimental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat efektivitas media pembelajaran Game Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya persentase motivasi dan hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.¹⁰

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus penelitian dan metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian sebelumnya berfokus pada penerapan game interaktif dan efekiivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Selain itu metode penelitian yang digunakan juga berbeda. Ada yang menggunakan penelitian tindakan kelas dan ada juga yang menggunakan metode penelitian kualitatif. Mata pelajaran yang diteliti juga berbeda. Sehingga peneliti mencoba melakukan kebaruan terhadap penelitian sebelumnya yang telah dilakukan.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Ihfanti Fidya and Eva	Peningkatan Hasil Belajar	Memiliki persamaan dalam	Perbedaan penelitian sebelumnya yaitu

¹⁰ Kinanti Amira Putri, “Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Surya Buana Malang” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023) ,h.10.

	Oktaviana	IPS Melalui Media Game Interaktif <i>Wordwall</i>	membahas <i>game</i> interaktif pada pembelajaran IPS.	berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian ini terkait dengan motivasi belajar. Metode yang digunakan juga berbeda yakni penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Game yang digunakan juga berbeda.
2.	Ellana Ardelia Jovita Rahma	Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar IPS Siswa.	Memiliki persamaan dalam membahas media interaktif berbasis <i>game</i> untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa dan sama-sama menggunakan metode kuantitatif.	Adapun perbedaan yaitu peneliti terdahulu berfokus pada penerapan game edukasi dan aktivitas belajar siswa
3.	Eveline Siregar dan Frista D. Ramadhani	Game Edukatif Berbasis <i>Powerpoint</i> untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar	Memiliki persamaan dalam membahas tentang penggunaan game untuk mata pelajaran IPS.	Perbedaannya yaitu peneliti terdahulu berfokus pada game edukatif berbasis <i>powerpoint</i> . Penelitian ini juga memiliki perbedaan pada kebaruan metode yang

				digunakan yaitu sebelumnya menggunakan metode pengembangan jenis DDD-E sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.
4.	Ana Rusmardiana	<i>Students' Perception on the Use of Kahoot as a Learning Media</i>	Penelitian ini memiliki kesamaan pada game yang digunakan dalam pembelajaran yakni menggunakan game kahoot	Penelitian sebelumnya menganalisis persepsi siswa terhadap kahoot. Dan data dikumpulkan melalui kuesioner dengan bantuan Google Form.
5.	Kinanti Amira Putri	Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang	Penelitian ini memiliki kesamaan pada media pembelajaran yang digunakan serta sama-sama meneliti terkait dengan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS	Perbedaan penelitian yaitu penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan media game kahoot, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan game kahoot.

B. Tinjauan Teori

1. Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Pembelajaran Interaktif

Dalam proses pembelajaran adanya media memiliki arti penting, karena dalam kegiatan tersebut pembelajaran yang susah dipahami dapat disampaikan dan dibantu dengan menerapkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang guru tidak mampu sampaikan kepada siswa melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, siswa lebih mudah mencerna bahan dengan adanya media pembelajaran.¹¹

Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan keinginan dan minat yang dimiliki oleh siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan mempengaruhi psikologis siswa dalam belajar.¹²

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.120.

¹² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2012), h.58.

Tetapi siswa juga dapat memberikan respon yang aktif, respon dari siswa tersebut dijadikan penentu kecepatan dan sekuensi penyajian.¹³

Menurut Munir, media pembelajaran interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang didesain semenarik mungkin agar tampilannya memenuhi fungsi untuk menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunanya. Pengertian ini mengacu pada kemampuan multimedia interaktif untuk berkomunikasi dengan penggunanya. Tampilannya dirancang agar pengguna dapat memperoleh informasi yang interaktif.¹⁴ Menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar*, media pembelajaran multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, gambar, grafik, dan video).¹⁵

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif dirancang dan di manfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran tidak serta merta menggantikan peran guru, pembelajaran interaktif justru membantu guru agar menjadi pengelola kreatif dari pengalaman belajar, daripada sebagai pembagi informasi dalam proses pembelajaran.

¹³ Aniswatin Khotimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Antena Di SMK Negeri 5 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* Vol., no. 1 (2018): h.28.

¹⁴ Munir, *Multimedia (Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan)* (Bandung: Alfabeta, 2012), h.79.

¹⁵ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: DIVA Press, 2015), h.329.

Winarno menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran mempunyai beberapa manfaat yaitu:

- 1) Siswa dapat bekerja secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil.
- 2) Lebih efektif untuk menjelaskan materi baru yang bersifat simulasi interaktif.
- 3) Memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa untuk mengetahui kemampuannya pada suatu masalah atau materi tertentu sehingga dapat digunakan sebagai penilaian sumatif.
- 4) Siswa mempunyai cara atau teknik tersendiri untuk memecahkan masalah belajar dengan materi yang sama dengannya.¹⁶

Berkaitan dengan manfaat media pembelajaran interaktif, Munir menegaskan bahwa kemampuan media pembelajaran interaktif adalah memberikan pelajaran secara individu melalui sistem tutor pribadi. Multimedia mampu mengulang informasi. Jika siswa kurang memahami materi yang disajikan, siswa dapat melihat kembali program multimedia secara berulang hingga memahaminya. Penggunaan multimedia dapat memacu motivasi belajar siswa, memberikan penjelasan yang lebih baik dan lengkap terhadap suatu pokok pembelajaran, memudahkan siswa untuk mengulang materi pelajaran, mengadakan latihan untuk mengukur kemampuan siswa.

Berdasarkan beberapa konsep diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif bermanfaat sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif

¹⁶ Winarno, *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran* (Yogyakarta: Genius Prima Media, 2019), h.11.

juga dapat menumbuhkan motivasi siswa dengan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, efisien, dan menarik.

b. Model-model Pembelajaran Interaktif

Deni Darmawan mengemukakan bahwa ada 4 model media pembelajaran interaktif, yakni Model *Drills*, Model Tutorial, Model Simulasi, dan Model Games:¹⁷

1) Model *Drills*

Pada Model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dengan persediaan latihan soal yang bertujuan untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Tahapan materi model *drills* yakni:

- a) Program penyajian masalah dalam bentuk soal
- b) Siswa mengerjakan soal-soal latihan
- c) Program merekan penampilan siswa, mengevaluasi, dan memberikan umpan balik
- d) Apabila hasil latihan siswa sudah memenuhi kriteria, maka program akan berlanjut ke materi selanjutnya, namun jika belum akan ada fasilitas remidi yang dapat diberikan secara parsial maupun keseluruhan.

2) Model Tutorial

Pada model ini memberikan pengalaman belajar dengan cara memberikan materi atau informasi terlebih dahulu, kemudian siswa diberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah disajikan. Penyajian materi bisa

¹⁷ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), h.59-64.

dilakukan dengan cara bertahap membentuk siklus. Tahapan pembelajaran dengan model tutorial yakni:

- a) *Introduction* (Pengenalan)
- b) *Presentation of Information* (Penyajian informasi/materi)
- c) *Question of Responses* (Pertanyaan dan respon)
- d) *Judging of Responses* (Penilaian respon)
- e) *Providing Feedback about Responses* (Pemberian balikanrespon)
- f) *Remidiaton* (Pengulangan)
- g) *Sequencing Lesson Segmen* (Segmen pengaturan pengajaran).

3) Model Simulasi

Pada model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana nyata. Program simulasi akan merancang bentuk-bentuk animasi yang detail. Kategori dalam model simulasi yaitu situasi, fisik, prosedur dan proses. Tahapn materi dalam model simulasi yakni:

- a) Pengenalan,
- b) Penyajian informasi (simulasi 1, simulasi 2, dan seterusnya),
- c) Pertanyaan dan respon jawaban,
- d) Penilaian respon,
- e) Pemberian *feedback* (umpan balik) tentang respon,
- f) Pembetulan,
- g) Segmen pengaturan pengajaran,
- h) Penutup.¹⁸

¹⁸ Cipi Riyana Rusman, Deni Kurniawan, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2013), h.120.

4) Model *Games*

Pada model ini merancang pembelajaran melalui simulasi-simulasi tertentu yang dibutuhkan siswa dan mampu menerapkan semua pengalaman belajarnya dalam menyelesaikan masalah. Model *games* bertujuan untuk meyajikan informasi dalam bentuk fakta, prinsip, proses, struktur, sistem yang dinamis, kemampuan memecahkan masalah, pengambilan keputusan, kemampuan kerja sama, kemampuan sosial, dan kemampuan insidental seperti kompetisi, bagaimana kerja sama, dan aturan-aturan yang harus ditaati dalam membimbing sikap disiplin siswa. Tahapan materi model *games* yakni:

- a) *Introduction* (pendahuluan): Judul, tujuan, aturan, petunjuk, pilihan permainan.
- b) *Body of Instructional Games* (bentuk instruksional permainan) Skenario, tingkatan permainan, pelaku permainan, aturan permainan, tantangan dalam mencapai tujuan, rasa ingin tahu, kompetisi positif, hubungan bermakna antara permainan dan pembelajaran, kemampuan melawan tantangan, menang atau kalah, pilihan permainan, alur atau langkah-langkah yang harus dilakukan, pergantian tipe kegiatan, dan interaksi dalam bermain.
- c) *Closing* (penutup): Pengumuman pemenang, pemberian reward, informasi terutama feedback untuk pemain dalam meningkatkan penampilan individual, penutup.

c. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, karena penggunaan media dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media pembelajaran multimedia interaktif merupakan alat perantara atau penghubung yang berkaitan dengan komputer yang saling melakukan hubungan aktif. Media pembelajaran multimedia interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media dirancang dengan melibatkan respon aktif pemakai.

Pada proses pembelajaran, media berperan penting untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dan juga meningkatkan mutu serta kualitas pembelajaran. Adanya media pembelajaran tidak hanya sebatas pembantu pengajar dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal tersebut tertuju untuk semua jenis media pembelajaran, baik yang canggih dan mahal, atau media pembelajaran yang sederhana dan murah. Kontribusi dalam kegiatan pembelajaran yakni:¹⁹

- a) Bahan ajar (materi) menjadi lebih standar.
- b) Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik
- c) Proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif
- d) Waktu pembelajaran yang singkat
- e) Peningkatan kualitas pembelajaran
- f) Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

¹⁹ Hamzah B Uno dan Nia Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), h.121.

g) Meningkatkan sikap positif siswa dan memberikan nilai positif bagisiswa.

2. *Game Kahoot*

a. Pengertian *Kahoot*

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

Kahoot merupakan media pembelajaran yang berbasis internet sekaligus alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif. Dikatakan interaktif karena di dalam *kahoot* memuat fitur-fitur seperti soal, pengayaan, *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *Kahoot* memiliki kelebihan yaitu siswa dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan akurat dalam waktu yang terbatas.

Dengan adanya waktu yang terbatas ini dapat melatih siswa untuk berfikir cepat dan tepat dalam mengerjakan soal dalam *kahoot*. Pembelajaran dengan *Kahoot* juga didukung dengan tampilan visual yang berwarna-warni dan hadirnya musik untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih menyukai materi secara visual baik dalam bentuk gambar, diagram, bagan, garis waktu dan lainnya.

b. Cara Menggunakan *Kahoot* dalam Pembelajaran

Kahoot sebagai media pembelajaran yang interaktif memiliki manfaat untuk meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Adapun cara menggunakan kahoot dalam pembelajaran yaitu sabagai berikut:²⁰

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

c. Kelebihan dan Kekurangan *Kahoot*

1) Kelebihan *Kahoot*

- a) Tampilan *kahoot* yang menarik dan bervariasi sehingga menimbulkan jiwa semangat bagi siswa untuk mengerjakan soal

²⁰ Bahar Herwina, "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* Vol.3, no. 1 (2020): h.155-62.

- b) Lebih praktis karena *kahoot* sudah berbasis teknologi dan dapat dimainkan melalui *smartphone*
- c) Dapat menimbulkan rasa antusias siswa dalam menjawab setiap pertanyaan melalui *kahoot* sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar
- d) Dapat meminimalisir terjadinya perilaku menyontek karena dengan waktu yang terbatas maka siswa tidak mempunyai kesempatan untuk menyontek
- e) Dapat melihat hasil evaluasi untuk memudahkan guru dalam memberi nilai dan melakukan evaluasi.²¹

2) Kekurangan *Kahoot*

- a) Untuk menggunakan *kahoot* diperlukan koneksi internet yang stabil
- b) Untuk mengimplementasikan *kahoot* dalam pembelajaran memakan waktu yang lama
- c) Pada tampilan *kahoot* hanya membatasi 4 pilihan jawaban dan teks tidak bisa terlalu Panjang
- d) Tidak semua sekolah mempunyai fasilitas yang dapat mendukung untuk menerapkan *kahoot* dalam pembelajaran
- e) Tidak semua guru dapat mengoperasikan teknologi ke dalam pembelajaran termasuk *kahoot*.

d. Kedudukan dan Pelaksanaan *Game Kahoot*

Kedudukan game *kahoot* dalam penelitian ini yaitu sebagai media pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Sebelum menerapkan media *game kahoot*, peneliti melakukan uji

²¹Irwan Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* Vol.8, no. 1 (2019): h.95.

kelayakan media pembelajaran kepada ahli materi dan ahli media sebagai validator. Validator materi memvalidasi isi atau materi yang digunakan oleh peneliti. Validator media memvalidasi desain yang digunakan pada produk media pembelajaran berbasis *game kahoot*. Adanya validasi ini bertujuan untuk mendapatkan data yang berupa penilaian dan saran dari validator sehingga dapat dilihat layak atau tidaknya produk media pembelajaran yang digunakan.

Adapun tahapan setelah melakukan uji kelayakan dan validator menyatakan bahwa media pembelajaran telah dinyatakan layak digunakan maka penerapan media *game kahoot* dapat dilaksanakan. Pelaksanaan *game kahoot* dilaksanakan sesudah peneliti memberikan materi. Jadi peneliti memberikan materi terlebih dahulu kepada siswa kemudian dilaksanakan ujian dengan menggunakan *game kahoot* melalui pretest dan posttest sehingga nantinya dapat diperoleh data hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata Motivasi belajar terdiri dari dua kata yaitu motivasi dan belajar. Motivasi dan belajar mempunyai masing-masing arti. Kata motivasi menurut Mc Donald dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada diri individu yang ditandai dengan munculnya emosi dan reaksi atau tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Selaras dengan pengertian tersebut, Woodwort dalam Wina Sanjaya mengungkapkan bahwasanya motivasi merupakan sesuatu yang dapat menjadikan seseorang untuk melaksanakan kegiatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan.²²

²² Santrianawati, *Media Dan Sumber Belajar* (Sleman: CV. Budi Utama, 2018), h.6.

Motivasi mempunyai pengaruh yang besar pada kegiatan pembelajaran dimana ketika materi pelajaran yang dipelajari oleh siswa tidak sesuai dengan motivasi siswa maka siswa tidak akan belajar dengan baik. Materi pembelajaran yang menarik motivasi lebih mudah dipelajari siswa karena motivasi ditambahkan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Hamzah Uno (2018) motivasi belajar adalah kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Dengan kata lain motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang ada pada diri seseorang sehingga seseorang mau melakukan aktivitas atau kegiatan belajar guna mendapatkan beberapa keterampilan dan pengalaman.²³

Menurut Sudirman, Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald motivasi mengandung tiga elemen penting yaitu sebagai berikut:

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Motivasi sebagai dorongan yang kuat untuk melakukan kegiatan dalam perubahan energi dalam mengembangkan sikap untuk keberhasilan.
- 2) Motivasi ditandai munculnya, rasa atau “*feeling*”, efeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi ditandai dengan adanya rasa yang sudah ada dalam diri sendiri, untuk menggerakkan siswa untuk belajar.

²³ Mohamad Syarif Sumatri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: PT RajaGarfindo Persada, 2016), h.378.

- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Dengan adanya rangsangan maka dorongan motivasi untuk mencapai visi dan misi dalam meningkatkan pembelajaran akan memiliki potensi yang tinggi.²⁴

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

Salah satu teori yang berkaitan dengan motivasi yaitu yang digagas oleh McClelland terkait motivasi berprestasi. Keinginan untuk meraih prestasi mutlak dimiliki oleh setiap orang, dan terdapat beragam cara yang ditempuh seseorang untuk menggapainya. Semakin tinggi prestasi yang diinginkan maka semakin keras pula usaha yang harus ia keluarkan. McClelland dalam hal ini mengembangkan suatu bentuk motivasi yaitu motivasi berprestasi. Motivasi berprestasi merupakan kebutuhan yang diperoleh sejak kecil dan terus dikembangkan pada saat seseorang menginjak kedewasaan. Pentingnya motivasi berprestasi akan menumbuhkan sikap yang positif bagi manusia. Semakin termotivasinya seseorang pada suatu prestasi, maka ia akan selalu menerima dengan senang respon atau nasihat dan saran tentang cara meningkatkan prestasinya.²⁵

²⁴ Sadirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), h.74-76.

²⁵ Muhammad Ridha, "Teori Motivasi Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran PA" Vol.8, no. 1 (2020): h.1-16.

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

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam belajar. Sebagai seorang guru, hendaknya memberikan unsur motivasi sebelum atau sesudah pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa dapat menerima pelajaran secara optimal dan nantinya hasil yang diperoleh juga optimal.

b. Indikator Motivasi Belajar

Apabila seseorang memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi maka hal tersebut dapat dilihat melalui indikator motivasi karena dengan indikator merupakan alat ukur yang dijadikan gambaran dalam mengamati bagaimana peserta didik dalam motivasi belajarnya. Indikator motivasi belajar akan sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Adapun indikator motivasi belajar menurut beberapa ahli sebagai berikut:

Menurut Ekawarna bahwa motivasi belajar memiliki 2 aspek, yaitu motivasi inheren dan motivasi asing dengan tanda-tanda motivasi belajar sebagai berikut:²⁶

²⁶ Ekawarna, *Penelitian Tindakan Kelas*, Edisi Revi (Jakarta: Press Group, 2013), h.109.

- 1) Mampu menunjukkan keaktifan dalam belajar
- 2) Bersungguh-sungguh mengerjakan tugas
- 3) Ulet menghadapi segala cobaan dan kesulitan apapun
- 4) Mendapatkan informasi dari guru
- 5) Memiliki umpan balik
- 6) Memiliki penguatan

Sedangkan menurut Susanto mengemukakan indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:²⁷

- 1) Durasi kegiatan; menunjukkan bahwa berapa lama anak didik senang dalam menyukai pembelajaran
- 2) Frekuensi kegiatan; dalam waktu tertentu berapa kali kegiatan dilakukan
- 3) Persistensi; terletak pada suatu tujuan
- 4) Ketabahan; mampu menghadapi kesulitan
- 5) Devosi; suatu pengabdian untuk mencapai tujuan
- 6) Tingkat keinginan; (Niat, rencana, keyakinan, tujuan dan contoh yang baik untuk dicapai melalui latihan selesai.
- 7) Derajat kemampuan eksekusi atau item atau hasil yang didapat melalui latihannya, seberapa banyak, masuk akal atau tidak, enak/tidak.
- 8) Arah mentalitasnya ke arah tindakan objektif (suka atau benci), positif atau negatif.

Menurut Hamzah, ada enam tanda motivasi belajar, khususnya yang menyertainya:²⁸

²⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2018), h.45.

²⁸ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya (Analisis Di Bidang Pendidikan)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h.23.

- 1) Ada keinginan yang tak henti-hentinya untuk maju
- 2) Ada kekhawatiran dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Ada harapan dan keinginan untuk apa yang akan datang
- 4) Ada apresiasi dalam belajar
- 5) Ada pembelajaran yang menarik yang berhasil
- 6) Ada lingkungan belajar yang luar biasa

Sejalan dengan Indicator motivasi belajar menurut Tyas (48:2014) memiliki lima indicator yaitu diantaranya:

- 1) Rasa senang dan ketertarikan
- 2) Minat dan perhatian
- 3) Keaktifan dan dorongan untuk berprestasi
- 4) Semangat dalam belajar
- 5) Keinginan kuat untuk memahami

Maka kesimpulan dari beberapa indikator-indikator motivasi belajar diatas adalah adanya aktivitas belajar yang tinggi, adanya hasrat dan keinginan berhasil, ulet saat menghadapi kesulitan, adanya lingkungan belajar yang kondusif, lebih senang bekerja mandiri. Indikator diatas memiliki kekuatan masing-masing dalam mengukur motivasi belajar siswa sehingga kita dapat melihat seluruh indikator tersebut bekerja dalam diri individu.

c. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan hal yang penting setidaknya para siswa memiliki motivasi untuk belajar karena kegiatan akan berhasil baik apabila anak yang bersangkutan mempunyai motivasi yang kuat. Menurut Uno Dari sudut sumber yang menimbulkannya,

motif dibedakan dua macam, yaitu motif intrinsik dan motif ekstrinsik. Motif intrinsik, timbulnya tidak memerlukan angsgangan dari luar karena memang telah ada dalam diri invidu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Sedangkan motif ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terhadap minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya. Motif intrinsik lebih kuat dari pada motif ekstrinsik.²⁹

Menurut Hanafiah dan Suhana jenis motivasi terbagi menjadi dua, yaitu:³⁰

- 1) Motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang datangnya secara alamiah atau murni dari diri siswa itu sendiri sebagai wujud adanya kesadaran diri (*self awareness*) dari lubuk hati yang paling dalam.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya disebabkan faktor-faktor di luar siswa, seperti adanya pemberian nasihat dari gurunya, hadiah (*reward*), kompetisi sehat antar siswa, hukuman (*funishment*) dan sebagainya.

Pada dasarnya menurut Hamalik motivasi ada dua jenis, yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik, adalah motivasi yang tercakup didalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan siswa. Motivasi ini juga sering disebut motivasi murni , yang sebenarnya timbul dari dalam diri siswa sendiri, misalnya keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian mengembangkan sikap untuk berhasil,

²⁹Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018),h.13.

³⁰Akhmad Yazidi, “Memahami Model-Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 (The Understanding Of Model Of Teaching In Curriculum 2013)” (2013): 89–95.

menyenangi kehidupan, menyadari sumbangannya terhadap usaha kelompok, keinginan diterima oleh orang lain,dan lain-lain.

- 2) Motivasi ekstrinsik, adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar seperti situasi belajar, seperti angka kredit,ijazah , tingkatan hadiah,medali pertentangan dan persaingan yang bersifat negatif.

Maka dapat di simpulkan bahwa motivasi terbagi.menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik . Motivasi intrinsik adalah motivasi yang ada pada dalam diri seseorang atau murni diri secara alami sedangkan motivasi ekstrinsik ialah berasal dari rangsangan luar sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang muncul dikarenakan adanya faktor-faktor rangsangan dari luar.

d. Fungsi dan Peran Motivasi Belajar

Menurut Muhammad Iqbal, motivasi memiliki fungsi diantaranya adalah sebagai berikut:³¹

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan.perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya pekerjaan.

