

Nomor Daftar FPIPS: 3128/UN40.F2.5/PT/2022

**PENGARUH *PLATFORM* KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI SMPN 12 BANDUNG**

(Studi *Quasi-Experiment* di Kelas VIII SMPN 12 Bandung)

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*



Oleh:

Andin Rizki Aulia

1801911

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2022**

Andin Rizki Aulia, 2022

**PENGARUH *PLATFORM* KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12
BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI SMPN 12 BANDUNG**

(Studi *Quasi-Experiment* di Kelas VIII SMPN 12 Bandung)

Oleh

Andin Rizki Aulia

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Andin Rizki Aulia 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

April 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

ANDIN RIZKI AULIA

**PENGARUH *PLATFORM* KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI SMPN 12 BANDUNG**

(Studi *Quasi-Experiment* di Kelas VIII SMPN 12 Bandung)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

PEMBIMBING I



Prof. Dr. Kokom Komalasari, M.Pd.

NIP. 19721001 200112 2 001

PEMBIMBING II



Dr. A. Budi Salira, M.Si

NIP. 19611125 198303 1 002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed

NIP. 19630820 198803 1 001

Andin Rizki Aulia, 2022

**PENGARUH *PLATFORM* KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12
BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ANDIN RIZKI AULIA

**PENGARUH *PLATFORM* KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI SMPN 12 BANDUNG**

(Studi *Quasi-Experiment* di Kelas VIII SMPN 12 Bandung)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Penguji I



Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd.

NIP. 19620718 198601 2 001

Penguji II



Drs. Asep Mulyadi, M.Pd.

NIP. 19620902 199001 1 001

Penguji III



Yeni Kurniawati Sumantri, M.Pd.

NIP. 19770602 200312 2 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.

NIP. 19630820 198803 1 001

Andin Rizki Aulia, 2022

**PENGARUH *PLATFORM* KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12
BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung (Studi *Quasi-Experiment* di Kelas VIII SMPN 12 Bandung)**” 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 saya.

Bandung, April 2022
Yang membuat pernyataan

Andin Rizki Aulia
NIM. 1801911

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini yang Alhamdulillah tepat pada waktunya. Proposal ini berjudul “**Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung (Studi *Quasi-Experiment* di Kelas VIII SMPN 12 Bandung)**”.

Skripsi ini telah disusun secara maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan skripsi ini. Untuk itu, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan skripsi ini. Terlepas dari semua itu, Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu, penulis menerima segala saran dan kritik untuk memperbaiki karya-karya lainnya di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan juga menginspirasi pembaca.

Bandung, April 2022

Andin Rizki Aulia

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Kokom Komalasari, M.Pd. selaku Dosen pembimbing 1 dan juga Dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan bimbingan dengan tulus dan penuh kesabaran, memberikan saran-saran yang bermanfaat dan motivasi kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. A. Budhi Salira, M.Si. selaku Dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan bimbingan dengan penuh ketulusan, memberikan saran, dan juga motivasi kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kedua orang tua, Mamah dan Bapak beserta keluarga yang selalu memberikan kasih sayang, doa tanpa henti, dukungan materi, dan segalanya yang sudah diberikan dan memenuhi semua kebutuhan penulis.
4. Ibu Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd. selaku Dosen penguji I yang sudah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Asep Mulyadi, M.Pd selaku Dosen penguji II yang sudah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Yeni Kurniawati S. M.Pd selaku Dosen penguji III yang sudah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Pendidikan IPS atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
8. Para partisipan penelitian, khususnya pihak SMP Negeri 12 Bandung yang telah membantu mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih telah memberikan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Bandung, April 2022

Andin Rizki Aulia

ABSTRAK

Pengaruh *Platform* Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung

(Studi *Quasi-Experiment* di Kelas VIII SMPN 12 Bandung)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran di masa pandemi yang membuat motivasi belajar siswa menurun karena kondisi yang tidak menentu. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menggunakan media dan *platform* pembelajaran yang menarik sesuai kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh *platform* kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung. Metode yang digunakan *quasi experimental design* dengan model *nonequivalent control group design*, dimana kelas eksperimen dan kontrol keduanya diberi *pre-test* dan *post-test*. Pengumpulan data motivasi belajar siswa menggunakan angket. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis kuantitatif dengan uji SPSS. Hasil motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol memperoleh nilai *sig(2-tailed)* pada *pre-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol keduanya menunjukkan $0.057 > 0.05$, artinya H_0 diterima. Sedangkan, pada *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan $0.014 < 0.05$ artinya H_0 ditolak. Dapat disimpulkan, bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa pada *pre-test* di kelas eksperimen maupun kontrol. Sedangkan, pada *post-test* di kelas eksperimen yang menggunakan *platform* pembelajaran kahoot dengan kelas kontrol yang menggunakan *google classroom* dalam pembelajaran IPS terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa. Sehingga, *platform* kahoot lebih memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan *google classroom*.

