

**PENERAPAN MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 7 BANDUNG**

(Studi deskriptif di SMPN 7 Bandung)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan IPS



Oleh:

Kukuh Kuncara Hadisantana

1405618

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2019

**PENERAPAN MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI
SMPN 7 BANDUNG**

(Studi Deskriptif mengenai penerapan media Kahoot di SMPN 7 Bandung)

Oleh
Kukuh Kuncara Hadisantana

ABSTRAK

Dalam mata pelajaran IPS, *image* yang terbentuk bahwa pelajaran IPS merupakan pelajaran hafalan. Terlebih lagi strategi pembelajaran tidak digunakan secara baik dalam setiap proses pembelajaran dan metode pembelajaran yang disampaikan kurang bervariasi sehingga membuat siswa menjadi pasif. Penerapan media pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa. Media Kahoot adalah suatu aplikasi online dengan format permainan berupa soal-soal tes. Media Kahoot merupakan aplikasi *game* dengan dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk guru dan <https://kahoot.it/> untuk siswa. Media Kahoot memiliki keunggulan, antara lain soal-soal yang disajikannya memiliki alokasi waktu yang terbatas.

Dengan adanya waktu yang terbatas, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal-soal tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini pertama, saat pembelajaran IPS berlangsung siswa terlihat tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Kedua, alasan guru IPS SMPN 7 Bandung memilih media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar diantaranya; 1) materi yang sangat luas; 2) alokasi waktu terbatas; 3) keinginan guru mengembangkan pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif; 4) media

Kahoot dapat mengembangkan jiwa kompetitif siswa. Ketiga, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan berpikir cepat dan tepat siswa pada tahap analitis yang meliputi kemampuan siswa dalam menemukan jawaban yang tepat. Keempat, hambatan keberhasilan penerapan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diantaranya disebabkan: 1) kendala dalam alokasi waktu yang singkat dalam menggunakan media Kahoot; 2) tidak lengkapnya fasilitas; c) kurangnya kerjasama antar siswa. Dan pemecahannya dengan memaksimalkan penggunaan waktu yang terbatas, guru memberikan alternatif lain pada saat koneksi internet tidak tersambung dan guru merencanakan media Kahoot dengan cara berkelompok apabila ada beberapa siswa yang tidak bisa mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: Media Kahoot, Motivasi, Pembelajaran IPS.

**APPLICATION OF KAHOOT MEDIA TO IMPROVE STUDENT
LEARNING MOTIVATION IN IPS LEARNING IN SMPN 7
BANDUNG**
(Descriptive Study of Kahoot Media Application at SMPN 7 Bandung)

By

Kukuh Kuncara Hadisantana

ABSTRACT

In social studies subjects, image is formed that social studies lessons are rote learning. Moreover learning strategies are not used properly in every learning process and the learning methods that are conveyed are less varied so that it makes students passive. The application of learning media is one of the efforts to increase students' motivation and learning achievement in social studies. Kahoot Media is an online application with a game format in the form of test questions. Media Kahoot is a game application with two different website addresses, <https://kahoot.com/> for teachers and <https://kahoot.it/> for students. Kahoot's media has advantages, among other things the problems it presents have a limited time allocation. With limited time, students are trained to think quickly and correctly in solving these problems. This research uses a descriptive qualitative method with the data collection technique used is the interview sheet. The results obtained from this study first, when social studies learning takes place students do not seem to have high learning motivation due to the use of learning methods that are less interesting and boring for students. Second, the reason for Social Sciences teacher at SMPN 7 Bandung chose Kahoot media to increase learning motivation including; 1) very broad material; 2) limited time allocation; 3) the teacher's desire to develop learning that makes students more active; 4) Kahoot media can develop students' competitive spirit. Third, the implementation of learning activities can develop students' quick and appropriate thinking skills at the analytical stage which includes the ability of students to find the right answers. Fourth, the obstacles to the successful implementation of Kahoot media to increase students' learning motivation include: 1) constraints in the short time allocation in using Kahoot media; 2) incomplete facilities; c) lack of collaboration between students. And the solution is by maximizing the use of limited time, the teacher provides another alternative when the internet connection is not connected and the teacher contemplates the Kahoot media in groups if there are some students who cannot participate in learning.

Keywords: Kahoot Media, Motivation, Social Studies Learning.