³¹ Muhammad Iqbal Harisuddin, *Secuil Esensi Berfikir Kreatif Dan Motivasi Belajar Siswa* (Bandung: PT Panca Terra Firma, 2019), h.11.

Secara garis besar Oemar Hamalik menjelaskan, ada tiga fungsi motivasi, yaitu:³²

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan kecapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku yang sedang belajar. Menurut Hamzah B. Uno ada beberapa peran dalam motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain:³³

- 1) Menentukan hal-hal yang dapat menjadikan penguat belajar. Motivasi dapat berperan dalam penguatan pembelajaran apabila seorang anak dihadapkan dengan masalah yang memerlukan pemecahan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilalui. Misalnya, seseorang anak akan memecahkan masalah materi sains tentang tumbuhan hikau, maka dengan bantuan alam sekitar.
- 2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan pembelajaran agar siswa mengetahui makna. Anak akan tertarik apabila mengetahui tujuan dalam pembelajaran karena dapat mendorong motivasinya untuk belajar.

³² Anggiat Sihombing, "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menggambar Konstruksi Penutup Atap Bangunan Gedung Melalui Metode Tanya Jawab Di Kelas XI SMK Negeri 5 Medan Tahun Ajaran 2016/2017," *Jurnal Warta Edisi* Vol.5, no. 7 (2018): h.78.

³³ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukuran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h.27.

- 3) Menentukan ketekunan belajar seseorang anak yang telah termotivasi dalam belajar maka segala sesuatu yang dipelajari dia akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun dengan harapan mendapatkan hasil yang baik.

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

e. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar terdiri dari 2 faktor diantaranya:³⁴

1) Faktor internal

a) Cita-cita dan Aspirasi

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

³⁴ Cahya firdaus Clarysya, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* Vol.2, no. 1 (2020): h.43-52.

b) Kemampuan Peserta Didik

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

c) Kondisi Peserta Didik

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

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal berarti faktor-faktor di luar dari diri peserta didik yang ikut berperan dalam mempengaruhi motivasi belajar, diantaranya sebagai berikut:

a) Kondisi lingkungan belajar

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

b) Lingkungan sosial sekolah

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

c) Lingkungan sosial masyarakat

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

d) Lingkungan sosial keluarga

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

e) Lingkungan non sosial

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

f. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar

Ada beberapa strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, sebagai berikut:³⁵

1) Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik

Pada permulaan belajar mengajar hendaknya seorang guru menjelaskan mengenai Tujuan Instruksional Khusus (TIK) yang akan dicapai siswa. Tidak cukup sampai di situ saja, tapi guru juga bisa memberikan penjelasan tentang pentingnya ilmu yang akan sangat berguna bagi masa depan seseorang, baik dengan norma agama maupun sosial. Makin jelas tujuan, maka makin besar pula motivasi dalam belajar.

³⁵ Sri Utaminingsih and others, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di SMP Islam Nurulhidayah Komplek Perumahan Renijaya Utama, Podok Petir, Bojongsari, Depok Tahun 2020," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol.2, no. 1 (2020): h.7-14.

2) Hadiah

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

3) Saingan/kompetisi

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

4) Pujian

Sudah sepantasnya siswa yang berprestasi untuk diberikan penghargaan atau pujian. Tentunya pujian yang bersifat membangun.

5) Hukuman

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

- 6) Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar. Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal ke peserta didik, khususnya bagi mereka yang secara prestasi tertinggal oleh siswa lainnya.
- 7) Membentuk kebiasaan belajar yang baik.
Ajarkan kepada siswa cara belajar yang baik, entah itu ketika siswa belajar sendiri maupun secara kelompok. Dengan cara ini siswa diharapkan untuk lebih termotivasi dalam mengulangi pelajaran ataupun menambah pemahaman dengan buku-buku yang mendukung.
- 8) Membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok.
- 9) Guru hendaknya memilih metode belajar yang tepat dan bervariasi, yang bisa membangkitkan semangat siswa, yang tidak membuat siswa merasa jenuh, dan yang tak kalah penting adalah bisa menampung semua kepentingan siswa.
- 10) Menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Baik itu media visual maupun audio visual.

4. Mata Pelajaran IPS

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

“Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political sciences, psychology, religion and sociology; as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences”.³⁶

³⁶ Jatmiko Sidi Mukminan, “Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di SMP,” *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* Vol.13, no. 1 (2018): h.53-72.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan studi sosial adalah studi terpadu tentang ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi sipil. Dalam program sekolah, studi sosial menyediakan gambar studi yang terkoordinasi dan sistematis disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, politik sains, psikologi, agama dan sosiologi; serta sesuai konten dari humaniora, matematika, dan ilmu alam.

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

Dengan adanya Ilmu Pengetahuan Sosial mengajarkan kepada seseorang untuk senantiasa melakukan perbuatan terpuji dengan menolong dan mengingatkan sesama. Sebagaimana tercantum dalam QS. Al- Ashr ayat 103/1-

3 yang berbunyi :

وَالْعَصْرِ ۝ ۱ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۝ ۲ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصُوا بِالْحَقِّ ۝
وَتَوَّصُوا بِالصَّبْرِ ۝ ۳

Terjemahnya:

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

nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.³⁷

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

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

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

³⁷ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bandung: Syamil Quran, 2019), h.601.

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

Berdasarkan penelitian Wahyu Bagja Sulfemi dan Ayu Hopilatul Lestari terkait pembelajaran IPS yaitu terdapat beberapa masalah yang dihadapi dimana dalam proses pembelajaran IPS belum memasukkan terkait fenomena atau masalah sosial dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran, guru lebih fokus untuk mengejar target materi tanpa melihat kebermaknaan dari materi IPS itu sendiri. Sehingga pada proses pembelajaran, menjadikan mata pelajaran IPS menjadi bosan karena hanya mengandalkan hafalan tanpa ada relevansi dan pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari.³⁸

Pembelajaran IPS dalam penelitian ini memfokuskan pada bab “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan” dengan sub materi “Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia”. Adapun alasan peneliti mengambil materi tersebut yaitu agar siswa menambah pengetahuan baru terkait kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia serta materi ini cocok untuk diaplikasikan pada aplikasi *kahoot*

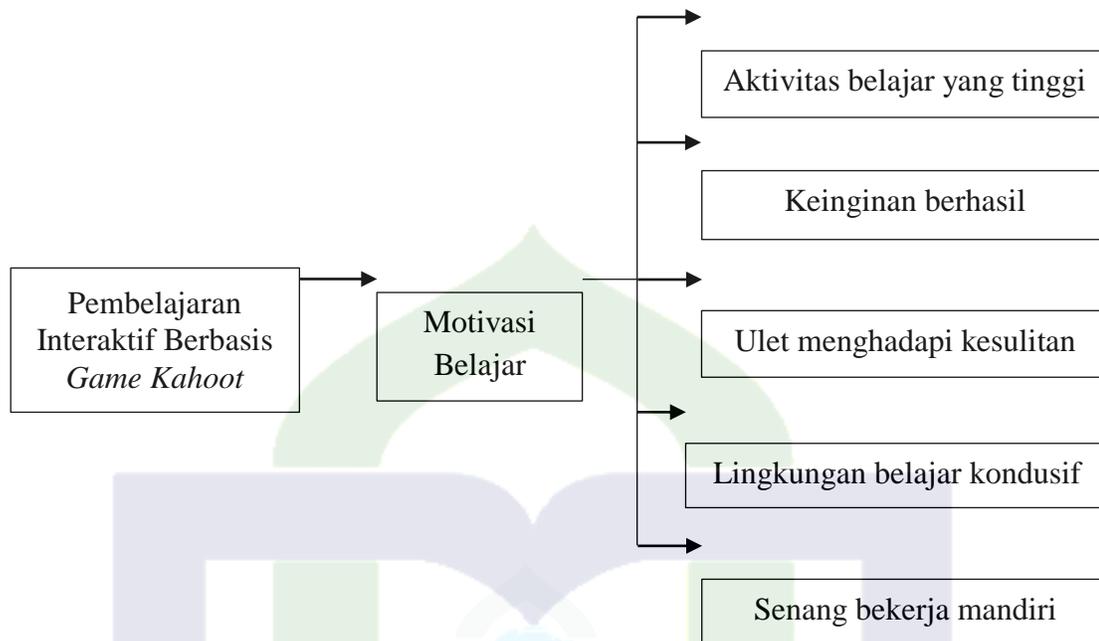
³⁸ Wahyu Bagja Sulfemi and Ayu Hopilatul Lestari, “Korelasi Kompetensi Pedagogik Guru Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah Pamijahan Kabupaten Bogor,” *Jurnal Ilmiah Edutechno* Vol.16, no. 2 (2017): h.1-17.

karena terdapat gambar-gambar yang dapat dimasukkan ke dalam *kahoot* agar siswa dapat memperkuat daya ingat terhadap materi pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Menurut Uma Sekaran, kerangka berfikir adalah suatu konsep tentang teori yang berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai suatu masalah.³⁹ Pada penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pembelajaran interaktif berbasis game kahoot, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis game kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng memiliki kerangka berfikir seperti berikut:

³⁹ Yohanda Rahmadi, "Pengaruh Electronic Word of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Followers Instagram @kulinerpku," *JOM FISIP* 7 (2020): 11.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa hipotesis yang telah disusun berdasarkan rumusan masalah dan teori yang ada, yaitu:

H_1 = Pembelajaran IPS interaktif berbasis *game kahoot* efektif meningkatkan motivasi belajar kelas VIII di MTs DDI Bilajeng.

H_0 = Pembelajaran IPS interaktif berbasis *game kahoot* tidak efektif meningkatkan motivasi belajar kelas VIII di MTs DDI Bilajeng.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Adapun penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif yang dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol.⁴⁰ Dengan demikian penelitian akan memperoleh data yang objektif, valid, dan reliable.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Disign*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random *cluster* yaitu sampelnya di ambil berdasarkan kelas, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.⁴¹ Kelompok eksperimen diberi perlakuan (pembelajaran berbasis *game kahoot*) dan kelompok kontrol tetap diajar dengan menggunakan metode yang biasa diterapkan di kelas yaitu metode pembelajaran langsung dengan menggunakan buku paket. Dalam hal ini kedua kelompok akan diperlakukan sama dan pada akhir percobaan kedua kelompok akan diberi *posttest*.

Berikut ini tabel desain *Pretest-Posttest Control Group Disign* sebagai berikut:

⁴⁰ Asep Saepul Hamid, *Metode Peneitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Penidikan*, Cet.I (Yogyakarta: Deepublish, 2014), h.5.

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h.63.

Tabel 3.1 Desain *Pretest-Posttest Control Group*

Kelompok	<i>PreTest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>PostTest</i>
Kelas Eksperimen	O_1	X	O_3
Kelas Kontrol	O_2	-	O_4

Keterangan :

O_1 = Pemberian test awal kelas eksperimen sebelum perlakuan

O_2 = Pemberian test akhir kelas eksperimen setelah perlakuan

O_3 = Pemberian test awal kelas kontrol sebelum perlakuan

O_4 = Pemberian test akhir kelas kontrol setelah perlakuan

X = Perlakuan (*treatment*) menggunakan pembelajaran interaktif berbasis game kahoot.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Peneliti menetapkan tempat penelitian yaitu di MTs DDI Bilajeng yang diharapkan akan memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Untuk memperoleh informasi tersebut peneliti menentukan subjek yang akan diambil dalam penelitian yaitu guru dan peserta didik kelas VIII MTs DDI Bilajeng.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2023/2024 dalam kurun waktu kurang lebih 1 bulan.

C. Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel merupakan salah satu bagian penting dalam penelitian yang harus ditentukan sejak awal. Dengan penentuan jenis objek penelitian ini,

peneliti bisa menentukan metode penelitian yang lebih sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan kelompok dari orang-orang, peristiwa atau barang-barang yang diminati oleh peneliti untuk diteliti.⁴² Berdasarkan data survei dan observasi awal yang telah dilakukan maka calon peneliti mengambil populasi target yaitu siswa kelas VIII MTs DDI Bilajeng.

Tabel 3.2 Data populasi peserta didik kelas VIII MTs DDI Bilajeng

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1	VIII. 1	12 Siswa	11 Siswa	23 Siswa
2	VIII. 2	10 Siswa	13 Siswa	23 Siswa
3	VIII. 3	11 Siswa	14 Siswa	25 Siswa
4	VIII. 4	9 Siswa	11 Siswa	20 Siswa
Jumlah		42 Siswa	49 Siswa	91 Siswa

Sumber data: MTs DDI Bilajeng

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penentuan sampel sebagai berikut:

- a. Menetapkan kelas VIII sebagai responden dengan memilih dua kelas yang mempunyai nilai rata-rata kelas terendah pada mata pelajaran IPS.
- b. Memilih dua kelas secara acak dengan melihat nilai rata-rata kelas terendah yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *game kahoot* dalam pembelajaran IPS sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran pada umumnya yang diterapkan oleh guru di MTs DDI Bilajeng. Setelah penjumlahan nilai rata-rata kelas terendah terhadap kelas

⁴² A Nuha, "No Title Populasi Dan Sampel," *Pontificia Universidad Catolica Del Peru* Vol.8, no. 3 (2017): h.44.

VIII maka di peroleh kelas eksperimen yaitu kelas VIII.1 dengan jumlah 23 siswa dan VIII.2 dengan jumlah 23 siswa juga sebagai kelas kontrol. Distribusi jumlah peserta didik dapat di lihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Data sampel peserta didik kelas VIII MTs DDI Bilajeng

No	Kelas	Keterangan	Laki-laki	Perempuan	Total
1	VIII. 1	Eksperimen	12 Siswa	11 Siswa	23 Siswa
2	VIII. 2	Kontrol	10 Siswa	13 Siswa	23 Siswa
Jumlah			22 Siswa	24 Siswa	46 Siswa

Sumber data: MTs DDI Bilajeng

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penelitian dibutuhkan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan data yang diperlukan dalam penelitian. Seorang peneliti harus jeli memilih teknik pengumpulan data ini untuk mempermudah pengumpulan data sehingga data yang diteliti adalah data yang sesuai dengan kenyataan di lapangan. Peneliti menggunakan beberapa teknik untuk mempermudah penelitian ini, yaitu:

1. Kuesioner (Angket)

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

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mencari data atau informasi mengenai hal-hal terkait penelitian. Dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai jenis informasi berupa catatan lapangan, artikel dan media. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah daftar nilai IPS yang dimiliki guru yang digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum menggunakan pembelajaran interaktif berbasis game. Dokumentasi juga dalam bentuk foto saat pelaksanaan pembelajaran IPS berbasis game sehingga dapat digunakan untuk membantu proses refleksi.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif merupakan teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran dengan menciptakan situasi interaktif yang edukatif yakni interaksi antara guru dengan siswa. Model pembelajaran interaktif terdiri dari model *drills*, model tutorial, model simulasi, dan model *games*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan model *games*. Dengan memilih *games kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar intrinsi. Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang datangnya secara alamiah atau murni dari diri siswa itu sendiri sebagai wujud adanya kesadaran diri (*self awareness*) dari lubuk hati yang paling dalam. Indikator motivasi belajar meliputi: adanya aktivitas belajar yang tinggi, adanya hasrat dan keinginan

berhasil, ulet saat menghadapi kesulitan, adanya lingkungan belajar yang kondusif, dan lebih senang bekerja mandiri.

F. Instrumen Penelitian

Instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa tes hasil belajar (*prerespond* dan *postrespond* dan angket. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang diberikan pada sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa. Sedangkan angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Adapun indikator yang digunakan dalam angket yaitu mengadopsi dari Hamzah B.Uno. Peneliti menggunakan skala likert untuk mengajukan pernyataan dengan 5 kriteria jawaban yang dipilih yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skor Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

Tabel 3.5 Indikator Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No	Item positif	Item negatif
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	a. Hadir tepat waktu b. Tidak lekas putus asa c. Tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan	1,2,3,4	1,2	3,4
	Adanya aktivitas belajar yang tinggi	a. Disiplin dalam belajar b. Kemauan untuk belajar	5,6,7,8	5,6,8	7

Senang bekerja mandiri	<ul style="list-style-type: none"> a. Keinginan untuk berprestasi b. Ketekunan dalam belajar c. Imbalan dan hukuman d. Mendapat pujian 	9,10,11 12,13, 14,15	9, 10, 12, 14, 15	11,13
Ulet saat menghadapi kesulitan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kreatif dalam penyampaian materi b. Media pembelajaran yang menarik 	16.17, 18, 19	17,18, 19	16
Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	<ul style="list-style-type: none"> a. Suasana tempat belajar b. Kondisi kelas 	20,21, 22,23	20, 21, 23	22

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

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap.⁴³ Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan Uji Prasyarat Analisis dan Uji Hipotesis dengan penjelasan sebagai berikut :

⁴³ Zein dan Yasyifa, "Pengolahan Dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* Vol.4 (2019): h.73.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dapat dilakukan menggunakan uji chi kuadrat, Shapiro-Wilk uji liliefors dan uji Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan program SPSS 24.0 *for Windows*. Adapun uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Shapiro-Wilk karena sampel yang digunakan dalam penelitian jumlahnya kurang dari 100.

Data dapat dikatakan normal atau tidak dapat dilihat pada *table output* SPSS *Test of Normality* pada taraf signifikannya. Adapun kaidah keputusannya yaitu jika nilai signifikan lebih dari 0,005 maka data dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan jika nilai signifikan kurang dari 0,005 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal.⁴⁴ Berikut ini merupakan tabel terkait penjabaran dari uji normalitas pada penelitian ini yaitu :

Tabel 3.7 Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi	Kontrol	0.166	23	0.099	0.940	23	0.178
Awal	Eksperimen	0.134	23	0.200*	0.969	23	0.672
Motivasi	Kontrol	0.078	23	0.200*	0.977	23	0.844
Akhir	Eksperimen	0.143	23	0.200*	0.966	23	0.602

*. This

⁴⁴ Satria Artha Pratama, "Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia," *Jurnal Ilmiah MProgress* Vol.11, no. 1 (2021): h.38-47.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel, maka dapat dijelaskan bahwasanya motivasi pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi yang tertera pada uji normalitas Shapiro-Wilk yaitu 0,602 yang berarti nilai signifikansi motivasi pada kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 dan berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas kontrol memiliki nilai signifikansi yang tertera pada uji normalitas Shapiro-Wilk yaitu 0,844 yang berarti nilai signifikansi motivasi pada kelas kontrol lebih besar dari 0,05 dan berdistribusi normal. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat diberikan kesimpulan bahwasanya data motivasi belajar baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

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

Tabel 3.8 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Awal	3.232	6	12	0.040
Motivasi Akhir	1.020	6	12	0.457

Berdasarkan tabel, maka dapat dijelaskan bahwasanya hasil uji homogenitas motivasi menggunakan metode *Leven's Statistic* memiliki nilai signifikansi yang tertera yaitu 0,457 yang berarti nilai signifikansi motivasi lebih besar dari 0,05 dan bersifat homogen. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat diberikan kesimpulan bahwasanya data motivasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Berikut ini merupakan tabel terkait penjabaran dari uji homogenitas pada penelitian ini yaitu :

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

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

c. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Kegunaan uji validitas yaitu untuk mengetahui alat pengumpulan data mampu untuk mengungkapkan secara pasti apa yang diteliti.⁴⁵

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

⁴⁵ Febrianawati Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol.7, no. 2 (2018): h.32-38.

tidak adalah dengan melakukan uji signifikan koefisien korelasi pada taraf signifikan 0,05 atau 5%, yang artinya suatu item dinyatakan valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total item.⁴⁶ Berikut ini kriteria validitas data menurut seorang tokoh yang bernama Suharsimi Arikunto sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Validitas

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

Validitas empiris yang telah diujicobakan kepada kelas VIII.1 yang berjumlah 23 siswa ($N = 23$). Alasan peneliti memilih kelas VIII sebagai kelas uji coba yaitu dikarenakan kelas VIII.1 sudah pernah menempuh atau mempelajari materi terkait “Kedatangan Bangsa-bangsa Barat ke Indonesia”. Analisis hasil uji validitas menggunakan korelasi (*Person Product Moment Correlation*). Berikut ini tabel untuk mengetahui hasil uji validitas angket :

Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Angket

No Instrumen	<i>Person Correlation r-hitung</i>	<i>r-tabel</i>	Keterangan
1	0,538	0,413	Valid
2	0,427	0,413	Valid
3	0,427	0,413	Valid

⁴⁶ Vivi Herlina, *Panduan Praktis Mengelola Data Koefisien Menggunakan SPSS* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019),h.72.

4	0,497	0,413	Valid
5	0,432	0,413	Valid
6	0,472	0,413	Valid
7	0,463	0,413	Valid
8	0,470	0,413	Valid
9	0,499	0,413	Valid
10	0,509	0,413	Valid
11	0,472	0,413	Valid
12	0,496	0,413	Valid
13	0,438	0,413	Valid
14	0,517	0,413	Valid
15	0,445	0,413	Valid
16	0,466	0,413	Valid
17	0,463	0,413	Valid
18	0,476	0,413	Valid
19	0,519	0,413	Valid
20	0,576	0,413	Valid
21	0,428	0,413	Valid
22	0,456	0,413	Valid
23	0,473	0,413	Valid

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

d. Uji Reliabilitas

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

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

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan pengujian angket motivasi belajar sebanyak 23 item. Untuk mengetahui hasil uji reliabilitas angket motivasi belajar dapat ditunjukkan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Angket

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of items</i>
0,999	23

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya uji reliabilitas pada instrumen angket motivasi belajar dinyatakan reliabel

dikarenakan berdasarkan nilai koefisien pada metode *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,999. Mengacu pada hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen angket motivasi belajar maka dapat disimpulkan bahwasanya instrumen tersebut valid dan reliabel. Dengan hal tersebut, maka instrumen angket motivasi belajar dapat diujikan kepada kelas eksperimen dan kontrol.

2. Uji Hipotesis Data (Uji-t)

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

Uji manova digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis penelitian diterima atau tidak. Adapun hipotesis penelitian yakni :

H_0 : Tidak terdapat efektivitas pembelajaran IPS berbasis *game kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng.

H_1 : Terdapat efektivitas pembelajaran IPS berbasis *game kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng.