Kata Kunci: *Platform* Kahoot, Motivasi Belajar Siswa, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

The Effect of Kahoot Platform on Increasing Student Motivation in Social Studies Learning at SMPN 12 Bandung (Quasi-Experimental in Class VIII SMPN 12 Bandung)

This research was motivated by learning during the pandemic which made students' learning motivation decrease due to uncertain conditions. One way to increase learning motivation is to use interesting media and learning platforms according to student needs. This study aims to examine the effect of kahoot platform on increasing student motivation in social studies learning at SMPN 12 Bandung. The method used is a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design model, the experimental and control classes are both given pre-test and post-test. The data collection of students' learning motivation uses a questionnaire. After data was collected, quantitative analysis was carried out with the SPSS test. The results of students' learning motivation in experimental and control classes obtained value in the pre-test in experimental class and control both showed $0.057 > 0.05$, meaning H_0 is accepted. Meanwhile, post-test in the experimental and control classes showed 0.014 meaning H_0 is rejected. It can be concluded that there is no significant difference in students' learning motivation on the pre-test in the experimental and control classes. Meanwhile, in the post-test experimental class using kahoot learning platform and the control class using google classroom in social studies learning, there are significant differences in students' learning motivation. So, kahoot has a more significant influence on students' learning motivation than google classroom.

Keywords: Kahoot Platform, Student Learning Motivation, Social Studies Learning

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Media	10
2.1.2 Media Pembelajaran	11
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
2.1.5 Indikator Media Pembelajaran.....	14
2.2 <i>Platform</i> Kahoot	15
2.2.1 Definisi Kahoot.....	15
2.2.2 Fungsi Kahoot Sebagai <i>Platform</i> Pembelajaran	16
2.2.3 Langkah-Langkah Penggunaan Kahoot.....	17
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Kahoot.....	18
2.3 Motivasi Belajar	19

2.3.1 Pengertian Motivasi	19
2.3.2 Pengertian Motivasi Belajar.....	20
2.3.3 Macam-Macam Motivasi Belajar	21
2.3.4 Fungsi Motivasi Belajar.....	23
2.3.5 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	24
2.3.6 Indikator Motivasi Belajar	25
2.4 Pembelajaran IPS	30
2.4.1 Definisi Pembelajaran IPS	30
2.4.2 Tujuan Pembelajaran IPS.....	30
2.4.3 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SMP.....	32
2.4.4 Pembelajaran IPS Abad 21	32
2.4.5 Pembelajaran IPS di Era Pandemi	35
2.4.6 Pembelajaran IPS Berbasis Digital	36
2.5 Penelitian Terdahulu.....	38
2.6 Kerangka Berfikir	41
2.7 Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
3.1 Desain Penelitian	45
3.2 Variabel Penelitian	48
3.3. Definisi Operasional.....	49
3.3 Lokasi dan Partisipan Penelitian	50
3.3.1 Lokasi Penelitian.....	50
3.3.2 Partisipan Penelitian	50
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	50
3.4.1 Populasi Penelitian.....	50
3.4.2 Sampel Penelitian	51
3.4.3 Teknik Sampling.....	51
3.5 Instrumen Penelitian.....	52
3.5.1 Angket.....	52
3.5.2 Dokumentasi	55

3.6 Teknik Pengolahan Data	55
3.6.1 Uji Validitas	55
3.6.2 Uji Reliabilitas	59
3.7 Teknik Analisis Data	60
3.7.1 Uji Normalitas.....	61
3.7.2 Uji Homogenitas	61
3.7.3 Uji Hipotesis	62
3.8 Prosedur Penelitian	63
3.8.1 Tahap Perencanaan/Persiapan.....	63
3.8.2 Tahap Pelaksanaan.....	64
3.8.3 Tahap Penyelesaian.....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	65
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah.....	66
4.1.2 Struktur Organisasi Sekolah	66
4.1.3 Jumlah Peserta Didik	67
4.2 Subjek Penelitian	67
4.3 Hasil Penelitian.....	68
4.3.1 Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	69
4.4 Analisis Hasil Penelitian	86
4.4.1 Analisis Hasil Penelitian Kelas Eksperimen.....	86
4.4.2 Analisis Hasil Penelitian Kelas Kontrol	94
4.5 Analisis Hasil Penelitian Motivasi Belajar Siswa	102
4.5.1 Uji Normalitas.....	102
4.5.2 Uji Homogenitas	103
4.5.3 Uji Hipotesis Motivasi Belajar Siswa.....	104
4.5.4 Analisis Angket Respon Siswa Terhadap Kahoot dalam Pembelajaran IPS.....	107
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian.....	109