KUKUH KUNCARA HADISANTANA

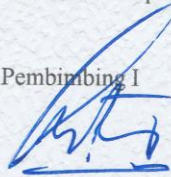
(1405618)

**Penerapan media pembelajaran KAHOOT untuk meningkatkan motivasi belajar
siswa dalam pembelajaran ips di SMPN 7 Bandung**

(Studi Deskriptif di SMPN 7 Bandung)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed

NIP. 196110141986011001

Pembimbing II

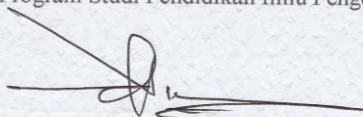


Dr. Hj. Neiny Ratmaningsih, M.Pd

NIP. 196112151986032003

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr.H. Dadang Sundawa, M.Pd.

NIP. 19600515 198803 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**PENERAPAN MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 7 BANDUNG**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Bandung, Agustus 2019

Kukuh Kuncara Hadisantana

NIM 1405618

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Illahi Robbi, karena atas hidayah dan taufik-Nya penulis diberikan kesempatan untuk melaksanakan segala niat dan rencana. Salawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad S.A.W, kepada keluarganya, sahabatnya, dan kepada umatnya yang taat hingga akhir zaman.

Alhamdulillah atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul

“PENERAPAN MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 7 BANDUNG”.

Penyusunan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna perbaikan karya penulis di masa yang akan datang. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi seluruh lapisan masyarakat, terutama bagi pihak yang berkaitan dan membutuhkan.

Bandung, Agustus 2019

Kukuh Kuncara Hadisantana

NIM 1405618

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, sahabatnya, sampai kepada umatnya.

Dalam menulis skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang senantiasa mendukung. Penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada orang yang telah berjasa terhadap penulis, diantaranya sebagai berikut:

1. Orang tua tercinta yang tidak henti-hentinya memberikan bantuan, dukungan, semangat dan doa kepada penulis.
2. Dr. Dadang Sundawa, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang senantiasa memberikan dorongan selama perkuliahan dan penulisan skripsi.
3. Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed selaku dosen pembimbing I yang tidak henti-hentinya membimbing penulis dan selalu memberikan masukan untuk segera menyelesaikan skripsi dan studi S1.
4. Dr. Hj. Neiny Ratmaningsih, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang tidak henti-hentinya membimbing penulis dengan penuh kesabaran serta dorongan untuk menyelesaikan skripsi dan studi S1.
5. Seluruh dosen, staf tata usaha dan civitas akademik Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah membantu dan memberikan arahan pada penulis dalam penyusunan skripsi.
6. Mia Rizkita Oktivira, S.Pd selaku guru IPS yang telah memberikan izin serta memberikan bantuan selama mengadakan penelitian di SMP Negeri 7 Bandung.
7. Teman-teman Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial 2014 yang telah berjuang bersama-sama dari semester awal hingga akhir perkuliahan dan saling memotivasi dalam penulisan skripsi.

Bandung, Agustus 2019

Kukuh Kuncara Hadisantana

NIM 1405618

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACK	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	7
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR GAMBAR	10
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Media Kahoot	6
2.1.1 Pengertian Kahoot	6
2.1.2 Cara Mengakses Kahoot	7
2.1.3 Manfaat Kahoot	13
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Kahoot	14
2.2 Motivasi Belajar	14
2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar	14
2.2.2 Fungsi Motivasi Belajar	15
2.2.3 Jenis-jenis Motivasi Belajar	16
2.2.4 Indikator Motivasi Belajar Siswa	18
2.2.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi	19
2.2.6 Cara Memotivasi Belajar Siswa	20

2.3 Pembelajaran IPS	21
2.3.1 Pengertian Pembelajaran IPS	21
2.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS	22
2.3.3 Karakteristik Pembelajaran IPS	23
2.4 Hasil Penelitian yang Relevan	24
2.5 Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian	25
3.1.1 Pendekatan Penelitian	25
3.1.2 Metode Penelitian	26
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	26
3.2.1 Partisipan	26
3.2.2 Tempat Penelitian	27
3.3 Instrumen Penelitian	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data	28
3.5 Teknik Analisis Data	29
3.5.1 <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data)	30
3.5.2 <i>Data Display</i> (Penyajian Data)	31
3.5.3 <i>Conclusion Drawing/Verification</i> (Kesimpulan)	31
3.6 Uji Keabsahan Data	32
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	33
4.1.1 Profile Sekolah	33
4.1.2 Subjek Penelitian	33
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	34
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	42
1. Proses pembelajaran sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan media Kahoot	42
2. Alasan guru menerapkan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	44
3. Pelaksanaan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada	

pembelajaran IPS	47
4. Kendala penerapan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dan pemecahannya	50
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	51
5.1 Simpulan	51
5.2 Rekomendasi	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Table 4.1 Profil Guru IPS SMPN 7 Bandung	34
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	7
Gambar 2.2	7
Gambar 2.3	8
Gambar 2.4	8
Gambar 2.5	8
Gambar 2.6	9
Gambar 2.7	9
Gambar 2.8	9
Gambar 2.9	10
Gambar 2.10	10
Gambar 2.11	10
Gambar 2.12	11
Gambar 2.13	11
Gambar 2.14	11
Gambar 2.15	12
Gambar 2.16	12
Gambar 2.17	12
Gambar 2.18	13
Gambar 3.1 Model Analisis Data Miles & Huberman	30