1) Uji Hipotesis

a) Uji homogenitas varian

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

Tabel 3.12 Uji Homogenitas Varian

Levene's Test of Equality of Error Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi_Belajar	Based on Mean	0.070	1	44	0.792
	Based on Median	0.074	1	44	0.787
	Based on Median and with adjusted df	0.074	1	43.423	0.787
	Based on trimmed mean	0.060	1	44	0.807

b) Uji homogenitas matriks kovarian

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

Tabel 4.13 Uji Homogenitas Matriks Varians/Covarian Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Box's Test of Equality of Covariance Matrices	
Box's M	2.946

F	0,972
df1	3
df2	234673,148
Sig.	0.724

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwasanya nilai Box's M tertera 2,946 dengan taraf signifikansi 0,972. Maka dapat diartikan $2,946 > 0,05$. Dengan demikian H_a diterima. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwasanya matriks kovarian dari variabel dependen sama, maka selanjutnya analisis Manova dapat dilanjutkan.

c) Kriteria pengambilan keputusan Uji Manova

Tabel 4.14 Hasil Multivariate Tests

Multivariate Tests						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	0.995	7823.237 ^b	2.000	78.000	0.000
	Wilks' Lambda	0.005	7823.237 ^b	2.000	78.000	0.000
	Hotelling's Trace	203.478	7823.237 ^b	2.000	78.000	0.000
	Roy's Largest Root	203.478	7823.237 ^b	2.000	78.000	0.000

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

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Tahapan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Kahood* pada Mata Pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng

Pembelajaran IPS interaktif berbasis *game kahood* pada mata pelajaran IPS yang dilakukan di MTs DDI Bilajeng terdiri atas tiga tahapan. Tahapan proses pembelajaran yang dilaksanakan meliputi: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap-tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan secara rasional tentang tujuan pembelajaran tertentu dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada.⁴⁷ Pada tahap ini peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terkait materi Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dengan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan. Materi ini dirancang untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang dinamika sosial, ekonomi, dan politik yang terjadi selama masa penjajahan serta bagaimana hal-hal tersebut mempengaruhi munculnya semangat kebangsaan di Indonesia.

Adapun ruang lingkup materi Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dengan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan pada jenjang Madrasah Tsanawiah kelas VIII meliputi: (1) Kedatangan dan Perjalanan

⁴⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2018).

Bangsa Barat ke Indonesia, (2) Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan, (3) Dampak Penjajahan Terhadap Kehidupan Masyarakat, (4) Perlawanan Terhadap Penjajah, (5) Tumbuhnya Semangat Kebangsaan, dan (6) Perkembangan Ideologi Kebangsaan. Adapun strategi yang diterapkan peneliti di MTs DDI Bilajeng adalah menekankan pada penghayatan suatu kejadian sejarah yang bertujuan pada peningkatan motivasi belajar peserta didik untuk belajar IPS.

Pada saat penelitian ini berlangsung, materi ajar yang disampaikan peneliti adalah “Kedatangan dan Perjalanan Bangsa Barat ke Indonesia” yang dimana didalamnya dibahas tentang latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia, pembentukan dan peran VOC (*Vereenigde Oost-Indische Compagnie*), dan penjajahan Belanda di Indonesia. Materi tersebut dirancang agar dibahas tuntas dalam 2 pertemuan secara intensif dan padat (2×45 menit disetiap pertemuannya).

Media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran yaitu *game kahoot*. Sebagaimana di dalam RPP, alur pembelajaran yang akan dilaksanakan terbagi ke dalam tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan dimulai dengan doa yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik, mengulas materi sebelumnya, menjelaskan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, hingga penjelasan garis besar cakupan materi. Adapun pada kegiatan inti, pembelajaran dilaksanakan menggunakan pendekatan saintifik, mulai dari memberikan waktu peserta didik bereksplorasi sendiri, bekerja secara berkelompok, dan presentasi di depan

kelas. Pada tahap ini juga diberikan penguatan materi untuk memperkaya pengetahuan siswa. Kemudian pada kegiatan penutupan guru mengulas pembelajaran hari itu menggunakan bantuan aplikasi *kahoot*, memberi tahu pembelajaran di pekan berikutnya, dan menutup pembelajaran dengan doa.

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran merupakan inti dimana proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, proses pembelajaran juga merupakan waktu dimana adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pada tahap ini aktivitas kelas dimulai dengan merapikan tempat duduk peserta didik dan mempersiapkan pelajaran. Sembari peserta didik mempersiapkan diri untuk belajar, guru menyiapkan materi ajar. Ketika kondisi kelas sudah rapi, guru mulai mengulas pelajaran.

Secara umum di awal proses pembelajaran, kendala yang biasanya muncul dalam pelajaran adalah persepsi dan motivasi peserta didik. Adapun persepsi yang dimaksud adalah anggapan awal peserta didik terhadap mata pelajaran IPS yang menurutnya sulit, banyak memahami dan menghafal, serta cenderung membosankan. Hal tersebut yang membuat motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran tidak begitu baik. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu mengatasi persepsi peserta didik agar ke depannya mampu memahami dan lebih nyaman dalam mengikuti pelajaran.

Penggunaan *game kahoot* dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi pembelajaran. Sebagaimana penerapannya sudah dilakukan oleh peneliti di MTs DDI Bilajeng. Dalam *game kahoot*, terdapat dua mode permainan yang bisa dipilih, yaitu mode klasik (*classic*),

dan mode tim (*tim mode*). Secara umum, kedua mode permainan ini sama saja, namun yang membedakan adalah dari segi permainannya. Mode klasik mempertandingkan peserta didik secara individu, atau dalam aplikasi dikenal dengan istilah “*player vs player*” dengan menggunakan ponsel masing-masing (1 *player* 1 *device*). Sedangkan mode tim mempertandingkan kelompok dengan kelompok (*team vs team*), serta menggunakan satu ponsel (*device*) untuk digunakan secara bersama-sama. Peneliti sebagai guru tidak menjelaskan petunjuk maupun teknis kepada peserta didik lagi. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah mengerti sebelumnya cara menggunakan aplikasi *kahoot*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, *game kahoot* dilaksanakan pada akhir pembelajaran sebagai alat bantu evaluasi pelajaran. Guru hanya menggunakan mode klasik dalam permainan karena mode ini lebih mudah diterapkan dan praktis. Sehingga hasil dari permainan itu (skor akhir) dapat diakumulasikan ke dalam *saving points*. Mode ini praktis digunakan karena peserta didik hanya memerlukan ponselnya dan *log ini* pada aplikasi, serta memasukkan PIN yang disediakan untuk dapat bergabung dengan permainan.

Ketika permainan dimulai, peneliti bertindak sebagai operator sambil mengawasi peserta didik dan memastikan mereka berpartisipasi dalam permainan. Setiap satu pertanyaan, peserta didik diberikan kesempatan selama 30 detik untuk memilih jawaban mana yang menurutnya tepat. Selanjutnya setelah satu pertanyaan di jawab, maka akan muncul jawaban yang benar dan *leaderboard* sementara. Suasana yang terbangun di kelas

menjadi lebih aktif dan ramai. Peserta didik tampak lebih tertarik ketika menggunakan *kahoot* ketimbang disaat guru hanya menjelaskan. Peserta didik juga tampak bermain secara kompetitif untuk *ranking* pertama dalam *leaderboard*. Penggunaan aplikasi *kahoot* ini tidak semata-matadimanfaatkan sebagai permainan begitu saja, melainkan berkaitan dengan sistem penilaian guru itu sendiri.

Tabel 4.1 Langkah-langkah pelaksanaan pengajaran di kelas

	Tahapan	Aktivitas
Kegiatan Pendahuluan	Menciptakan situasi	Guru melakukan persepsi terhadap materi yang akan dipelajari dengan menayakan 1-2 pertanyaan umum terkait pelajaran pada pertemuan sebelumnya.
Kegiatan Inti	Pembahasan tugas	Menyampaikan informasi tentang aturan umum dalam <i>Kahoot</i> seperti dilarang menyontek, dan perbuatan lainnya. Guru juga menawarkan berapa nilai <i>saving points</i> yang akan diperoleh bagi pemenang. Setelah itu, guru menyampaikan beberapa poin materi secara proporsional melalui metode ceramah dan tanya jawab interaktif
	Bermain	Peserta didik mulai bermain

		Kahoot! menggunakan ponsel masing-masing sementara guru mengawasi dari depan kelas.
	Observasi dan pengumpulan data	Peserta didik mengolah, menganalisis, dan memilih jawaban. Setelahnya peserta didik melihat dan mengingat jawaban yang benar dari soal tersebut dengan cara menuliskan pengetahuan yang didapat.
Kegiatan penutup	Pengolahan data dan analisis	Peserta didik melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang didapat melalui <i>Kahoot</i>
		Guru menyampaikan beberapa patah kata sebagai kesimpulan sekaligus penutup pembelajaran

3) Tahap Evaluasi

Evaluasi erat kaitannya dengan pengukuran dan penilaian. Pengukuran dapat diartikan sebagai kegiatan atau upaya yang dilakukan untuk memberikan angka-angka pada suatu gejala, peristiwa atau benda, sehingga hasil pengukuran akan selalu berupa angka. Guru mengadakan evaluasi memenuhi dua tujuan, yaitu untuk mengetahui kemajuan anak atau

murid setelah murid tersebut menyadari pendidikan selama jangka waktu tertentu, dan untuk mengetahui tingkat efisiensi metode-metode pendidikan yang dipergunakan pendidikan selama jangka waktu tertentu.

Dalam penelitian ini, evaluasi yang dijadikan sorotan adalah bagaimana guru mampu memanfaatkan aplikasi *Kahoot* sebagai salah satu alat penilaian peserta didik. Untuk mengukur kemampuan peserta didik, aplikasi *Kahoot* digunakan sebagai salah satu bentuk, cara, atau metode dalam mengukur kemampuan peserta didik pada suatu indikator pembelajaran. *Kahoot* bukan difungsikan sebagai satu-satunya metode guru dalam memberikan penilaian terhadap kompetensi peserta didik, melainkan sebagai salah satu alat bantu guru yang praktis dalam mengukur dan menilai kompetensi peserta didik

2. Efektivitas Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis *Game Kahoot* pada Mata Pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai data yang diperoleh dari hasil penelitian yakni data yang berasal dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VIII.1 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media buku cetak atau buku paket dan kelas VIII.2 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media *game kahoot*. Data motivasi belajar diperoleh melalui penyebaran kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket terdiri dari 23 pertanyaan sesuai dengan indikator belajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka pada sub bab ini akan dipaparkan secara lebih rinci terkait penggunaan media *game kahoot* dalam pembelajaran sebagai berikut :

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

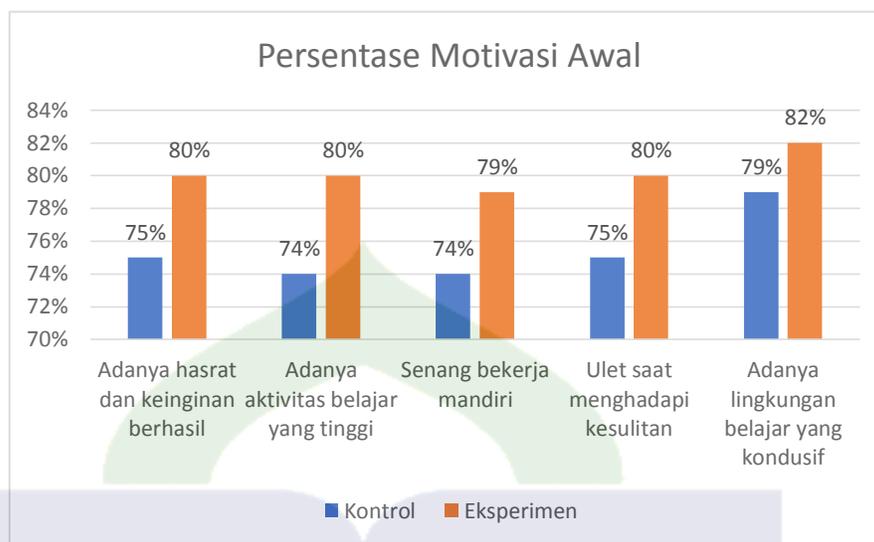
Terdapat 5 indikator angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya aktivitas belajar yang tinggi, (3) Senang bekerja mandiri, (4) Ulet saat menghadapi kesulitan, (5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

1) Motivasi Awal Peserta Didik

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

Tabel 4.2 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Awal

Indikator	Kontrol	Eksperimen
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	75%	80%
Adanya aktivitas belajar yang tinggi	74%	80%
Senang bekerja mandiri	74%	79%
Ulet saat menghadapi kesulitan	75%	80%
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	79%	82%



Gambar 4.1 Grafik Persentase Motivasi Awal

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

a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil terdiri dari 3 sub indikator yaitu : (a) hadir tepat waktu yang tertera pada nomor 1 dan 2, (b) tidak lekas putus asa yang tertera pada nomor 3, (c) tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan yang tertera pada nomor 4. Motivasi awal siswa pada indikator pertama yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kelas eksperimen memperoleh skor 293 dengan presentase 80% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 277 dengan presentase 75%.

b) Adanya aktivitas belajar yang tinggi

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar terdiri dari 2 sub indikator yaitu : (a) disiplin dalam belajar yang tertera pada nomor 5 dan 6, (b) kemauan untuk belajar yang tertera pada nomor 7 dan 8. Motivasi awal siswa pada indikator kedua yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar pada kelas eksperimen memperoleh skor 296 dengan presentase 80% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 273 dengan presentase 74%.

c) Senang bekerja mandiri

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator senang bekerja sendiri terdiri dari 4 sub indikator yaitu : (a) keinginan untuk berprestasi yang tertera pada nomor 9 dan 10, (b) ketekunan dalam belajar yang tertera pada nomor 11, (c) imbalan dan hukuman yang tertera pada nomor 12, 13, dan 14, (d) mendapat pujian yang tertera pada nomor 15. Motivasi awal siswa pada indikator ketiga yaitu senang bekerja mandiri pada kelas eksperimen memperoleh skor 507 dengan presentase 79% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 477 dengan presentase 74%.

d) Ulet saat menghadapi kesulitan

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

Motivasi awal siswa pada indikator kelima yaitu ulet saat menghadapi kesulitan pada kelas eksperimen memperoleh skor 295 dengan presentase 80% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 278 dengan persentase 75%.

e) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif terdiri dari 2 sub indikator yaitu : (a) suasana tempat belajar yang tertera pada nomor 20, 21, dan 23, (b) kondisi kelas yang tertera pada nomor 22. Motivasi awal siswa pada indikator keenam yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif pada kelas eksperimen memperoleh skor 300 dengan presentase 82% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 292 dengan presentase 79%.

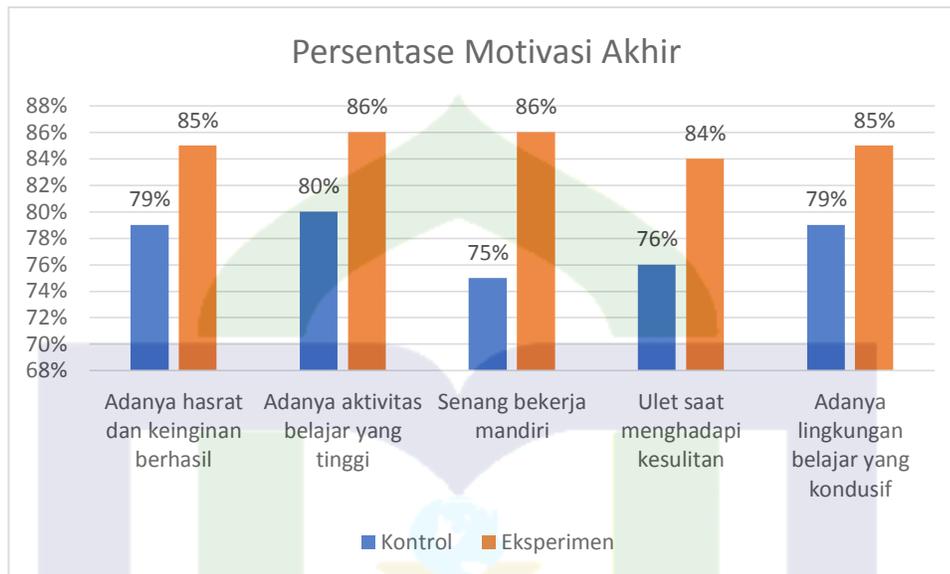
2) Motivasi Akhir Peserta Didik

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

Tabel 4.3 Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Motivasi Akhir

Indikator	Kontrol	Eksperimen
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	79%	85%
Adanya aktivitas belajar yang tinggi	80%	86%
Senang bekerja mandiri	75%	86%

Ulet saat menghadapi kesulitan	76%	84%
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	79%	85%



Gambar 4.2 Grafik Persentase Motivasi Akhir

a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil terdiri dari 3 sub indikator yaitu : (a) hadir tepat waktu yang tertera pada nomor 1 dan 2, (b) tidak lekas putus asa yang tertera pada nomor 3, (c) tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan yang tertera pada nomor 4. Motivasi awal siswa pada indikator pertama yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kelas eksperimen memperoleh skor 311 dengan presentase 85% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 293 dengan presentase 79%.

b) Adanya aktivitas belajar yang tinggi

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar terdiri dari 2 sub indikator yaitu : (a) disiplin dalam belajar yang tertera pada nomor 5 dan 6, (b) kemauan untuk belajar yang tertera pada nomor 7 dan 8. Motivasi awal siswa pada indikator kedua yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar pada kelas eksperimen memperoleh skor 318 dengan presentase 86% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 295 dengan persentase 80%.

c) Senang bekerja mandiri

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator senang bekerja sendiri terdiri dari 4 sub indikator yaitu : (a) keinginan untuk berprestasi yang tertera pada nomor 9 dan 10, (b) ketekunan dalam belajar yang tertera pada nomor 11, (c) imbalan dan hukuman yang tertera pada nomor 12, 13, dan 14, (d) mendapat pujian yang tertera pada nomor 15. Motivasi awal siswa pada indikator ketiga yaitu senang bekerja mandiri pada kelas eksperimen memperoleh skor 554 dengan presentase 86% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 485 dengan presentase 75%.

d) Ulet saat menghadapi kesulitan

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

kesulitan pada kelas eksperimen memperoleh skor 310 dengan presentase 84% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 282 dengan persentase 76%.

e) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif terdiri dari 2 sub indikator yaitu : (a) suasana tempat belajar yang tertera pada nomor 20, 21, dan 23, (b) kondisi kelas yang tertera pada nomor 22. Motivasi awal siswa pada indikator keenam yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif pada kelas eksperimen memperoleh skor 314 dengan presentase 85% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor 293 dengan presentase 79%.

B. PEMBAHASAN

1. Tahapan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Kahoot* pada Mata Pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng

Berdasarkan hasil penelitian, tahapan pembelajaran interaktif berbasis *game kahoot* pada mata pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan dimulai dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, alur pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan dan menyusun soal yang kemudian diunggah ke *platform kahoot*. Alur pembelajaran yang dilaksanakan terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Tahap pelaksanaan pembelajaran merupakan tahap dimana peserta didik menerima materi yang telah disusun berdasarkan Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan penguatan terhadap materi yang diajarkan yakni mengenai kedatangan bangsa-bangsa barat di Indonesia. Kemudian pada tahap ini juga dijelaskan mengenai penggunaan *game kahoot*.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dikelas sesuai dengan hasil penelitian yaitu terdiri dari kegiatan pendahuluan yang didalamnya terdapat tahapan menciptakan situasi belajar. Kedua yaitu tahap inti, dimana pada tahap ini dilaksanakan pembahasan terkait tugas, informasi mengenai *game kahoot*, dan penyampaian materi. Pada tahap inti juga dilakukan *game kahoot* untuk melihat pemahaman awal peserta didik terkait materi.

Pada *game kahoot*, terdapat dua mode permainan yang bisa dipilih, yaitu mode klasik (*classic*), dan mode tim (*tim mode*). Secara umum, kedua mode permainan ini sama saja, namun yang membedakan adalah dari segi permainannya. Mode klasik mempertandingkan peserta didik secara individu, atau dalam aplikasi dikenal dengan istilah “*player vs player*” dengan menggunakan ponsel masing-masing (1 *player* 1 *device*). Sedangkan mode tim mempertandingkan kelompok dengan kelompok (*team vs team*), serta menggunakan satu ponsel (*device*) untuk digunakan secara bersama-sama.

Setelah melalui tahap perancangan dan pelaksanaan, langkah selanjutnya yaitu tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi, kegiatan yang dilakukan yaitu memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengerjakan soal-soal yang telah dimasukkan di platform kahoot. Tahap evaluasi ini sebagai bentuk penilai hasil belajar terhadap peserta didik.

Guru mengadakan evaluasi memenuhi dua tujuan, yaitu untuk mengetahui kemajuan peserta didik setelah peserta didik tersebut menyadari

pendidikan selama jangka waktu tertentu, dan untuk mengetahui tingkat efisiensi metode-metode pendidikan yang dipergunakan pendidikan selama jangka waktu tertentu. *Kahoot* bukan difungsikan sebagai satu-satunya metode guru dalam memberikan penilaian terhadap kompetensi peserta didik, melainkan sebagai salah satu alat bantu guru yang praktis dalam mengukur dan menilai kompetensi peserta didik.

2. Efektivitas Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis *Game Kahoot* pada Mata Pelajaran IPS di MTs DDI Bilajeng

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dikemukakan hasil penelitian terkait motivasi belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media *game kahoot* yaitu terdapat motivasi yang lebih baik dibandingkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan konvensional. Dengan adanya *game* edukasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menarik motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini berhubungan dengan pendapat Hamalik dan Azhar Arsyad dalam jurnal Mumtaza yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dengan merangsang kegiatan belajar serta menghasilkan efek psikologis pada siswa. Suatu pembelajaran tidak akan

terjadi secara efektif tanpa dilandasi dengan penggunaan sumber media pembelajaran.⁴⁸

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media game kahoot dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dikarenakan kahoot memiliki beberapa keunggulan yaitu sangat mudah di akses dan menjadi platform yang kekinian sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan menggunakan media game kahoot, maka siswa akan lebih termotivasi karena bersifat challenge antarsiswa di kelas.

Selain itu dengan media Kahoot akan membantu mencapai tujuan pembelajaran IPS terlebih dalam ranah kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis. Pemanfaatan Kahoot dapat mempermudah proses guru karena tampilan yang menarik dengan efek gambar, suara dan jenis soal yang variatif yang membuat siswa merasa pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan, maka dapat memperoleh hasil temuan bahwasanya pengimplementasian game kahoot dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dengan adanya pengimplementasian game kahoot dalam kegiatan pembelajaran IPS dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media konvensional. Hal ini dapat ditunjang dengan tingginya hasil skor rata-rata angket yang diperoleh kelas

⁴⁸ Mumtaza, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Di MTs Al-Qur'an Terpadu An-Nawawi Surabaya," *Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature* Vol.2, no. 1 (2022): h.5-11.

eksperimen dengan menggunakan media game kahoot dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.