4.6.1 Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Antara Sebelum dan Sesudah Perlakuan di Kelas Eksperimen Menggunakan Kahoot dalam Pembelajaran IPS.....	109
4.6.2 Perbedaan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan <i>Google Classroom</i> dalam Pembelajaran IPS	111
4.6.3 Perbedaan Antara Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan Pada Kelas Eksperimen dan Pada Kelas Kontrol	113
4.6.4. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Pembelajaran Kahoot.....	116
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	120
5.1 Simpulan.....	120
5.2 Implikasi	121
5.3 Rekomendasi	122
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	130

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	43
-----------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	47
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	51
Tabel 3.3 Skala Likert Instrumen Penelitian.....	52
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	53
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Kahoot	53
Tabel 3.6 Interpretasi koefisien korelasi nilai r.....	56
Tabel 3.7 Uji Validitas Motivasi Belajar Siswa.....	57
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Angket Respon Siswa <i>Platform</i> Pembelajaran Kahoot.....	58
Tabel 3.9 Uji Reliabilitas Motivasi Belajar Siswa.....	60
Tabel 3.10 Uji Reliabilitas Angket Respon Siswa Terhadap <i>Platform</i> Kahoot....	60
Tabel 3.11 Interpretasi Persentase Angket Respon Siswa Terhadap <i>Platform</i> Kahoot.....	63
Tabel 4.1 Jumlah Peserta Didik SMPN 12 Bandung Tahun Pelajaran 2021/2022	67
Tabel 4.2 Tabel Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen.....	70
Tabel 4.3 Rangkuman Perhitungan Motivasi Belajar Pre-Test Kelas Eksperimen	71
Tabel 4.4 Rangkuman Perhitungan Motivasi Belajar Post-Test Kelas Eksperimen	73
Tabel 4.5 Rangkuman Angket Motivasi Belajar per Indikator Kelas Eksperimen	74
Tabel 4.6 Tabel Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol	79
Tabel 4.7 Rangkuman Perhitungan Motivasi Belajar Pre-Test Kelas Kontrol	80
Tabel 4.8 Rangkuman Perhitungan Motivasi Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol ...	81
Tabel 4.9 Rangkuman Angket Motivasi Belajar per Indikator Kelas Kontrol	83
Tabel 4.10 Uji Normalitas.....	102
Tabel 4.11 Uji Homogenitas Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	103

Tabel 4.12 Uji Homogenitas Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	103
Tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis 1	104
Tabel 4.14 Hasil Uji Hipotesis 2.....	105
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis 3	106
Tabel 4.16 Analisis Deskriptif Statistik Respon Siswa Terhadap Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran IPS.....	107

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Grafik Rata-Rata Indikator Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan Menggunakan Kahoot Kelas Eksperimen	77
Grafik 4.2 Grafik Rata-Rata Indikator Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Google Classroom Kelas Kontrol	85
Grafik 4.3 Grafik Indikator Tekun Tugas sebelum dan sesudah perlakuan Kelas Eksperimen.....	86
Grafik 4.4 Grafik Indikator Ulet dalam Kesulitan Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen.....	87
Grafik 4.5 Grafik Indikator Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen.....	88
Grafik 4.6 Grafik Indikator Senang Mandiri Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Ekperimen	89
Grafik 4.7 Grafik Indikator Cepat Bosan Tugas Rutin Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen.....	90
Grafik 4.8 Grafik Indikator Dapat Mempertahankan Pendapat Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen	91
Grafik 4.9 Grafik Indikator Tidak Mudah Melepas Hal yang Diyakininya Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen	92
Grafik 4.10 Grafik Indikator Senang Mencari Masalah Soal Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen.....	93
Grafik 4.11 Grafik Indikator Tekun Tugas Sebelum dan Sesudah Menggunakan Google Classroom Kelas Kontrol	94
Grafik 4.12 Grafik Indikator Ulet dalam Kesulitan Sebelum dan Sesudah Menggunakan Google Classroom Kelas Kontrol	95
Grafik 4.13 Grafik Indikator Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Google Classroom Kelas Kontrol	96
Grafik 4.14 Grafik Indikator Senang Mandiri Sebelum dan Sesudah Menggunakan Google Classroom Kelas Kontrol	97

