

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting yang tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Salah satu komponen yang penting dalam mencapai tujuan pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum dapat diartikan sebagai tujuan pendidikan dalam suatu lembaga pendidikan. Kurikulum juga sebagai muatan nilai yang ditransformasikan para peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.¹ Kurikulum di Indonesia sudah mengalami berbagai perkembangan dan perubahan. Kurikulum pada saat ini adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dikatakan sebagai penyempurna atau perbaikan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran yang sangat beragam. Dikatakan sebagai Kurikulum Merdeka karena kurikulum ini memberi kebebasan (Merdeka) bagi pengembangan karakter dan juga kompetensi peserta didik.²

Teknologi pada zaman sekarang sudah sangat berkembang pesat. Teknologi secara istilah terdapat dua makna yang meliputi teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi dan teknologi komunikasi, memiliki perbedaan

¹ Deni Restu Ningsih dkk, Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Strategi Pembelajaran dan Penguatan Pendidikan Karakter di SMA Negeri 2 Kikim Tengah. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(3), (2024), hlm. 1157.

² *Ibid.*

yakni teknologi informasi lebih memfokuskan pada proses, sedangkan teknologi komunikasi lebih memfokuskan pada produk.³

Adanya teknologi sangat bermanfaat karena segala fasilitas yang dimiliki atau dihasilkan oleh teknologi dapat membantu proses perkembangan yang ada di dunia, terlebih lagi pada dunia pendidikan. Perkembangan tersebut semakin berkembang karena adanya digitalisasi. Digitalisasi telah mengubah cara untuk mengakses, mengelola, dan menyampaikan informasi secara mudah. Dalam proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka, seluruh pendidik wajib menggunakan media dan alat pembelajaran yang efektif, efisien, dan interaktif serta menarik. Dengan adanya digitalisasi, maka dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Namun masih banyak sekali pendidik menggunakan media pembelajaran terutama pada alat pembelajaran yang kurang bervariasi terlebih lagi dalam melakukan penilaian. Hal tersebut dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Juhaeni dkk yang mengatakan bahwa dalam melakukan pembelajaran di kelas seperti pelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena media dan alat pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Media dan alat pembelajaran yang kurang menarik dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.⁴ Hal tersebut karena media dan alat pembelajaran yang tidak bervariasi akan

³ Edi Widiyanto dkk, Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Journal of Education and Teaching*, 2(2), (2021), hlm. 216

⁴ Juhaeni dkk, Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD/MI, *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(1), (2023), hlm. 2.

membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran dan menjadikan peserta didik malas mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Kemudian terdapat pula survei yang dilakukan oleh Syelfia Dewimarni dkk yang menyebutkan bahwa permasalahan dalam penelitian yang dilakukan adalah terdapat peserta didik yang mengalami kebosanan dalam pembelajaran yang sedang berlangsung karena alat pembelajaran yang digunakan oleh guru. Permasalahan tersebut membuat motivasi belajar peserta didik perlu ditingkatkan kembali. Maka dari itu diperlukan alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.⁵ Media dan alat pembelajaran jika bervariasi maka dapat membangkitkan semangat peserta didik karena jika media atau alat yang digunakan dalam pembelajaran tidak bervariasi dan menarik, pastinya peserta didik merasa bosan dalam belajar.

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa media dan alat pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sangat berpengaruh pada proses pembelajaran yang dilalui oleh peserta didik. Mata pelajaran yang diajarkan oleh pendidik dan media serta alat pembelajaran yang digunakan dapat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Ketika media dan alat pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang bervariasi dan menarik, maka banyak peserta didik yang merasa kesulitan dan juga merasa bosan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal tersebut

⁵ Syelfia Dewimarni, dkk, Penerapan Aplikasi *Kahoot* pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Dikelas VII SMP Negeri 38 Padang, *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(8), (2022), hlm. 1935

menjadikan peserta didik tidak semangat dalam belajar dan mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi kurang memuaskan.

Pendidik dapat mengembangkan media terutama pada alat yang digunakan dalam pembelajaran. Alat pembelajaran yang menggunakan aplikasi penilaian *online* dapat menjadi salah satu metode pengajaran yang dapat digunakan oleh pendidik. Aplikasi penilaian *online* merupakan sistem pembelajaran elektronik yang dilahirkan dari adanya perkembangan teknologi yang ada di dunia pendidikan. Aplikasi penilaian *online* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.⁶

Hal itu dapat dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Aulia Karima Zuhda Utami dan Dudung Hamdun bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar bahasa arab kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Perbedaan yang dihasilkan tersebut memiliki nilai yang signifikan pada uji T sebesar 0,018 di mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Rata-rata *post-test* motivasi belajar bahasa arab kelas eksperimen sebesar 98,735 yang lebih tinggi daripada rata-rata *post-test* motivasi belajar bahasa arab kelas kontrol yang mempunyai rata-rata 92,363. Dengan begitu, ketika guru menggunakan dan memanfaatkan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi belajar siswanya.⁷

⁶ Juhaeni dkk, *loc. cit.*

⁷ Aulia Karima Zuhda Utami dan Dudung Hamdun, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen, *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), (2020), hlm. 29