Adapun indikator yang digunakan dalam angket penelitian yaitu terdiri dari lima indikator yaitu: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya aktivitas belajar yang tinggi, (3) Senang bekerja mandiri, (4) Ulet saat menghadapi kesulitan, (5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

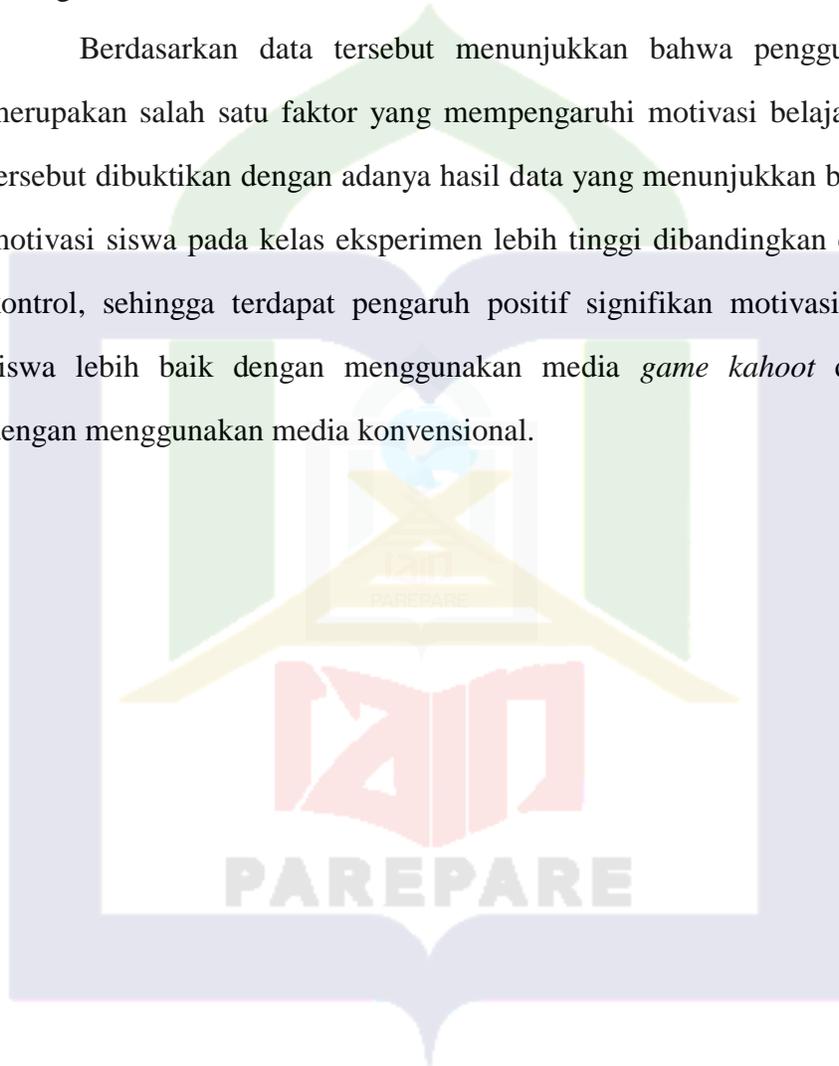
Berdasarkan data hasil angket motivasi awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa tingkat motivasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dengan data hasil motivasi awal atau sebelum diberi perlakuan yang menunjukkan skor rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 73,52 dengan presentase 80%. Sedangkan skor rata-rata pada kelas kontrol sebesar 69,43 dengan presentase 75,46%.

Sedangkan untuk data hasil motivasi akhir diperoleh setelah diberikan perlakuan dimana kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media *game kahoot* dan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi akhir di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dengan data hasil motivasi akhir atau sesudah diberi perlakuan yang menunjukkan skor rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 78,56 dengan presentase 85,39%. Sedangkan skor rata-rata pada kelas kontrol sebesar 71,65 dengan presentase 77,88%.

Berdasarkan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan juga terdapat perbedaan hasil presentase yang diperoleh yakni kelas VIII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol. Untuk mengetahui tingkat

motivasi pada kedua kelas, maka diberikan angket sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil angket kemudian diperoleh hasil motivasi siswa dimana tingkat motivasi siswa pada kelas eksperimen terjadi peningkatan sebesar 5,39%.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya hasil data yang menunjukkan bahwa tingkat motivasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga terdapat pengaruh positif signifikan motivasi belajar IPS siswa lebih baik dengan menggunakan media *game kahoot* dibandingkan dengan menggunakan media konvensional.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, efektivitas pembelajaran interaktif berbasis *game kahoot* pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs DDI Bilajeng dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan *game kahoot* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dilakukan dengan tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Aplikasi *game kahoot* dilaksanakan pada tahap pelaksanaan pembelajaran dan tahap evaluasi pembelajaran. Hasil dari *game kahoot* dimanfaatkan sebagai bahan penilaian sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang telah dipelajari.
2. Penggunaan media *game kahoot* dalam kegiatan pembelajaran IPS terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar awal dan akhir pada kelas eksperimen. Motivasi belajar awal pada kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata 73,52 dengan presentase 80%. Sedangkan pada motivasi belajar akhir pada kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata 78,56 dengan presentase 85,39%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis *game kahoot* pada mata pelajaran IPS efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs DDI Bilajeng.

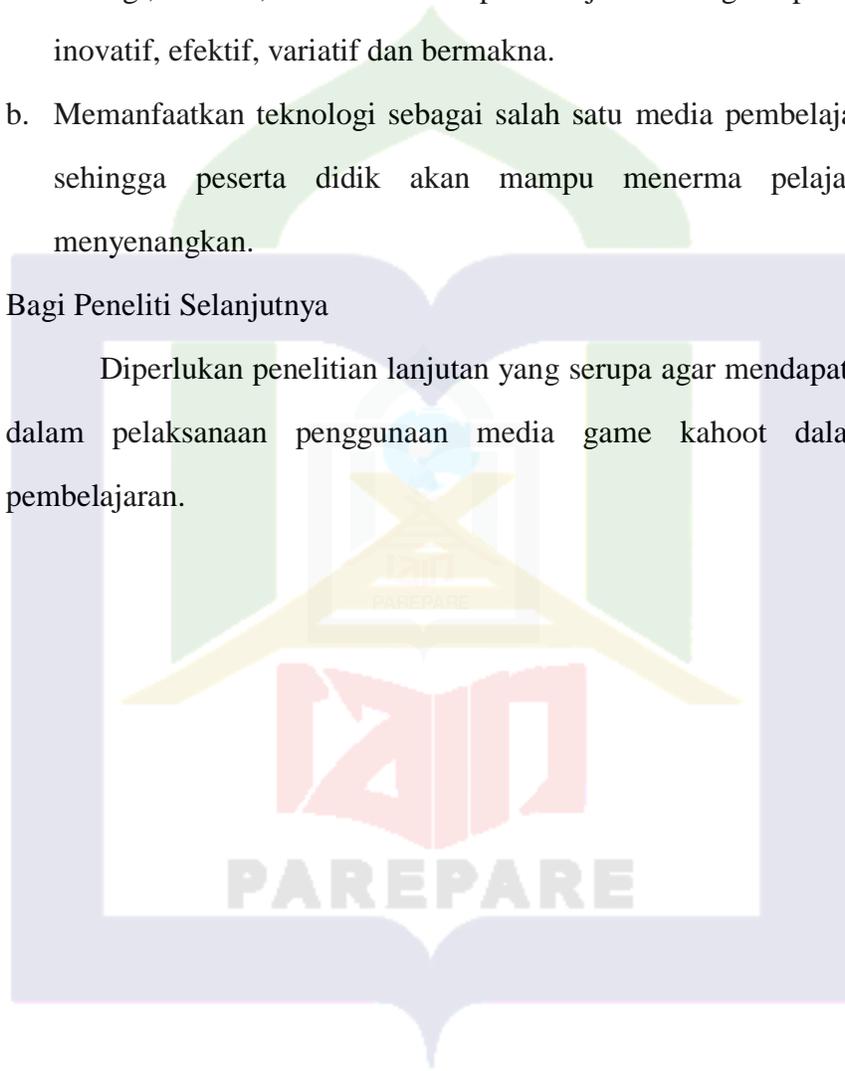
B. Saran

1. Bagi Guru

- a. Diharapkan bagi para pendidik untuk memperbarui dan menerapkan strategi, model, dan metode pembelajaran dengan penerapan yang inovatif, efektif, variatif dan bermakna.
- b. Memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran di kelas sehingga peserta didik akan mampu menerima pelajaran dengan menyenangkan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

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



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Aniswatin, Khotimah. “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Perekeyasaan Sistem Antena Di SMK Negeri 5 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* Vol., no. 1 (2018).
- B.Uno, Hamzah. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- B. Uno, Hamzah *Teori Motivasi Dan Pengukurannya (Analisis Di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Bahar, Herwina. “Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* Vol.3, no. 1 (2020).
- Clarysya, Cahya firdaus. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* Vol.2, no. 1 (2020).
- Deni , Darmawan. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Ekawarna. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Revi. Jakarta: Press Group, 2013.
- Fanny, Arif Mahya. “Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol.10, no. 2 (2019).
- Fidya, Ihfanti, and Eva Oktaviana. “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 2021.
- Hamid, Asep Saepul. *Metode Peneitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Penidikan*. Cet.I. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Harisuddin, Muhammad Iqbal. *Secuil Esensi Berfikir Kreatif Dan Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: PT Panca Terra Firma, 2019.
- Herlina, Vivi. *Panduan Praktis Mengelola Data Koessioner Menggunakan SPSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Bandung: Syamil Quran, 2019.
- Lamatenggo, Nia dan Hamzah B Uno. *Teknologi Komunikasi & Informasi*

- Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010.
- Lestari, Wahyu Bagja Sulfemi and Ayu Hopilatul. “Korelasi Kompetensi Pedagogik Guru Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah Pamijahan Kabupaten Bogor.” *Jurnal Ilmiah Edutecno* Vol.16, no. 2 (2017).
- Luthfi , Zaky Farid dan Atri Walid, Irwan. “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* Vol.8, no. 1 (2019).
- Mumtaza. “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Di MTs Al-Qur’an Terpadu An-Nawawi Surabaya.” *Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature* Vol.2, no. 1 (2022).
- Munir. *Multimedia (Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Mukminan, Jatmiko Sidi. “Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di SMP.” *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* Vol.13, no. 1 (2018).
- Nuha, A. “Populasi Dan Sampel.” *Pontificia Universidad Catolica Del Peru* Vol.8, no. 3 (2017).
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press, 2015.
- Pratama, Satria Artha. “Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia.” *Jurnal Ilmiah MProgress* Vol.11, no. 1 (2021).
- Putri, Kinanti Amira. “Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Surya Buana Malang.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.
- Rahma, Ellana Ardelia Jovita. “Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar IPS Siswa.” *Jurnal Pendidikan : SEROJA* Vol.2, no. 2 (2023).
- Rahmadi, Yohanda. “Pengaruh Electronic Word of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Followers Instagram @kulinerpku.” *JOM FISIP* 7 (2020).
- Ridha, Muhammad. “Teori Motivasi Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran PA” Vol.8, no. 1 (2020).
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali

- Press, 2013.
- Rusmardiana, Ana. "Students' Perception on the Use of Kahoot as a Learning Media." *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* Vol.14, no. 2 (2022).
- Sadirman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009.
- Santrianawati. *Media Dan Sumber Belajar*. Sleman: CV. Budi Utama, 2018.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Siregar, Eveline, and Frista D Ramadhani. "Game Edukatif Berbasis Powerpoint Untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (2022).
- Sihombing, Anggiat. "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menggambar Konstruksi Penutup Atap Bangunan Gedung Melalui Metode Tanya Jawab Di Kelas XI SMK Negeri 5 Medan Tahun Ajaran 2016/2017." *Jurnal Warta Edisi* Vol.5, no. 7 (2018).
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2017.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sumatri, Mohamad Syarif. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2018.
- Utaminingsih, Sri dan others. "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di SMP Islam Nurulhidayah Komplek Perumahan Renijaya Utama, Podok Petir, Bojongsari, Depok Tahun 2020." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol.2, no. 1 (2020): h.7-14.
- Winarno. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media, 2019.
- Yazidi, Akhmad. "Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (The Understanding Of Model Of Teaching In Curriculum 2013)" 2013 (2013).
- Yusup, Febrianawati. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

- Kuantitatif.” *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol.7, no. 2 (2018).
- Zaky dan Irwan. “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan* Vol.8 (2019).
- Zein dan Yasyifa. “Pengolahan Dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* Vol.4 (2019).
- Zubair, Muhammad Kamal, et al., *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020.



LAMPIRAN





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-2753/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

11 Juli 2024

Yth. Bupati Pinrang
Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Tepadu Satu Pintu
di
KAB. PINRANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : ARSINTA PRATIWI PUTRI
Tempat/Tgl. Lahir : GARUNGA, 26 Agustus 2002
NIM : 2020203887220027
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Tadris IPS
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : BILAJENG, KEL. KASSA KEC. BATULAPPA KAB. PINRANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Bupati Pinrang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

"Evektifitas Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis Game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas IX Di MTs DDI Bilajang"

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 12 Juli 2024 sampai dengan tanggal 12 Agustus 2024.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.

NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

SURAT IZIN PENELITIAN



MADRASAH TSANAWIYAH DDI BILAJENG
STATUS TERAKREDITASI
KELURAHAN KASSA
KECAMATAN BATULAPPA

Alamat: Bilajeng, Kel.Kassa, Kec.Batulappa, Kab.Pinrang 91253

SURAT KETERANGAN

NO: 063/MTs.21.01.06/SK/07/2024

Yang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **KAMARUDDIN, S.Pd.I, M.Pd.I**
Nip : 19661219200501 1 001
Pangkat/Gol : Pembina/IV.a
Jabatan : Kepala Madrasah MTs DDI Bilajeng
Instansi : MTs DDI Bilajeng

Menerangkan Bahwa:

Nama : **ARSINTA PRATIWI PUTRI**
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas/Lembaga : IAIN Parepare
Alamat : Bilajeng

Yang tersebut namanya di atas benar telah melakukan penelitian/wawancara dengan judul penelitian "EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN IPS INTERAKTIF BERBASIS GAME KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS VIII DI MTs DDI BILAJENG" yang dilaksanakan mulai pada tanggal 23 Juni s.d 09 Juli 2024.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bilajeng, 10 Juli 2024

Kepala Madrasah MTs DDI Bilajeng



SURAT TELAH MENELITI

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307</p>
<p>VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI</p>	

NAMA MAHASISWA : ARSINTA PRATIWI PUTRI
 NIM : 2020203887220027
 FAKULTAS : TARBIYAH
 PRODI : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
 JUDUL : PEMBELAJARAN IPS INTERAKTIF BERBASIS *GAME*
KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
 BELAJAR MATA PELAJARAN IPS KELAS IX DI MTs
 DDI BILAJENG

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PELAJARAN IPS

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

TS: Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

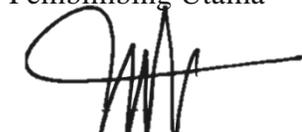
No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya hadir di sekolah sebelum bel masuk berbunyi				
2	Saya merasa rugi jika tidak masuk sekolah				
3	Saya mudah putus asa saat mengalami kesulitan dalam belajar IPS				
4	Saya menjawab saat diberikan pertanyaan oleh guru				
5	Saya tetap mengikuti pelajaran siapa pun guru yang mengajar				
6	Saya mengikuti pelajaran di sekolah sampai jam pelajaran berakhir				
7	Saya membaca materi IPS sebelum pelajaran dimulai				
8	Saya memperhatikan penjelasan guru IPS dengan baik				
9	Saya belajar materi IPS dengan sungguh-sungguh agar mendapatkan nilai yang bagus				
10	Saya bertanya pada guru apabila terdapat materi pelajaran IPS yang belum saya pahami				
11	Saya bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran IPS				
12	Saya mendapatkan pujian dari guru saat mengerjakan soal latihan IPS dengan baik				
13	Saya mendapat pujian dari orang tua ketika saya rajin membaca buku pelajaran IPS				
14	Saya mendapatkan hadiah dari guru ketika nilai ulangan IPS saya bagus				
15	Saya merasa bahagia ketika orang tua saya memberi ucapan selamat saat saya mendapatkan nilai IPS yang				

	bagus				
16	Saya suka pembelajaran IPS karena tidak membosankan				
17	Saya senang saat guru menampilkan video yang berkaitan dengan materi IPS				
18	Saya senang saat guru menggunakan media yang bervariasi saat pembelajaran IPS				
19	Saya senang saat guru menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS				
20	Saya senang belajar IPS diluar kelas karena bisa mendapatkan hal-hal baru yang belum pernah saya temui				
21	Saya senang belajar IPS ketika dalam pembelajaran dapat menimbulkan suasana yang interaktif				
22	Saya nyaman mengikuti kegiatan pembelajaran IPS di kelas yang ruangnya kotor				
23	Saya dapat belajar IPS dengan baik dengan suasana kelas yang tenang				

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian proposal skripsi mahasiswa sesuai dengan judul diatas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 25 April 2024

Pembimbing Utama



(Rustan Efendy, M.Pd.I)
NIP. 19830404 201101 1 008

Mengetahui

Pembimbing Pendamping



(Fawziah Zehrawati B, M.Pd.)
NIP. 19920623 201903 2 008

Kisi-Kisi Soal *Pretest-Posttest*

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

Soal Pretest-Posttest

Materi : “Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat di Indonesia”

Nama :

Kelas :

Soal dapat diakses melalui link *game kahoot* berikut:

<https://create.kahoot.it/details/1167b53f-4f1b-4b5f-a3fe-f66bbdcc1b27>

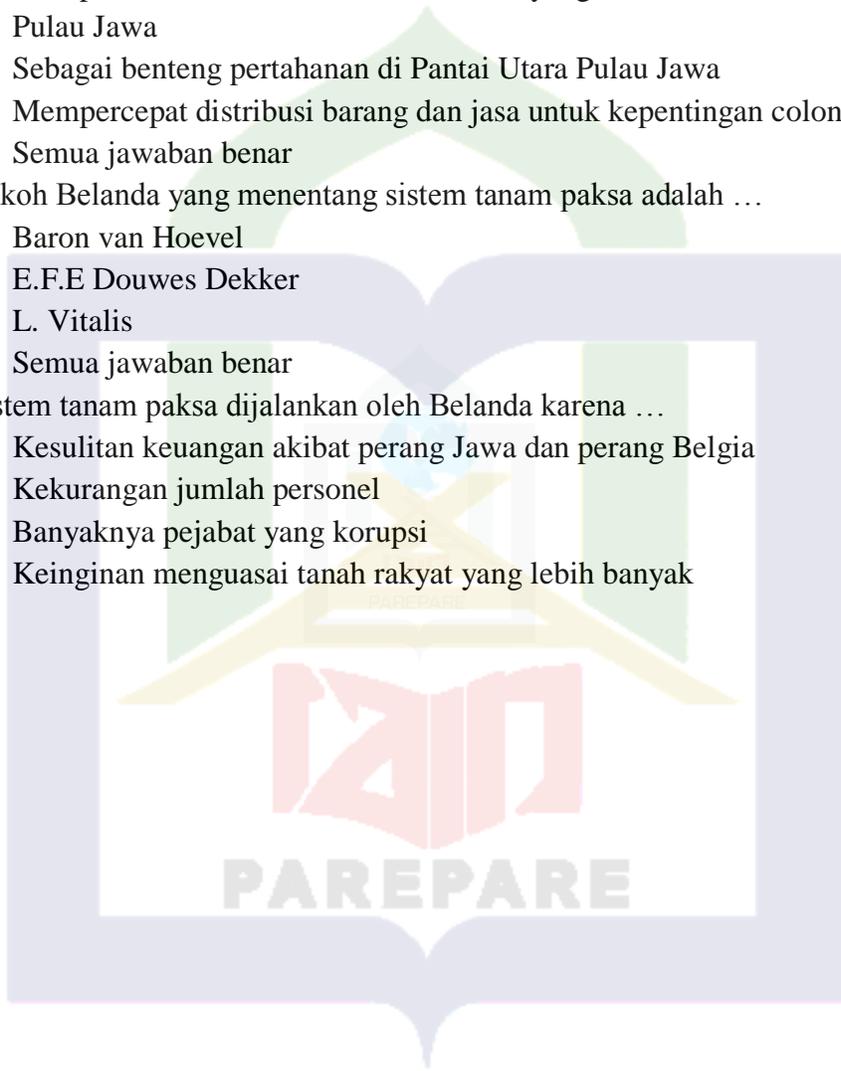
Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, d.