Daftar Pustaka 1. Buku

- Arikunto. (2010). *“Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik”*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2006), *“Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktik”*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *“Media Pembelajaran”*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Bringgs, J. L. (1997). *“Instruction Design.” Principle and Aplication New York: Educational Technology Publication Inc.*
- Bungin, B. (2013). *“Metodologi penelitian sosial dan ekonomi: Format-format Kuantitatif dan Kualitatif untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, dan Pemasaran”*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Chernis, C & Goleman, D. (2011). *“The Emotionally Intelligent Workplace”*. San Fransisco: Jossey Bass a Willey Company.
- Creswell, J. W. (2013). *“Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed”*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. (2002). *“Kamus Besar Bahasa Indonesia”*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djaali. (2009). *“Psikologi Pendidikan”*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fahyuni, Nurdyansah, EniFariyatul. (2016). *“Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013”*. Sidoarjo: Nazimia Laerning Center.
- Hamalik, O. (2011). *“Kurikulum dan Pembelajaran”*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. (2009). *“Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan”*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kokotsaki, D., Menzies, V. & Wiggins, A. (2016). *“Project-Bassed Learning: A Review of the Literatur’. Research Article.*
- Meleong, Lexy J. (2007). *“Metode Penelitian Kualitatif”*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Miles, M.B & Huberman A.M. (1984). *“Analisis Data Kualitatif.”* Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. 1992. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.
- Mujiono. (1999). *“Belajar dan Pembelajaran”*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Riduwan dan Akdon. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula: Alfabeta.*

- Ruhimat, Toto, dkk. (2012). "Kurikulum dan Pembelajaran". Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rustaman, N. (2001). "Ilmu dan Aplikasi Pendidikan". Bandung: Inperial Bakti Utama.
- Sapriya. (2007). "Pendidikan IPS". Bandung: PT Yasindo.
- Sapriya., Nurdin, S., & Susilawati. (2007). "Konsep Dasar IPS". Bandung: CV Yasindo.
- Sardiman. (2011). "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar". Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Silalahi, U. (2012). "Metode Penelitian Sosial". Bandung: PT Refika Aditama.
- Siregar, Eveline. (2014). "Teori Belajar dan Pembelajaran". Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2016). "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)". Bandung : Alfabeta.
- Suprihatiningrum. (2017). "Strategi Pembelajaran Teori&Aplikasi". Jogjakarta: ArRuzz Media.
- Suprijono. (2011). "Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM". Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Jurnal

- Astuti. W.W, FX. Sukardi, Parton. (2012). "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Kelas Viii Smp Pgri 16 Brangsong Kabupaten Kendal". Economic Education Analysis Journal 1 (2):2.
- Huang, W. H. (2011). "Evaluating Learners' Motivational And Cognitive Processing In An Online Game-Based Learning Environment". Computers in Human Behavior Journal. Vol.27(2), 694– 704
- Mahnun. N. (2012). "Media Pemelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)". Jurnal Pemikiran Islam. Vol. 37(1): 29.
- Nur. I.E. (2015). "Peran Komunikasi dalam Interaksi Guru dan Siswa". Jurnal Al-Ta'dib. vol. 8(2):152.
- Rofiyarti. F & Sari. Y. A. (2017). "TIK UNTUK AUD: Penggunaan Platform "Kahoot" Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak". PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 3(3b): 166.

Skripsi

Kurnia, C. (2018). *“Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X”*. (Skripsi). Departemen Pendidikan Matematika. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Lime. (2018). *“Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP negeri 5 Yogyakarta Tahun ajaran 2017/2018”*. (Skripsi). Departemen Pendidikan Matematika. Universitas Sanata Dharma.

Web

Official Website ‘Kahoot!’”. (2017). <https://kahoot.com/what-iskahoot/> . Diakses pada 13 Februari 2019.

Official Website ‘Kahoot!’”. (2017). <https://getkahoot.com/> . Diakses pada 13 Februari 2019.

Official Website ‘Kahoot!’”. (2017). <https://kahoot.it>. Diakses pada 13 Februari 2019.