Grafik 4.15 Grafik Indikator Cepat Bosan Tugas Rutin Sebelum dan Sesudah Menggunakan Google Classroom Kelas Kontrol	98
Grafik 4.16 Grafik Indikator Dapat Mempertahankan Pendapat Sebelum dan Sesudah Menggunakan Google Classroom Kelas Kontrol	99
Grafik 4.17 Grafik Indikator Tidak Mudah Melepas Hal yang Diyakininya Sebelum dan Sesudah Menggunakan Google Classroom Kelas Kontrol	100
Grafik 4.18 Grafik Indikator Senang Mencari Masalah Soal Sebelum dan Sesudah Menggunakan Google Classroom Kelas Kontrol	101
Grafik 4.19 Persentase Angket Respon Siswa Terhadap Kahoot dalam Pembelajaran IPS	109
Grafik 4.20 Rata-Rata Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	110
Grafik 4.21 Rata-Rata Motivasi Belajar Kelas Kontrol	112
Grafik 4.22 Rata-Rata Hasil Pengukuran Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.....	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Lingkungan Sekolah SMPN 12 Bandung	65
---	----

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ali, M. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Pustaka Cendikia Utama
- Arifin. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, R. (2021). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Grup).
- Astawa, I. B. M., & Bagus, I. (2017). *Pengantar Ilmu Sosial*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Christiani, Natalia dkk. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher) anggota IKAPI.
- Daryanto & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajar, Arnie. (2009). *Portofolio Dalam Pelajaran IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep dasar IPS*. Yogyakarta: Samudera Biru
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2013). *Media pendidikan*. Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada
- Sanjaya, W. (2014). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suhardi. (2013). *The Science of Motivation (Kitab Motivasi)*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Supardi. (2011). *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Jurnal:

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT ‘Kahoot’ Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208-216.
- Andriani, S. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Mayangan 6 Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 10(1), 101-118
- Bunyamin, Aceng Cucu, Dewi Rika dan Noer Syalsiah. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan. *Gunahumas*, 3(1), 43-49.
- Dewi, M. A., Budiyono, B., & Kurniawan, H. (2019). Hubungan kecerdasan interpersonal dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika.

- In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 228-233).
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Fitriani, L., Buchori, A., & Nursyahidah, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Dengan Model Pembelajaran Computer Assisted Instruction (CAI) terhadap Hasil Belajar Siswa. *SENATIK*, 292-300.
- Ilmiyah, N., & Sumbawati, M. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JIEET: Journal Information Engineering and Educational Technology*, 3 (1), 46–50.
- Medida, V. A., Safitri, Y. A., & Nirmala, P. O. (2020). DAMPAK MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP DINAMIKA PEMBELAJARAN GURU IPS PADA SISWA SMP. In *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN IPS*. 1(1).
- Ningrum. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan STKIP Persada Sintang*. 9(1), 22-27.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus* (pp. 1-7).
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 3(2), 173-181.
- Prayogi, R. D, Estetika Rio. (2020). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Manajemen Pendidikan*, 14(2).
- Prihartanta, W. (2015). Teori-teori motivasi. *Jurnal Adabiya*, 1(83), 1-14.

- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.
- Utami, A. K. Z., & Hamdun, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20-31.
- Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). Motivasi belajar ditinjau dari dukungan sosial orangtua pada siswa SMA. *Jurnal Psikologi*, 2(1).
- Yuli, S. (2020). PEMBELAJARAN IPS BERBASIS ICT DI INDONESIA, TREND PENDIDIKAN PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. In *PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL KOLOKIUUM*.

Skripsi, Disertasi:

- Ardianto, I. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS AUDIO VISUAL YANG INTERAKTIF PADA MASA PEMBELAJARAN JARAK JAUH* (Doctoral dissertation, IAIN KENDARI).
- Clarisa, Cyntia V. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP DI MTS MUHAMMADIYAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Dani, Dinda Setika. (2019). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Intenet (Kahoot!) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura*. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara).
- Erlinasari, Esti. (2020). *Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 19 Makassar Pada Materi Virus*. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar).
- Lestari, K. S. (2017). *Penggunaan Media Laboratorium Virtual Untuk Meningkatkan Pengetahuan Prosedural Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Eksresi*. (Skripsi Universitas Pasundan, Bandung).
- Rahman, S. F., & Ariyanto, M. D. (2020). *Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP*

Islam Nurussalam Al-Khoir Mojolaban Sukoharjo Tahun Pelajaran 2019/2020. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Internet

Rahmah. (2019). *Media digital untuk E-Learning IPS*. [Online]. Tersedia dalam <https://edarxiv.org/nh76j/download/?format=pdf>. Diakses pada 29 April 2022.

Safitri, Mulyani. (2021). *KETERAMPILAN ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN IPS*. [Online]. Tersedia dalam https://bit.ly/MulyaniSafitri_KeterampilanAbad21 . Diakses pada 29 April 2022.

Peraturan Perundang Undangan

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37.