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

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

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

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



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN

Mata Pelajaran	: IPS	Hari/Tanggal	: Pertemuan 1
Kelas/Semester	:VIII/Genap	Alokasi Waktu	: 2 Jam pelajaran

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

PENILAIAN

Penilaian Sikap : Keaktifan siswa

Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis

Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Kegiatan

Guru Mata Pelajaran IPS
Parepare,
Nama Mahasiswa

Nip. **Arsinta Pratiwi**
Nim:



Mata Pelajaran	: IPS	Hari/Tanggal	: Pertemuan 2
Kelas/Semester	: VIII/Genap	Alokasi Waktu	: 2 Jam pelajaran

Sub Materi : Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan
Tujuan Pembelajaran : Peserta didik diharapkan mampu mendeskripsikan kondisi bangsa Indonesia akibat monopoli dan adu domba penjajahan dan pengaruh kebijakan kerja paksa, sistem sewa tanah, dan system tanam paksa pada masa penjajahan.
Langkah-Langkah Pembelajaran:
<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan doa kemudian memeriksa kehadiran peserta didik 2. Menyampaikan materi yang akan dipelajari dan mengaitkan dengan materi sebelumnya. 3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran
<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan doa kemudian memeriksa kehadiran peserta didik. 2. Menyampaikan materi yang akan dipelajari dan mengaitkan dengan materi sebelumnya. 3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran.
<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran sebagai bagian dari evaluasi 2. Guru memberikan arahan terkait dengan kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya

PENILAIAN

Penilaian Sikap : Keaktifan siswa

Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis

Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Kegiatan

OUTPUT SPSS MOTIVASI AWAL KELAS KONTROL

No	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	Abd. Hakim	2	3	4	2	4	3	2	3	3	3	4	2	2	1	4	2	3	4	3	2	4	2	3
2	Abd. Rahman	2	3	4	2	4	3	2	2	4	3	4	2	2	2	4	2	3	4	3	3	4	2	4
3	Abdul Waris	3	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	4	2	4
4	Ahmad Haykal	2	3	4	2	4	3	3	2	3	2	4	2	2	2	3	2	3	4	3	3	4	4	4
5	Andi Saskiya	3	3	4	2	3	4	2	3	3	3	4	3	2	1	3	2	3	4	3	4	4	3	4
6	Asry Yasir Yusuf	4	3	4	2	3	4	1	3	3	2	4	3	2	2	3	2	3	4	3	4	3	3	4
7	Devita Angreni	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	4	2	3	4	3	4	3	3	3
8	Dzaki Dzul Hanan	4	3	3	2	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4
9	Fauzia	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3
10	Fikrayani	3	4	2	3	3	4	2	2	3	4	4	3	1	2	3	2	3	4	3	3	4	3	3
11	Jihan Syahrani	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	2	3	2	4	2	3	4	3	4	3	2	3
12	M. Patir Mubarak	3	2	3	3	3	4	2	3	4	3	4	2	2	3	3	2	3	4	3	4	4	2	4
13	Muh. Rafli	3	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	2	3	4	2	3	4	3	3	4	1	4
14	Muh. Rais Adhly	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	4	2	4	3	3	3	4	2	3
15	Muh. Nur Tapsir	2	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	1	4	2	3	4	3	2	3	3	3
16	Muh. Syahreza	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	2	1	2	4	2	3	4	3	4	3	3	4
17	Nilam Cahya	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4	4	2	4	2	3	2	4	3	3	4	3	2	4
18	Nur Aisyah	2	3	4	3	3	3	2	4	4	4	4	2	1	1	3	2	4	4	3	3	4	2	3
19	Nur Atasya	3	3	3	3	2	2	1	4	4	3	3	2	2	2	4	3	3	4	3	4	4	2	3
20	Nuraqida	2	3	3	4	3	4	2	2	4	3	3	3	2	2	4	2	3	4	3	4	4	2	3
21	Shafira Sandra	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3
22	Shaqila Puteri	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3
23	Ruslan	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	1	3

No	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	Abdul Rahman	2	3	4	2	4	3	2	3	4	3	3	2	2	2	4	2	3	4	3	4	3	3	4
2	Aditia Saputra	2	3	4	3	4	4	2	3	4	3	3	3	1	2	4	3	3	4	3	3	4	2	4
3	Atimatul Zahra	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4
4	Farhana Anas	2	3	4	2	4	3	2	2	4	3	4	3	2	2	4	3	3	4	4	3	4	2	4
5	Irvan Rais	4	3	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	3	2	3
6	Khusnul Khatima	3	3	4	3	3	4	1	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	1	3
7	Lutfia Nur	4	4	2	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	4	4	3	4	2	3
8	Muh. Alfiansyah	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4	4	2	2	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4
9	Muh. Aslam	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4
10	Muh. Faris	3	3	4	3	3	4	2	4	4	3	3	2	2	3	3	2	4	3	2	4	3	2	3
11	Muh. Kaherul	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	3
12	Muh. Syarif	3	2	4	3	4	3	2	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3
13	Muh. Fadhil Faith	3	3	3	2	4	3	2	4	4	4	4	2	2	3	4	3	3	4	3	4	4	2	4
14	Muqrimah Tun Nisya	3	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	2	4
15	Naurah Afifah	2	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3
16	Nur Fadhilah	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	4	3	3	4	3	3	3	2	3
17	Nurniyanti	3	2	4	4	4	4	2	3	3	4	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	2	4
18	Pajar Sidik	2	3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4
19	Rian	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	4
20	Siti Komariah	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	3	4
21	Suwarni	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	2	2	4	3	4	4	3	4	3	3	4
22	Syafirah Bt. Ahmad	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4
23	Zulkarnain	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	4

OUTPUT SPSS MOTIVASI AWAL KELAS EKSPERIMEN

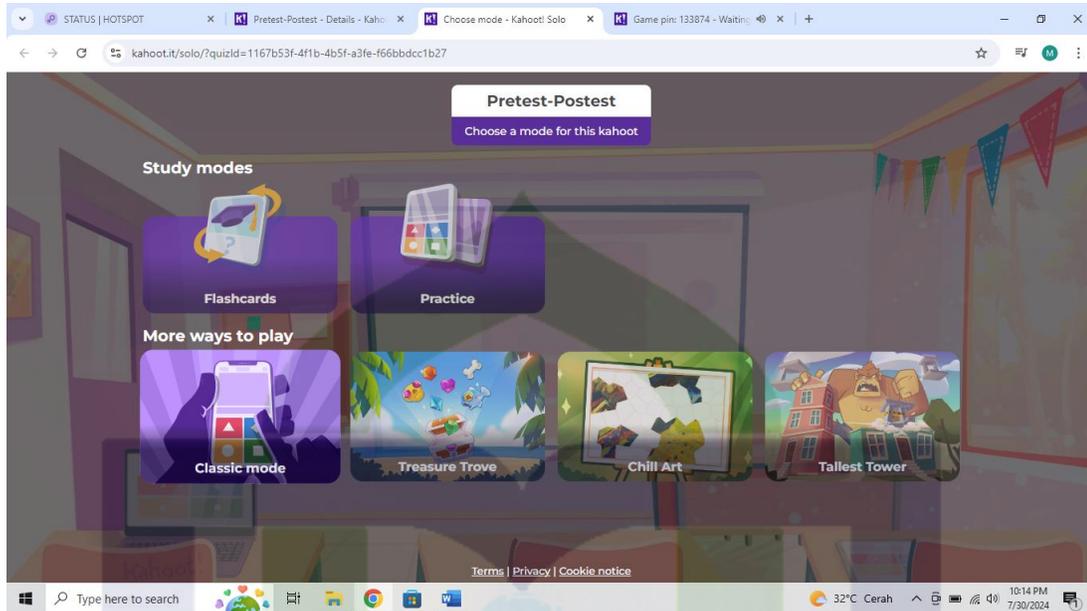
OUTPUT SPSS MOTIVASI AKHIR KELAS KONTROL

No	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	Abd. Hakim	2	3	4	2	4	3	2	3	3	3	4	2	2	2	4	2	3	4	3	2	4	2	3
2	Abd. Rahman	3	4	4	3	4	3	2	2	4	3	4	2	2	2	4	2	3	4	3	3	4	2	4
3	Abdul Waris	3	3	4	3	3	4	2	3	4	2	3	3	2	2	4	2	3	3	3	3	4	2	4
4	Ahmad Haykal	3	3	4	2	4	3	3	2	3	2	4	3	2	2	3	2	3	4	3	3	4	4	4
5	Andi Saskiya	3	4	4	2	3	4	2	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	4	3	4	4	3	4
6	Asry Yasir Yusuf	4	3	4	2	3	4	1	3	3	2	4	3	2	2	3	2	3	4	3	4	3	3	4
7	Devita Angreni	3	4	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	4	2	3	4	3	4	3	3	3
8	Dzaki Dzul Hanan	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4
9	Fauzia	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	4	4	3	4	3	4	3
10	Fikrayani	3	4	2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	1	2	3	2	4	4	3	3	4	3	3
11	Jihan Syahrani	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	2	4	3	3	4	4	4	3	2	3
12	M. Patir Mubarak	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	4	2	2	3	3	2	3	4	3	4	4	2	4
13	Muh. Rafli	3	3	3	2	4	4	2	3	4	3	3	3	2	3	4	2	3	4	3	4	4	1	4
14	Muh. Rais Adhly	3	3	3	2	4	4	2	4	3	3	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	4	2	3
15	Muh. Nur Tapsir	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	2	3	4	3	2	3	3	3
16	Muh. Syahreza	3	3	4	4	3	3	2	4	4	4	3	2	2	2	4	2	3	4	3	4	3	3	4
17	Nilam Cahya	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	2	3	3	4	3	3	4	3	2	4
18	Nur Aisyah	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	2	2	2	3	2	3	4	3	3	4	2	3
19	Nur Atasya	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	2	2	2	4	3	3	4	3	4	4	2	3
20	Nuraqida	3	4	4	4	3	4	2	2	4	3	3	3	2	2	4	2	3	4	3	4	4	2	3
21	Shafira Sandra	3	2	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	1	3
22	Shaqila Puteri	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3
23	Ruslan	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	1	3

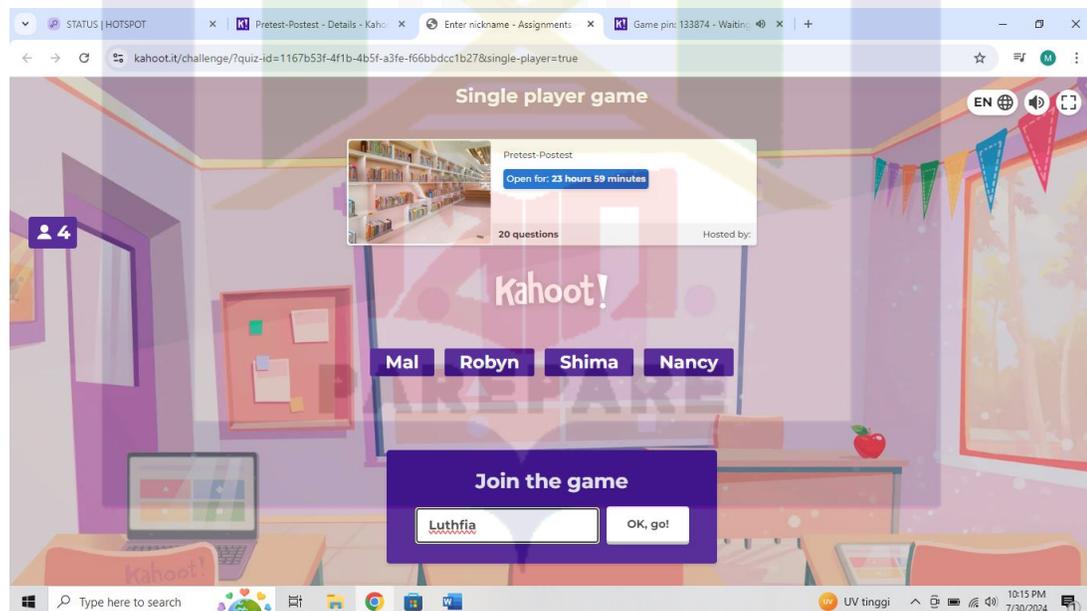
OUTPUT SPSS MOTIVASI AKHIR KELAS EKSPERIMEN

No	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
1	Abdul Rahman	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	
2	Aditia Saputra	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	
3	Atimatul Zahra	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	
4	Farhana Anas	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3
5	Irvan Rais	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3
6	Khusnul Khatima	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3
7	Lutfia Nur	3	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	4
8	Muh. Alfiansyah	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4
9	Muh. Aslam	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4
10	Muh. Faris	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3
11	Muh. Kaherul	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3
12	Muh. Syarif	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4
13	Muh. Fadhil Faith	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3
14	Muqrimah Tun Nisya	4	3	3	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3
15	Naurah Afifah	3	4	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4
16	Nur Fadhilah	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4
17	Nurniyanti	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
18	Pajar Sidik	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3
19	Rian	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3
20	Siti Komariah	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3
21	Suwarni	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
22	Syafirah Bt. Ahmad	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4
23	Zulkarnain	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4

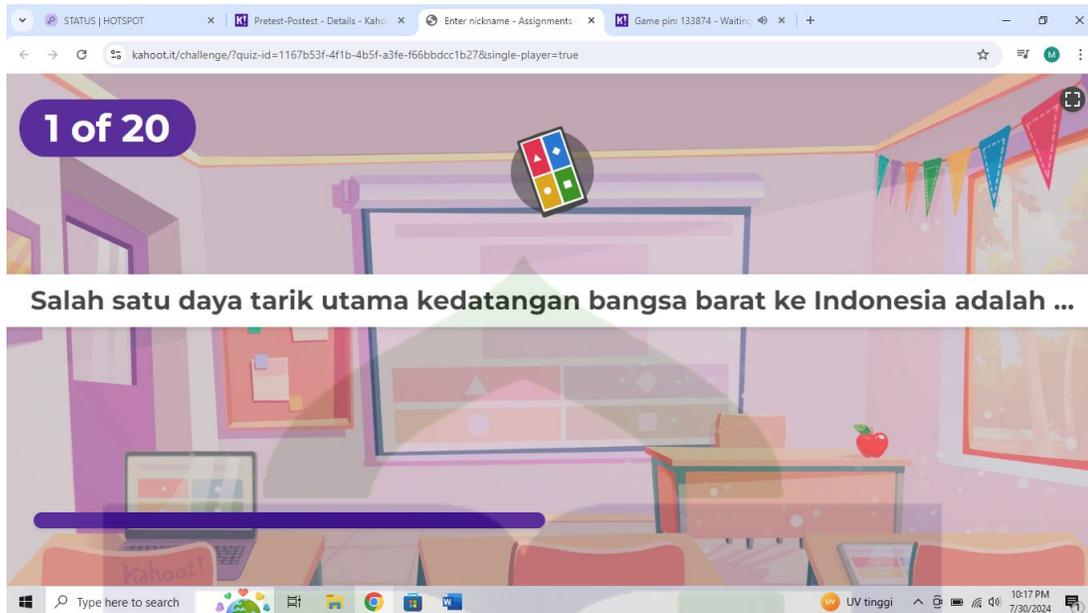
TAMPILAN GAME KAHOOT



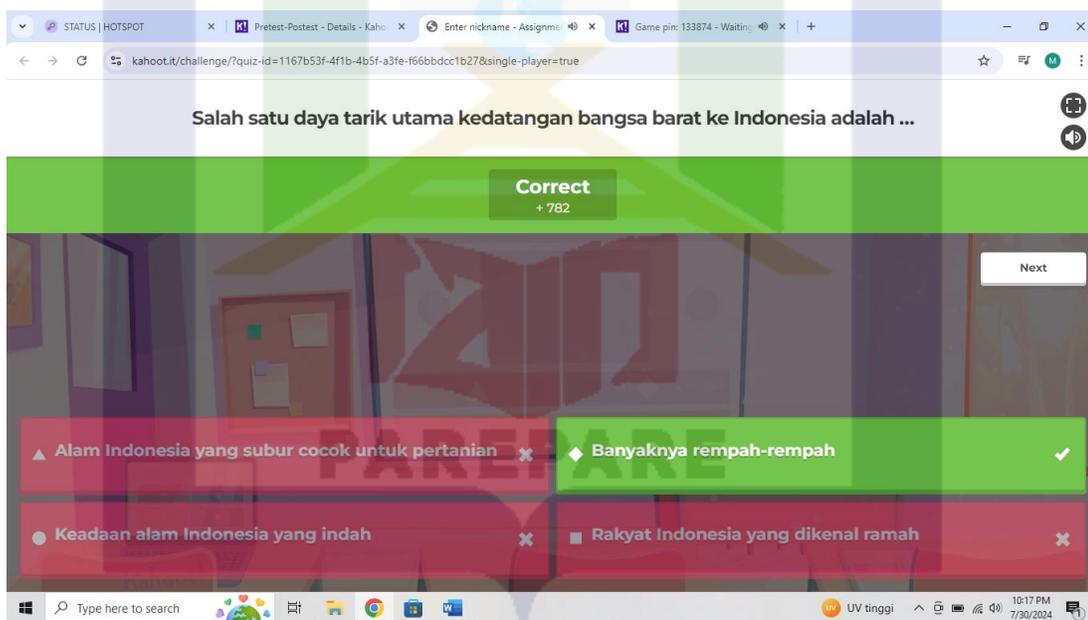
Gambar 1 klik classic mode untuk memulai *game kahoot*



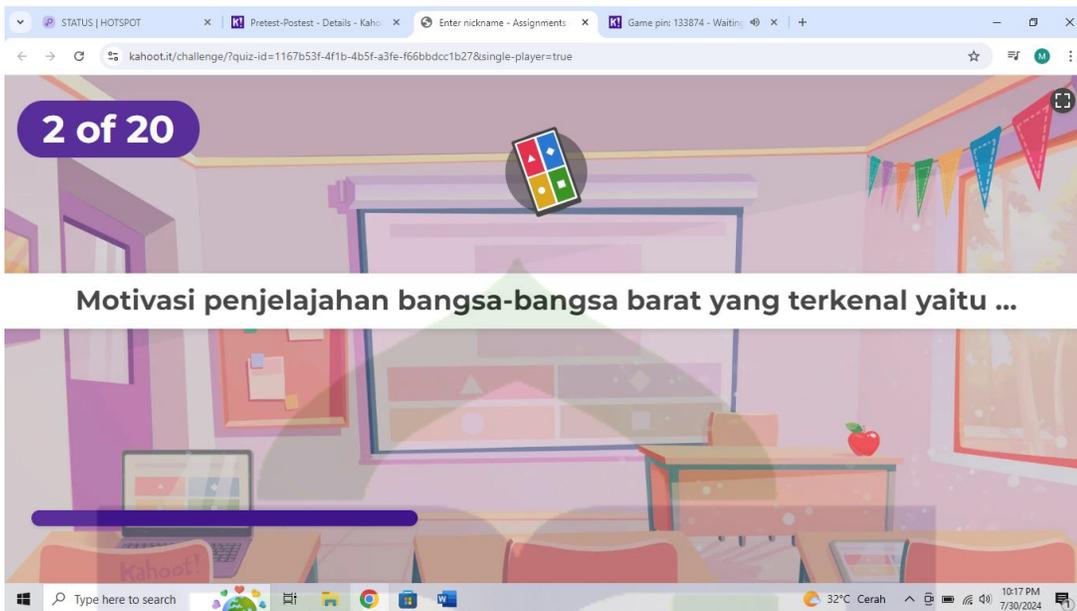
Gambar 2 Tuliskan nama untuk memulai *game kahoot*



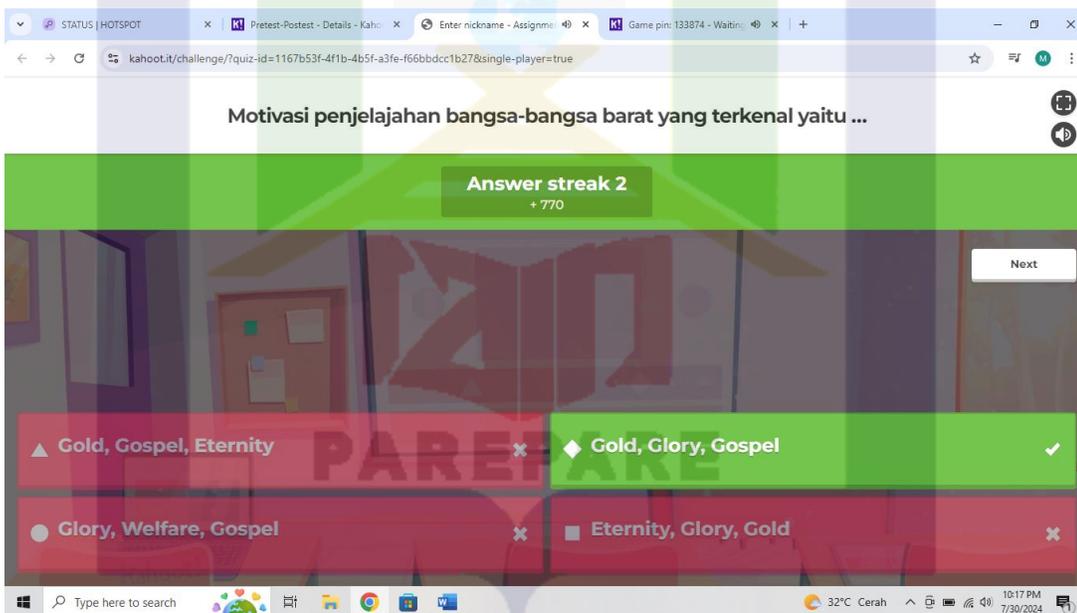
Gambar 3 Soal nomor 1



Gambar 4 Jawaban soal nomor 1



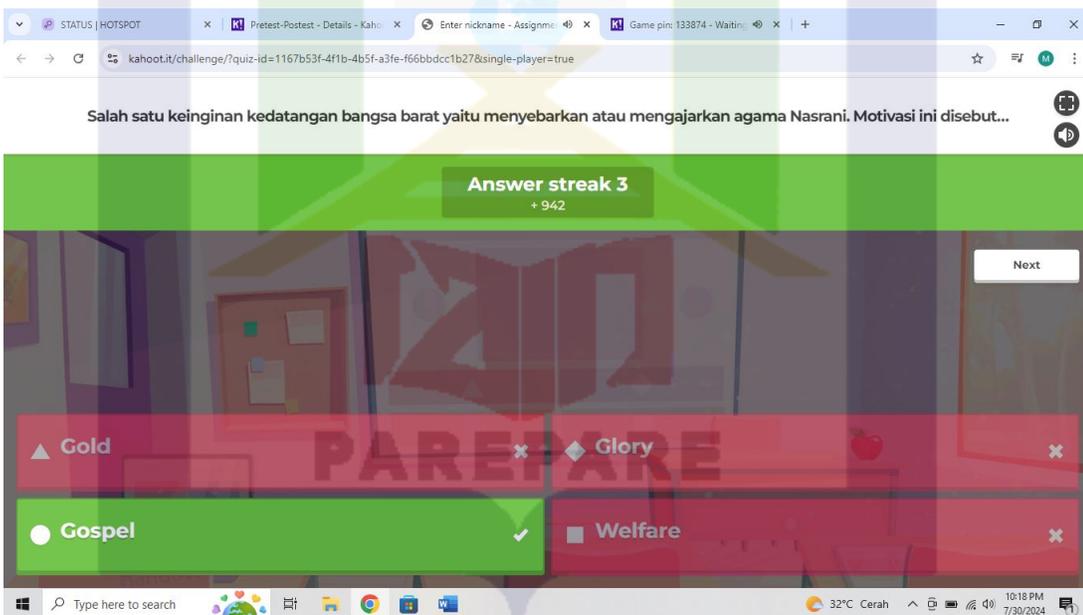
Gambar 5 soal nomor 2



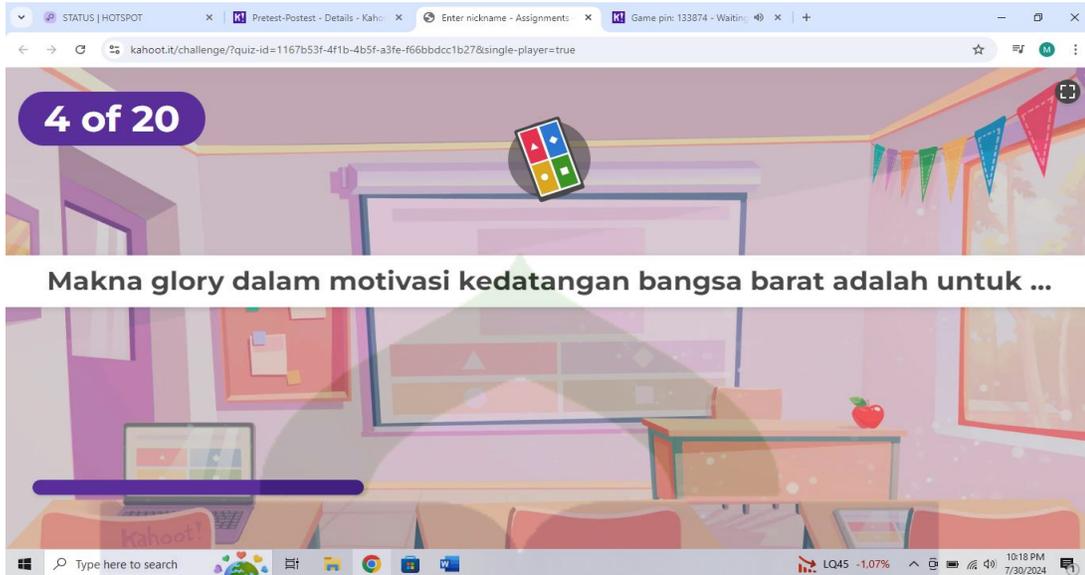
Gambar 6 jawaban soal nomor 2



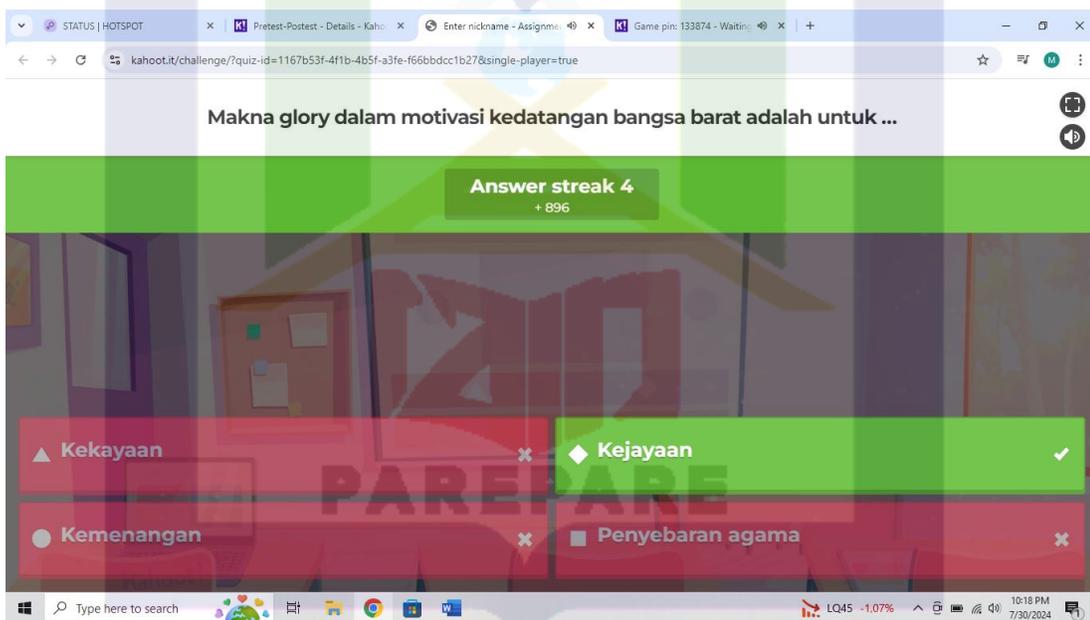
Gambar 7 soal nomor 3



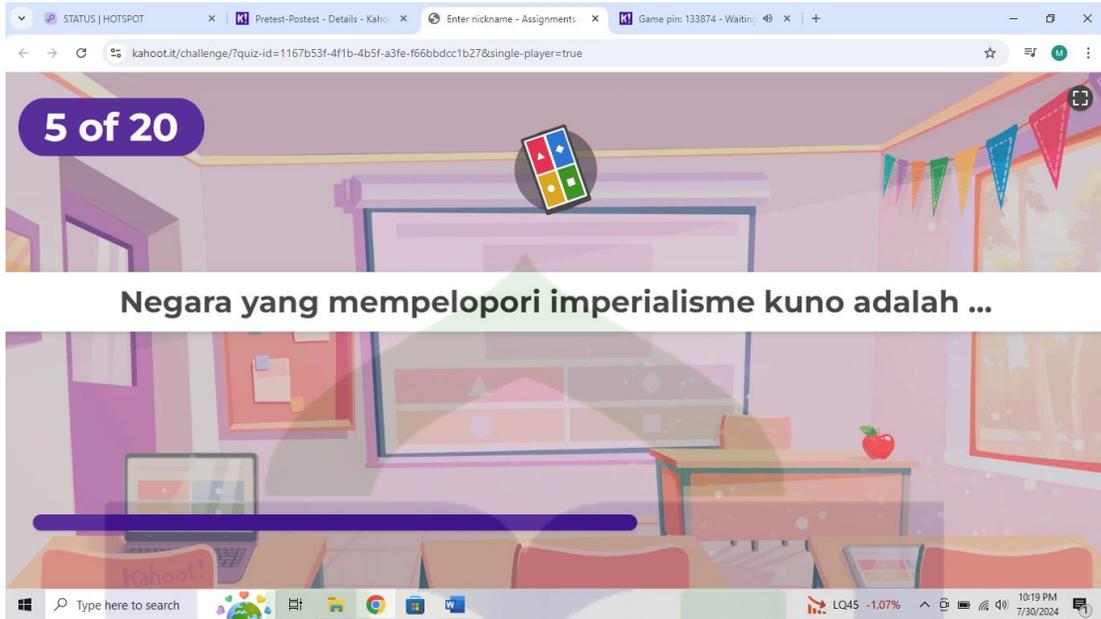
Gambar 8 jawaban soal nomor 3



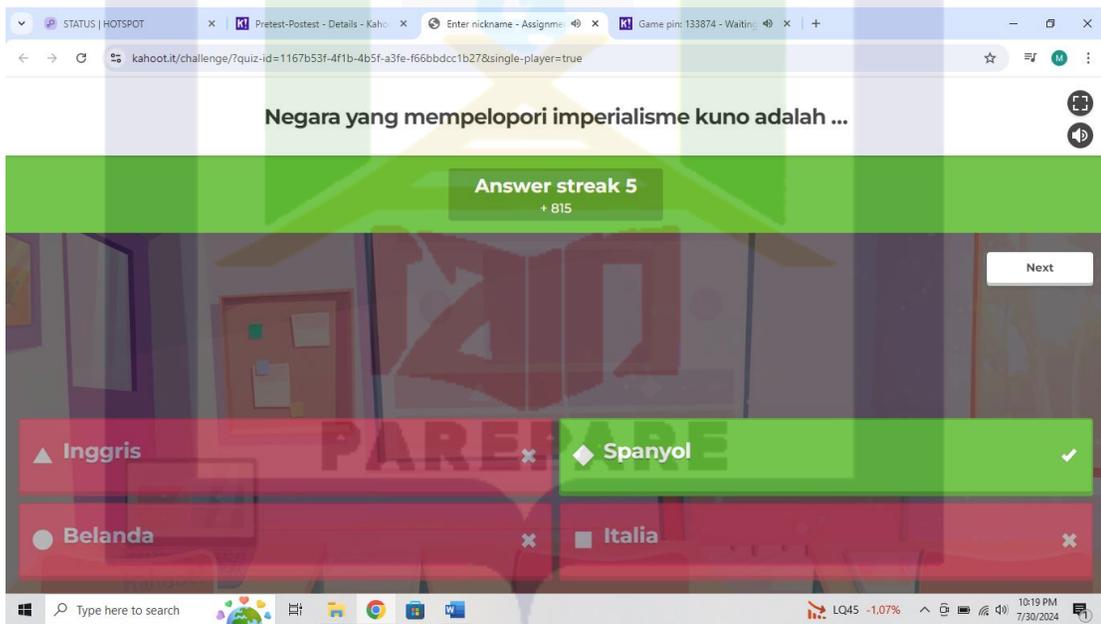
Gambar 9 soal nomor 4



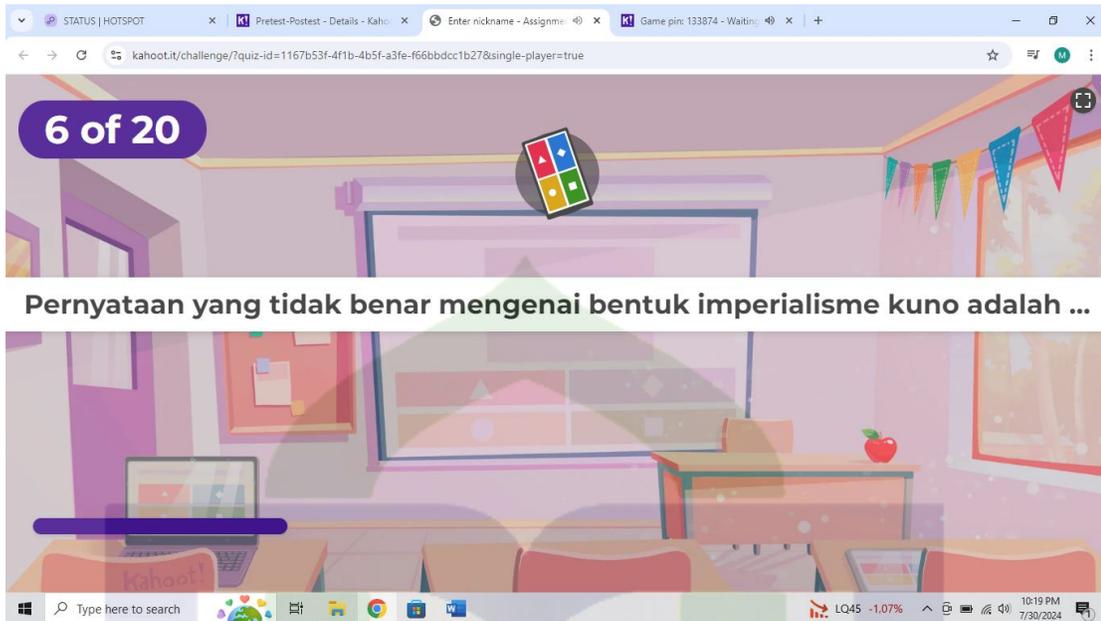
Gambar 10 jawaban soal nomor 4



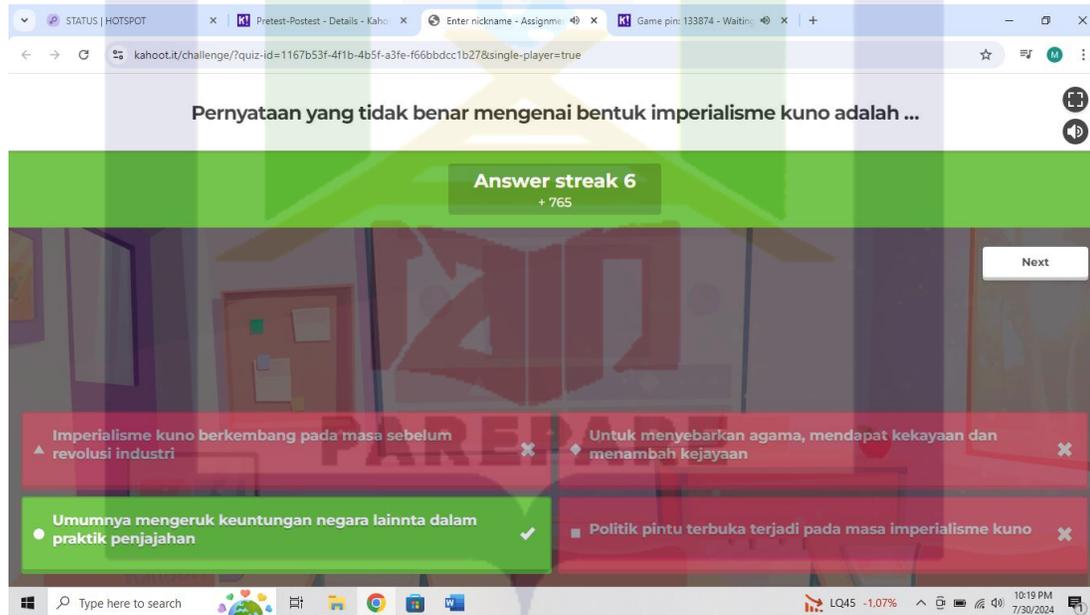
Gambar 11 soal nomor 5



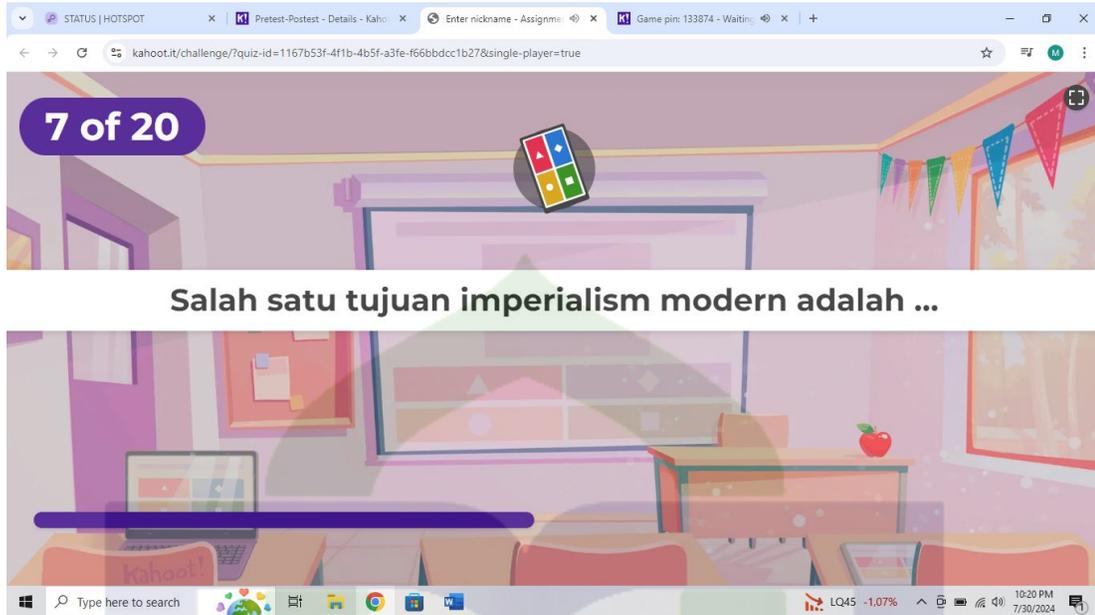
Gambar 12 jawaban soal nomor 5



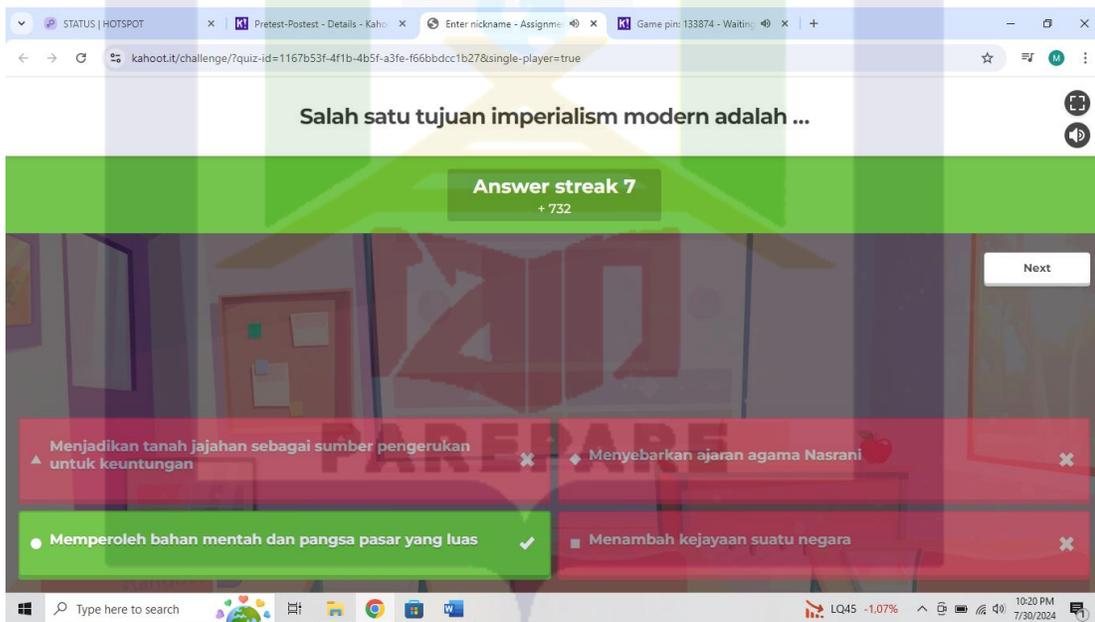
Gambar 13 soal nomor 6



Gambar 14 jawaban soal nomor 6



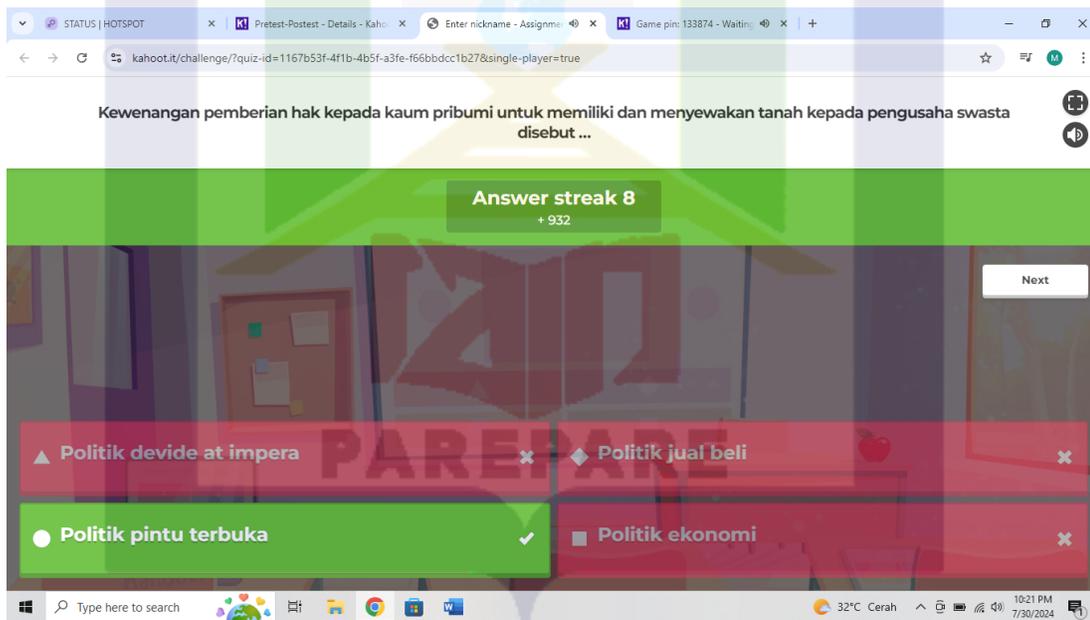
Gambar 15 soal nomor 7



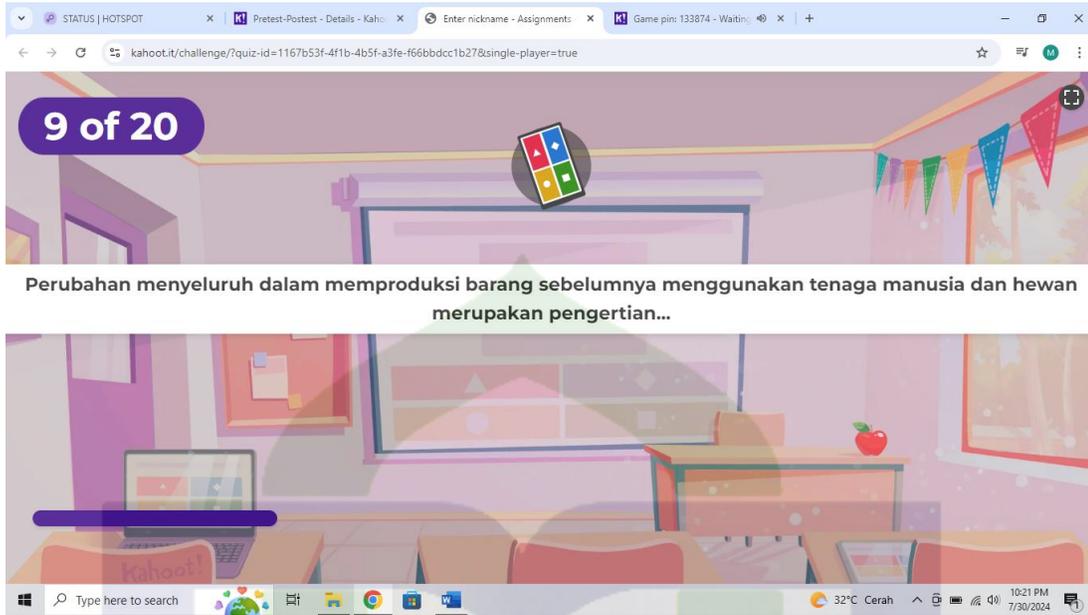
Gambar 16 jawaban soal nomor 7



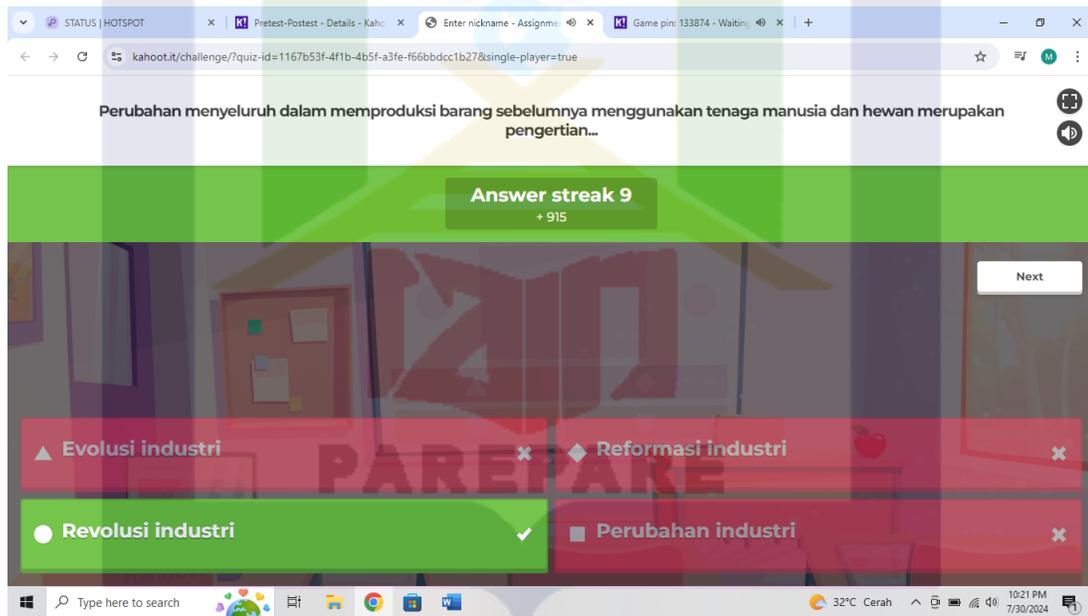
Gambar 17 soal nomor 8



Gambar 18 jawaban soal nomor 8



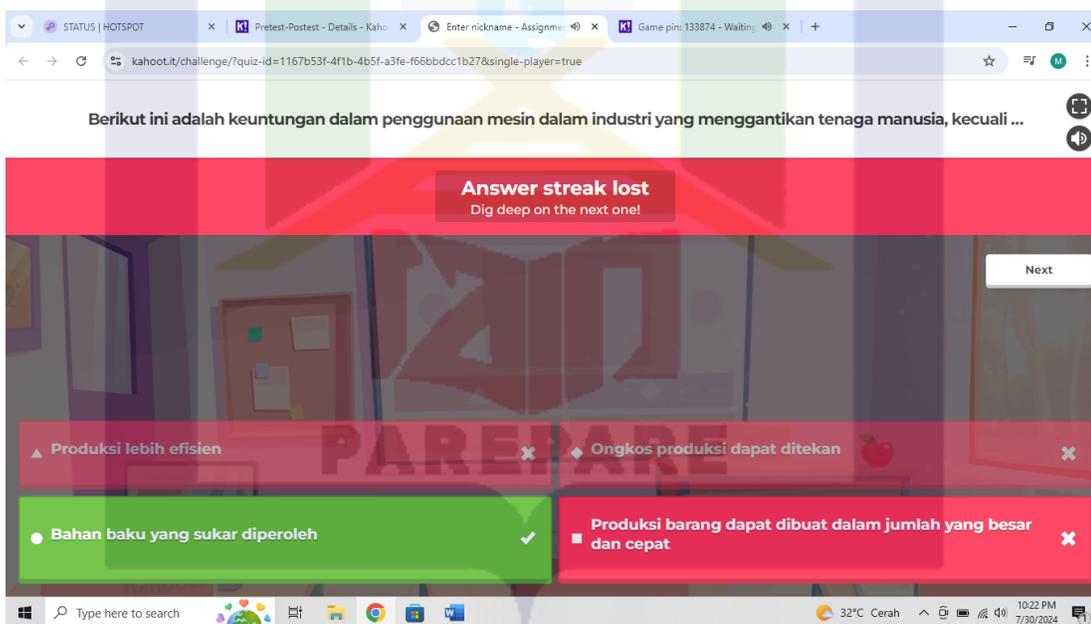
gambar 19 soal nomor 9



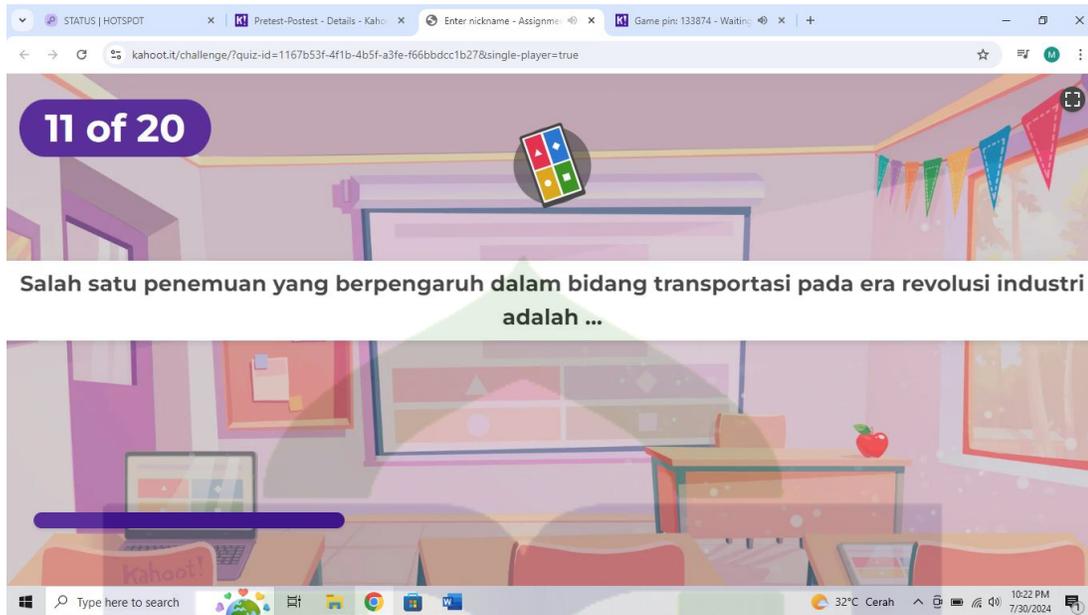
Gambar 20 jawaban soal nomor 9



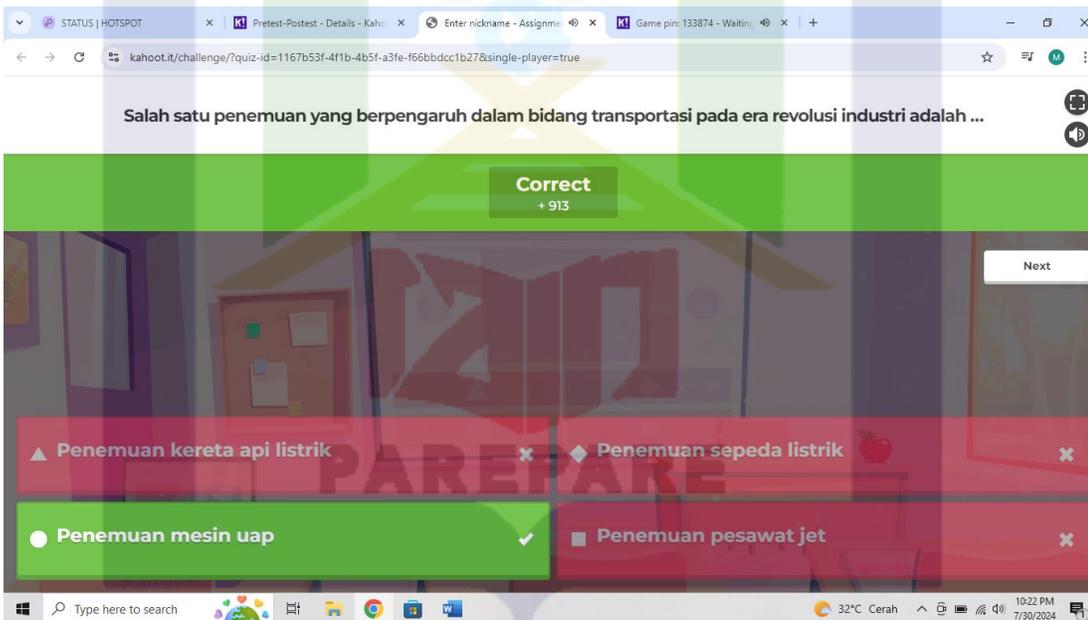
Gambar 21 soal nomor 10



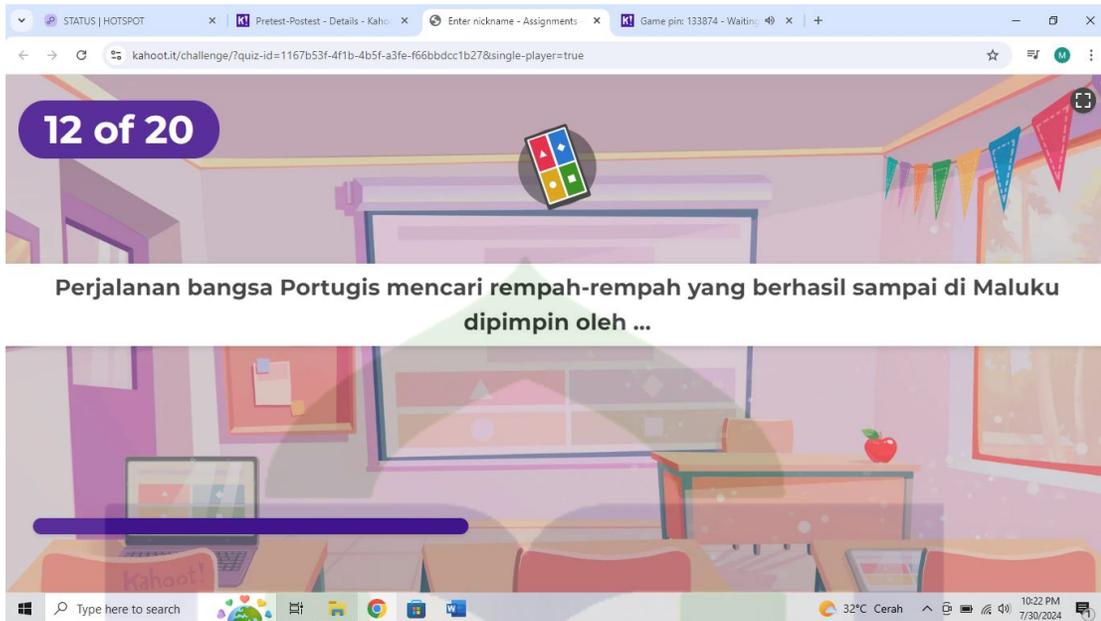
Gambar 22 jawaban soal nomor 10



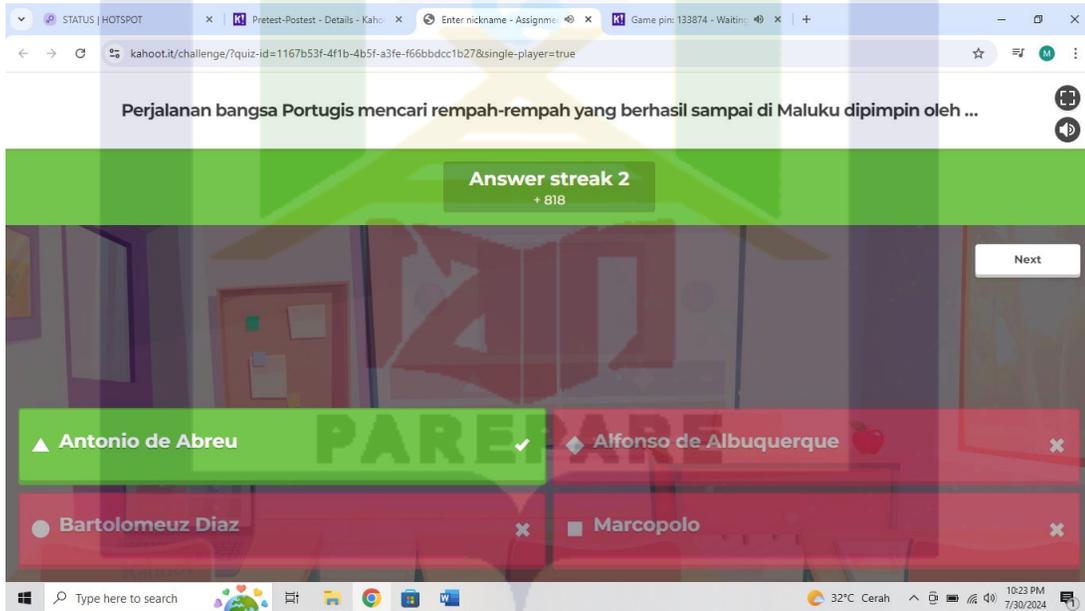
Gambar 23 soal nomor 11



Gambar 24 jawaban soal nomor 11



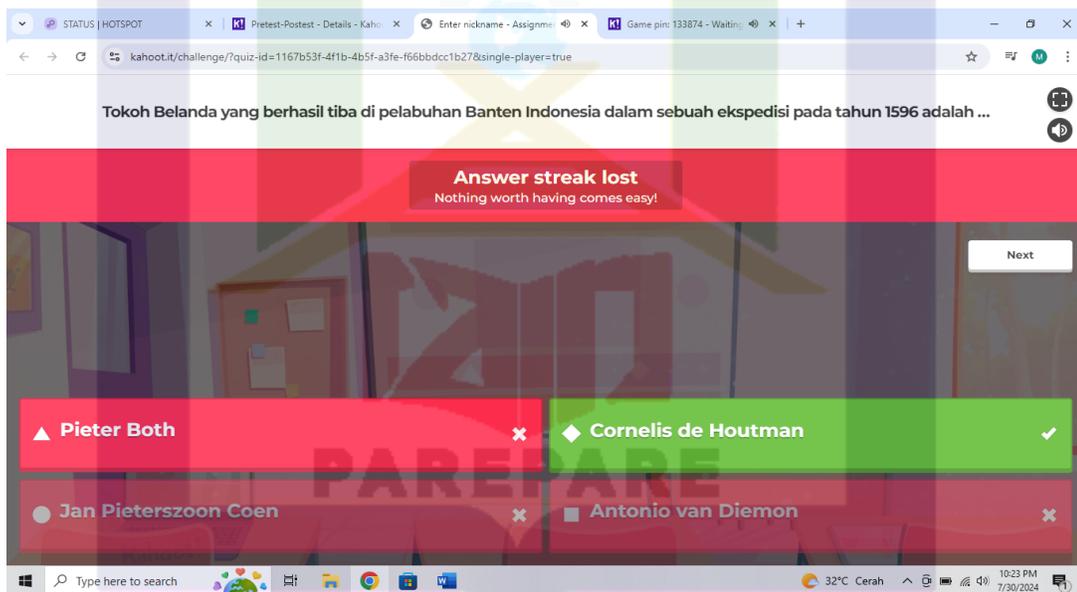
Gambar 25 soal nomor 12



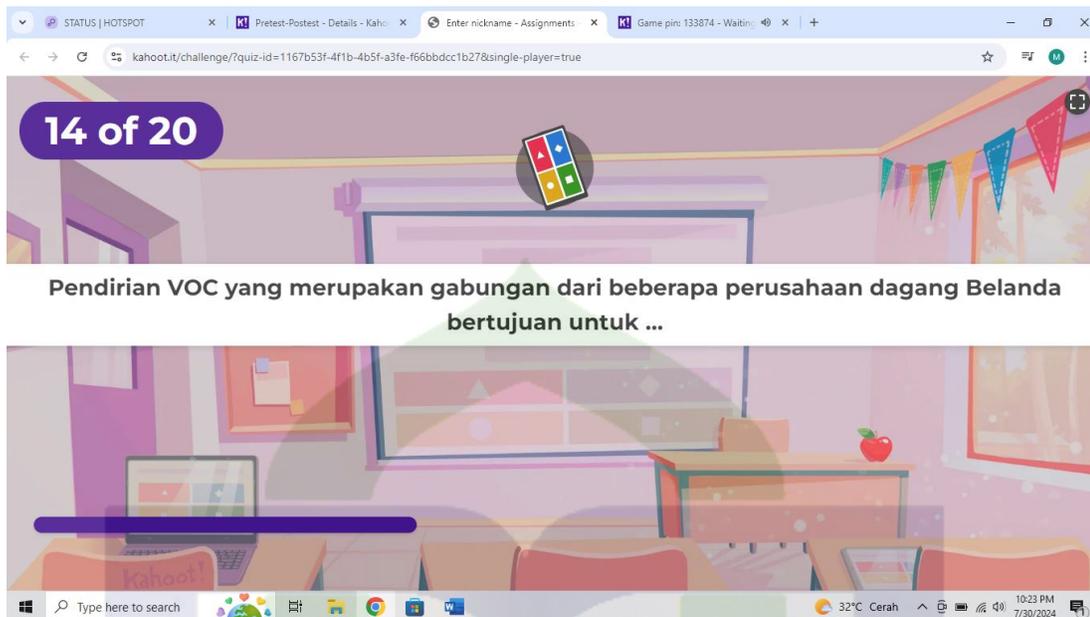
Gambar 26 jawaban soal nomor 12



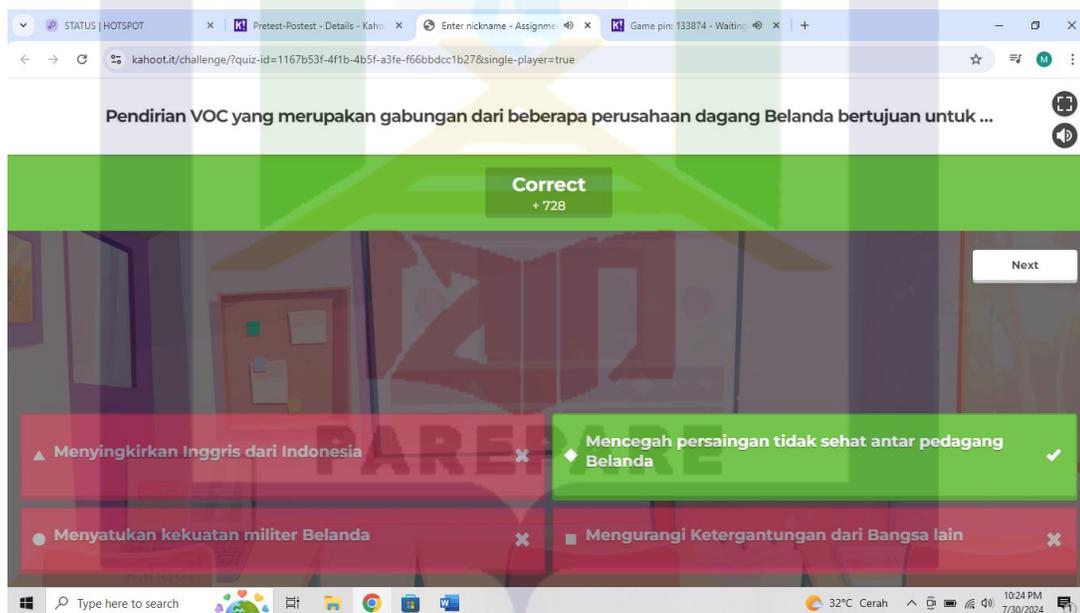
Gambar 27 soal nomor 13



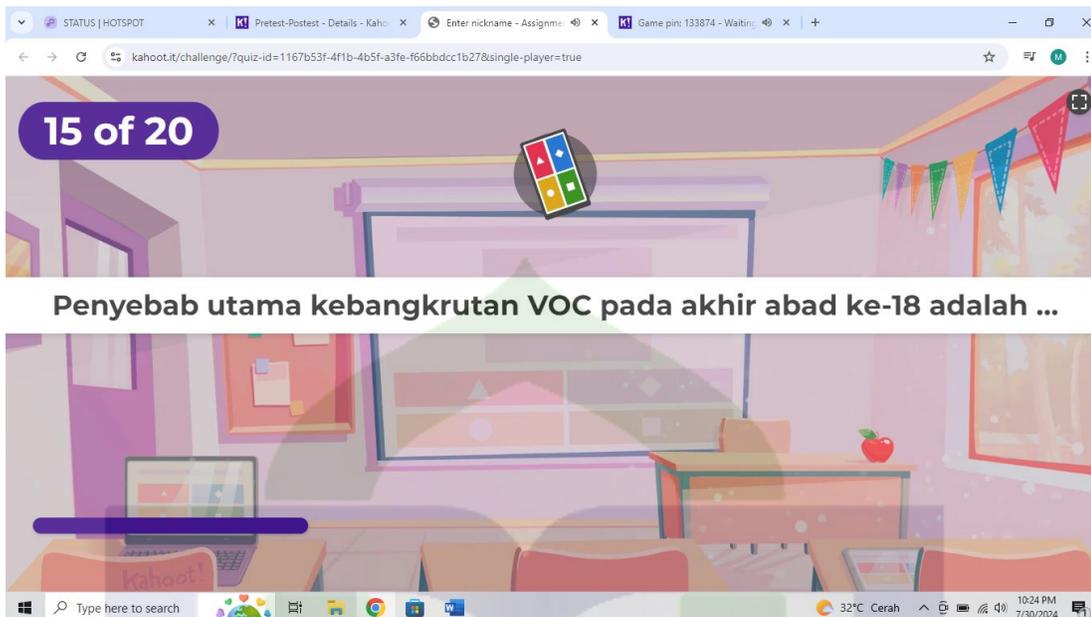
Gambar 28 jawaban soal nomor 13



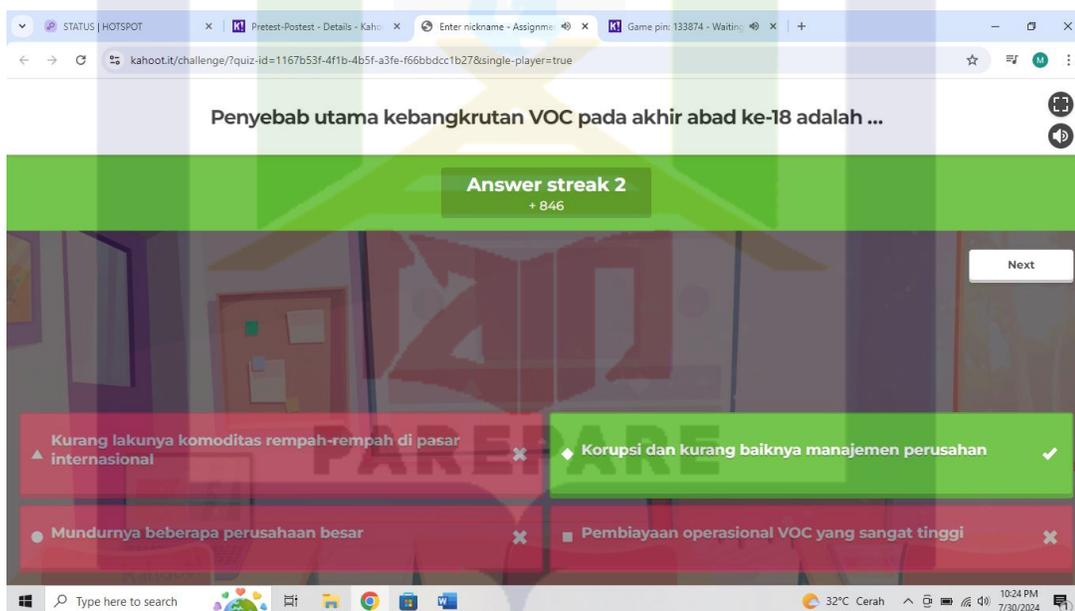
Gambar 29 soal nomor 14



Gambar 30 jawaban soal nomor 14



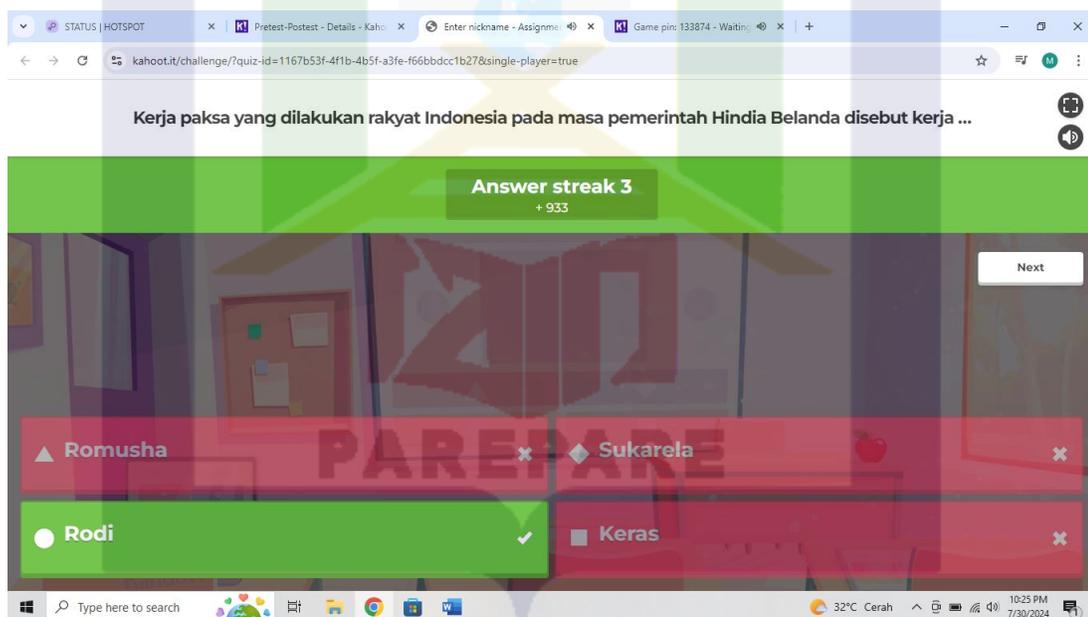
Gambar 31 soal nomor 15



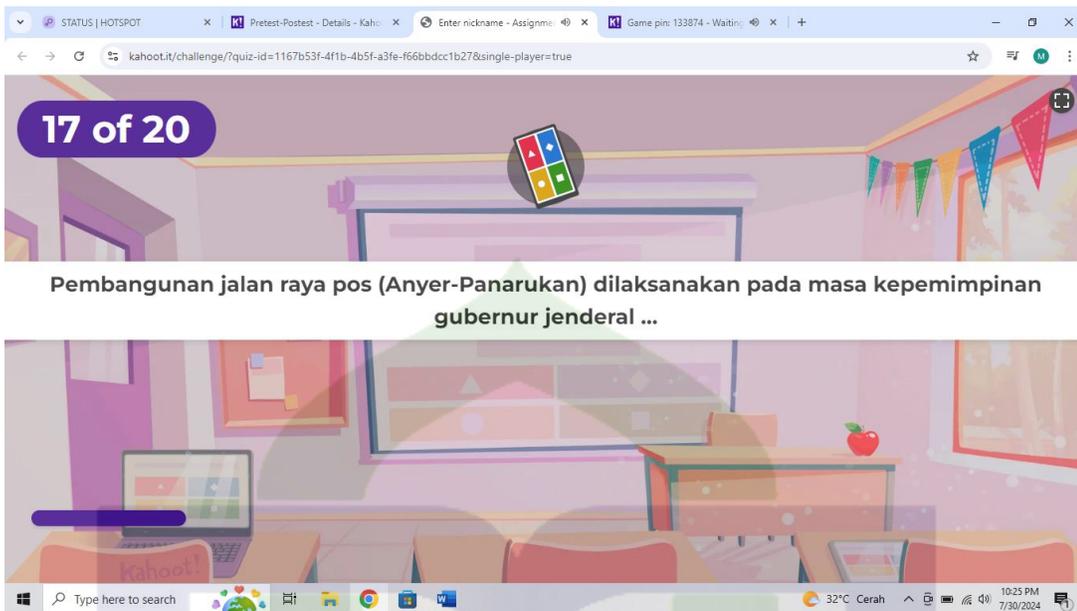
Gambar 32 jawaban soal nomor 15



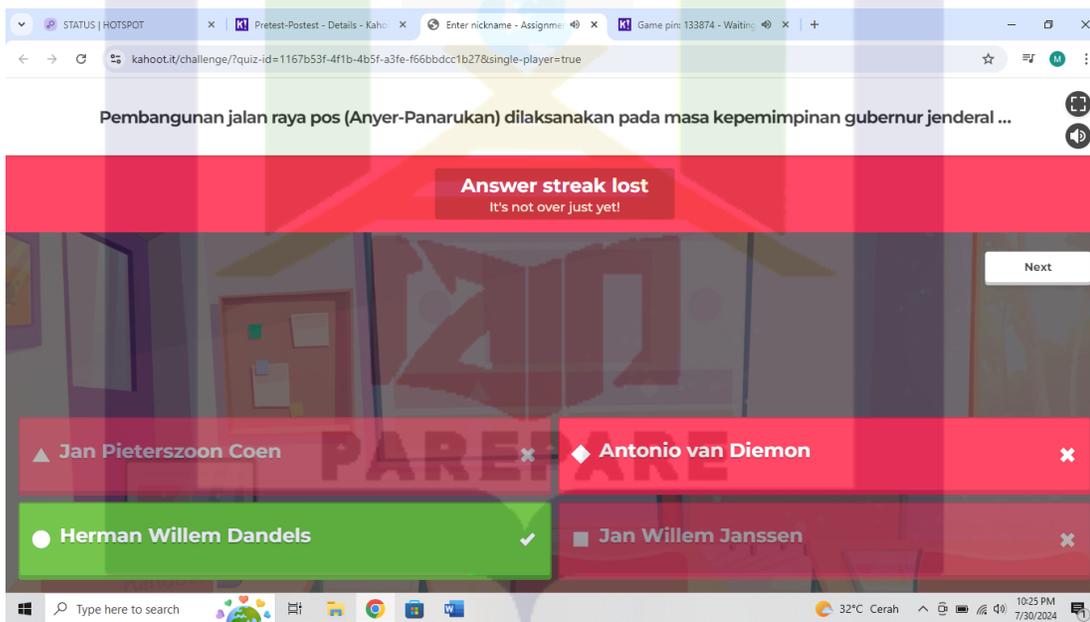
Gambar 33 Soal nomor 16



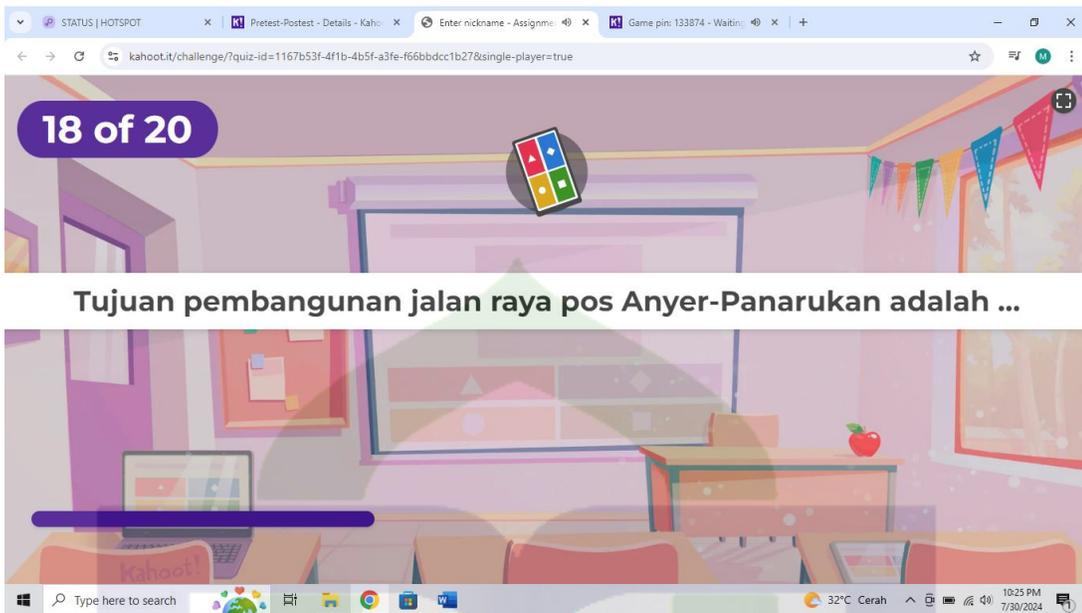
Gambar 34 jawaban soal nomor 17



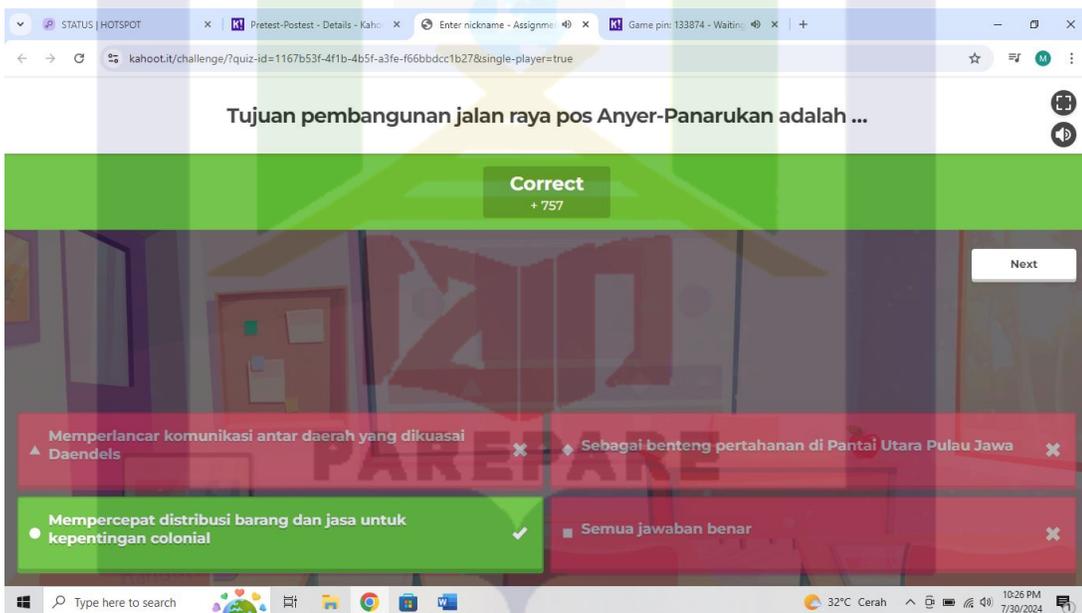
Gambar 35 soal nomor 17



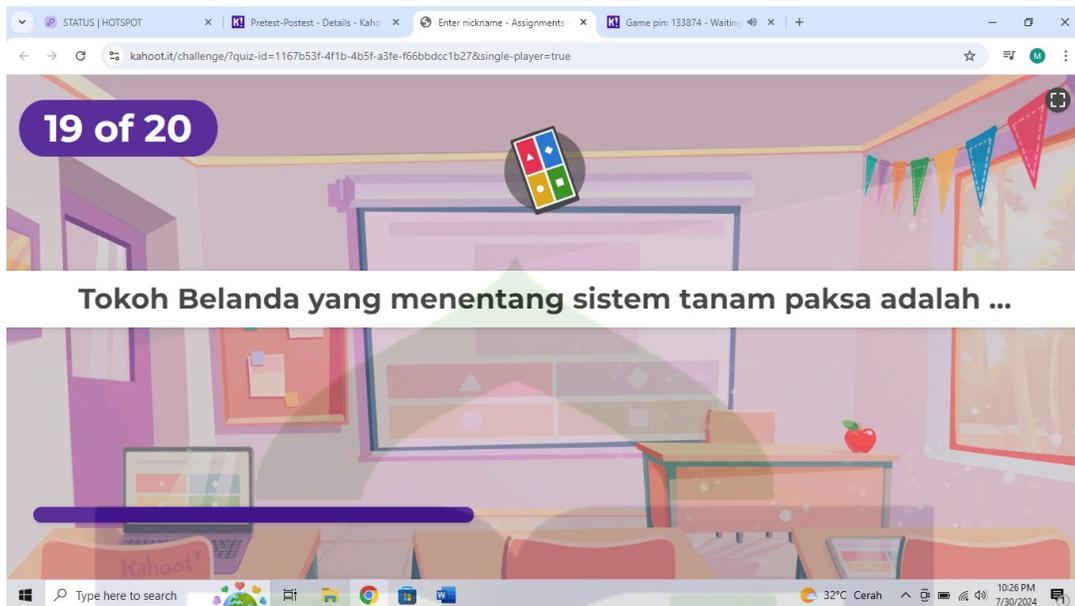
Gambar 36 jawaban soal nomor 17



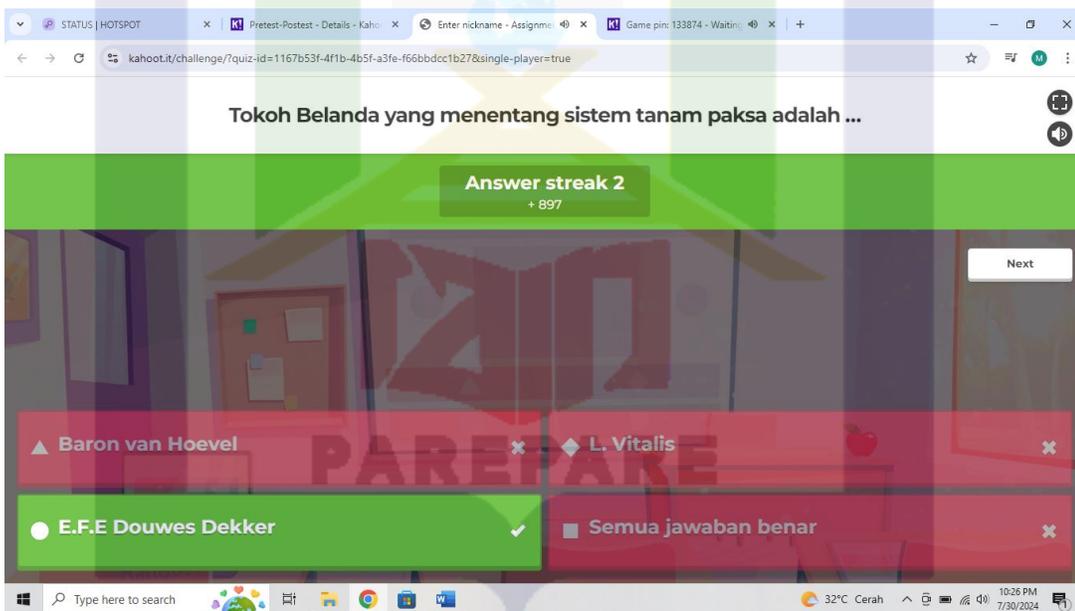
Gambar 37 soal nomor 18



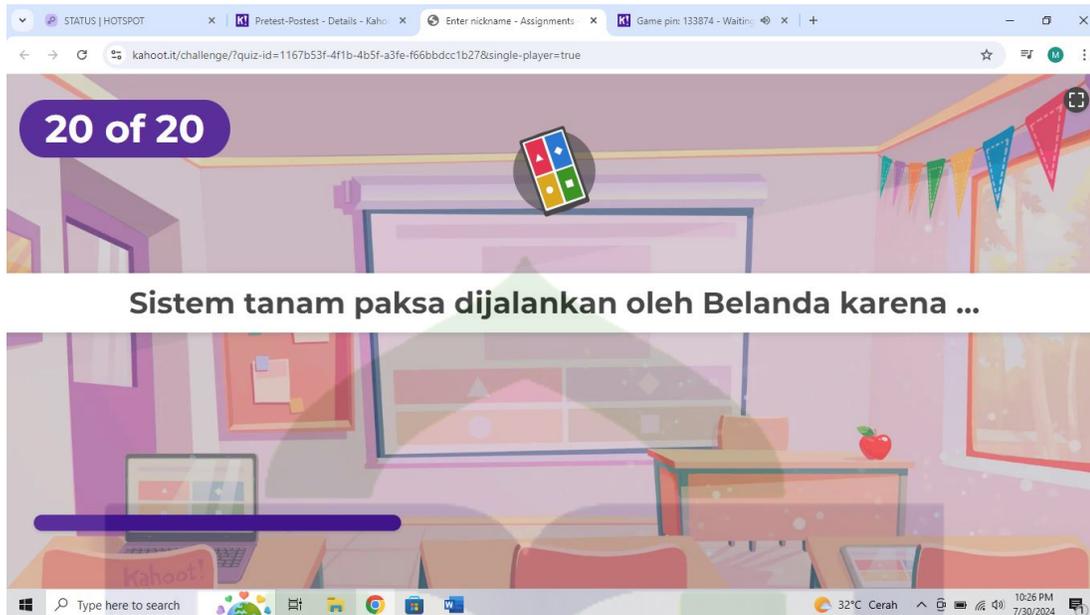
Gambar 38 jawaban soal nomor 18



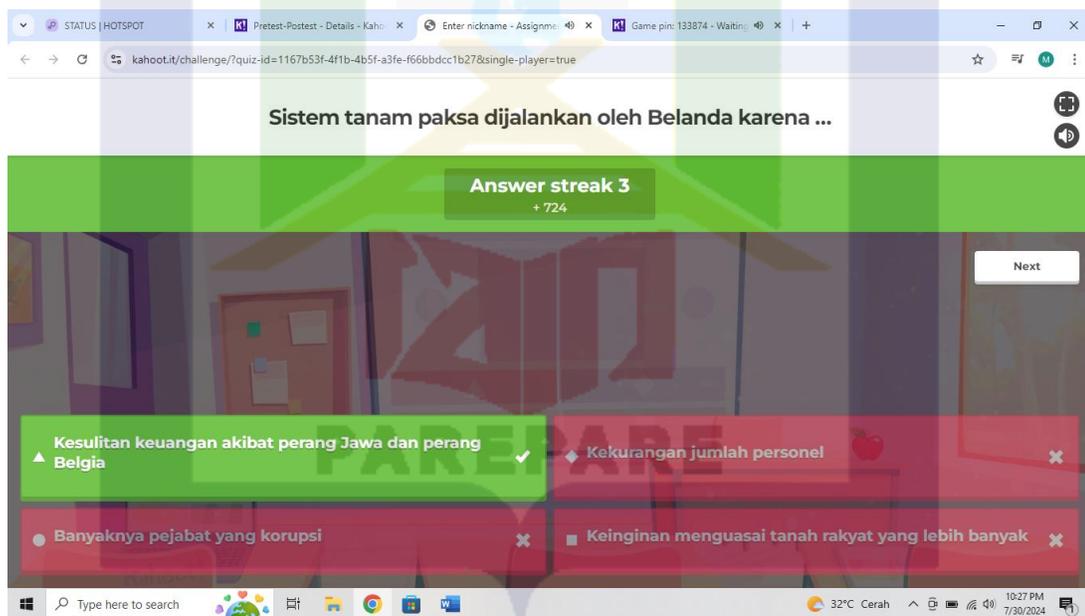
Gambar 39 soal nomor 19



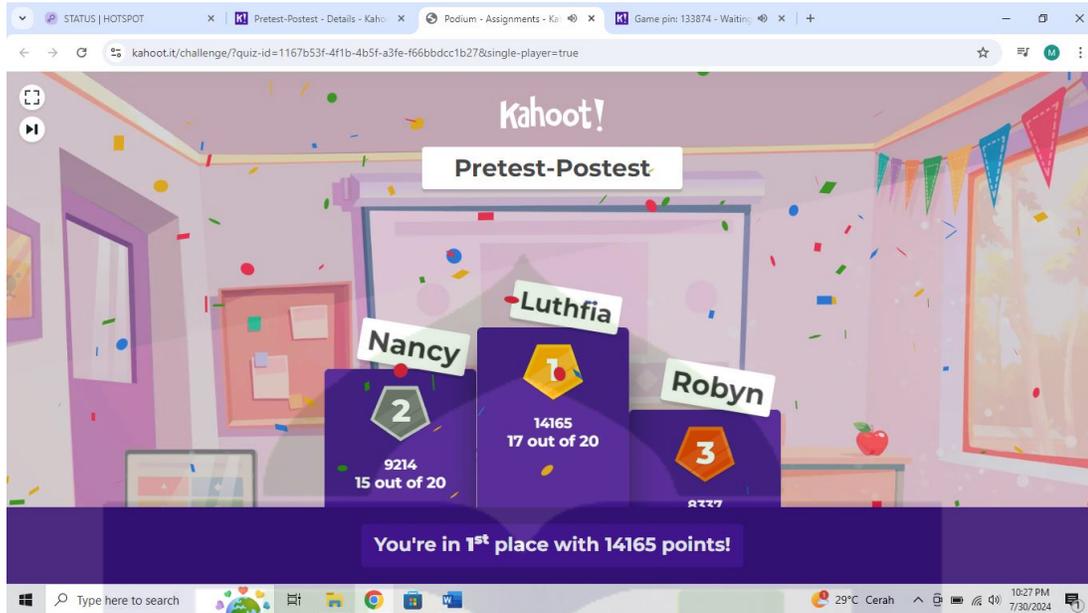
Gambar 40 jawaban soal nomor 19



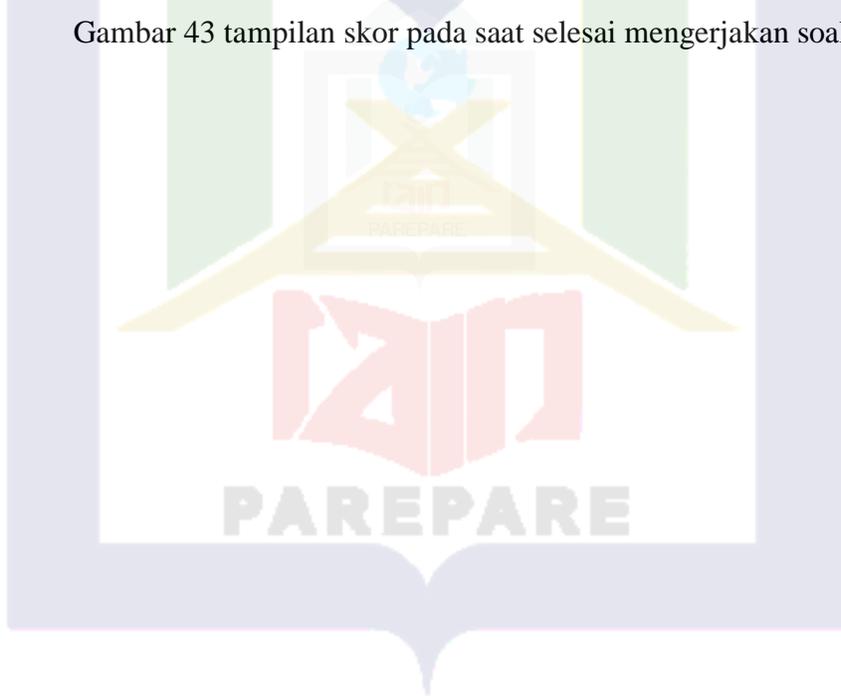
Gambar 41 soal nomor 20



Gambar 42 jawaban soal nomor 20



Gambar 43 tampilan skor pada saat selesai mengerjakan soal



DOKUMENTASI



Gambar 1 meminta izin dengan pihak sekolah



Gambar 2 pembagian angket awal kelas kontrol

PAREPARE



Gambar 3 pembagian angket akhir kelas kontrol



Gambar 4 materi pertemuan 1

PAREPARE



Gambar 5 materi pertemuan 2



Gambar 6 pembagian angket awal kelas eksperimen



Gambar 7 pembagian angket akhir kelas eksperimen



Gambar 8 dokumentasi selesai meneliti

BIODATA PENULIS



Arsinta Pratiwi Putri lahir di Pinrang, 26 Agustus 2002. Anak ke-2 dari 3 bersaudara, lahir dari pasangan bapak Baharuddin dan ibu Sukriani. Penulis bertempat tinggal di Bilajeng, Kelurahan Kassa, Kecamatan Batulappa, Kabupaten Pinrang. Riwayat pendidikan penulis mulai pendidikan Sekolah Dasar di SDN 184 Bilajeng pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2014. Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan tingkat Madrasah Tsanawiyah di MTs DDI Bilajeng dan selesai pada tahun 2017. Selanjutnya melanjutkan pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Atas di SMAN 5 Pinrang dan tamat pada tahun 2020. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan mengambil Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial pada fakultas Tarbiyah di tahun 2020. Penulis pernah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Buntu Sugi, Kecamatan Alla, Kabupaten Enrekang dan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan di MTsN 1 Pinrang. Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), penulis menyelesaikan pendidikan sebagaimana mestinya dan mengajukan tugas akhir berupa skripsi yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran IPS Berbasis *Game Kahoot* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VIII di MTs DDI Bilajeng”.