Kemudian terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh Sofia Uly Niama dkk bahwa rata-rata motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran *Kahoot* yaitu masuk pada kategori tinggi dengan skor 85.7. Aspek pertama yaitu dorongan untuk mencapai sesuatu mendapatkan presentase sebesar 78% dengan kategori tinggi. Kemudian aspek kedua adalah komitmen yang mendapatkan presentase sebesar 82% dengan kategori tinggi. Aspek ketiga adalah inisiatif yang mendapatkan presentase sebesar 78% dengan kategori tinggi.⁸ Maka, diketahui bahwa siswa lebih bersemangat dan sangat antusias belajar dengan aplikasi *Kahoot* karena aplikasi *Kahoot* menjadikan siswa lebih tertantang untuk menyelesaikan semua pertanyaan dengan cepat dan tepat.

Dari penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pendidik harus menggunakan media dan alat pembelajaran yang bervariasi. Terlebih lagi, media dan alat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti aplikasi penilaian *online*. Pada saat pendidik menggunakan media dan alat pembelajaran yang menarik, maka peserta didik akan lebih tertarik untuk melakukan pembelajaran di kelas. Termasuk ketika melakukan penilaian atau evaluasi pembelajaran. Dengan begitu, didapatkan bahwa ketika menggunakan aplikasi penilaian *online* maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam mata pelajaran sosiologi di kelas, dapat menggunakan alat pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Guru memegang peranan yang sangat

⁸ Sofia Uly Niama dk, Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), (2023), hlm. 11254

penting dalam hal tersebut. Guru dapat menggunakan alat pembelajaran yang menarik dan bervariasi agar peserta didik tidak merasa bosan dan juga kesulitan dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 42 Jakarta untuk mengetahui alat pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sosiologi di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, media atau alat pembelajaran yang digunakan pada saat belajar sosiologi di kelas XI Peminatan Sosiologi yaitu berkomunikasi, bercerita, dan lebih mengandalkan buku paket dari sekolah, tetapi terkadang juga menggunakan *powerpoint* pada beberapa pertemuan walaupun sangat jarang. Kemudian penilaian yang dilakukan juga lebih sering menggunakan alat berupa kertas atau melalui presentasi kelompok yang ditulis di kertas. Sehingga materi yang diberikan hanya cukup dari buku paket dan penjelasan guru saja, bahkan materi *powerpoint* yang digunakan oleh guru tidak dibagikan kepada siswa yang membuat siswa tidak dapat belajar atau mengulang materi yang dipelajari. Padahal mata pelajaran Peminatan Sosiologi di kelas XI memiliki 5 jam pelajaran dalam seminggu, seharusnya guru memiliki media dan alat pembelajaran yang bervariasi dan efisien serta menarik. Hal tersebut menjadikan siswa kadang merasa kurang semangat dalam belajar di kelas.

Kemudian ketika peneliti melakukan observasi, terdapat informasi dari beberapa siswa Peminatan Sosiologi kelas XI di SMA Negeri 42 Jakarta yang mengatakan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang kurang fokus dan mengantuk. Hal tersebut membuat siswa sering izin keluar kelas untuk ke toilet. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan

pada media dan alat pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sehingga berpengaruh pada siswa ketika sedang melakukan pembelajaran di kelas. Melihat adanya penurunan motivasi belajar siswa seperti kurangnya fokus, antusiasme, serta penggunaan alat pembelajaran yang monoton, maka penting untuk menguji efektivitas alat penilaian *online* seperti *Kahoot* dan *Canva* untuk meningkatkan motivasi belajar sosiologi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan diatas, maka peneliti tertarik untuk menggunakan dua aplikasi penilaian *online*, yaitu *Kahoot* dan *Canva* di kelas XI Peminatan Sosiologi yang berbeda. Untuk itu perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Perbedaan Motivasi Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Penilaian *Online* pada Mata Pelajaran Peminatan Sosiologi Kelas XI di SMA Negeri 42 Jakarta”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang diuraikan pada latar belakang, seperti survei yang dilakukan oleh Juhaeni, dkk (2023) dan Syelfia Dewimarni, dkk, (2022) yang mengatakan bahwa terdapat peserta didik yang mengalami kebosanan dan kesulitan dalam pembelajaran karena media dan alat pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan juga menarik. Hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yang menjadikan hasil belajar peserta didik kurang memuaskan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, guru di SMA Negeri 42 Jakarta masih menggunakan alat pembelajaran yang hanya dari buku. Selain itu, cara mengajarnya juga masih sama seperti guru-guru lain yang hanya

menjelaskan materi dari buku yang disediakan oleh sekolah atau bercerita. Materi yang dijelaskan pada *powerpoint* pun tidak dibagikan kepada para siswa untuk dipelajari kembali. Kemudian dalam penilaian, pendidik masih menggunakan alat yaitu berupa kertas atau hanya melalui presentasi kelompok yang ditulis di kertas. Hal tersebut berdampak pada siswa yang menjadi tidak semangat, bosan, dan mengantuk pada saat belajar. Siswa juga tidak memiliki motivasi dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Didukung juga dengan kelas peminatan sosiologi di SMA Negeri 42 Jakarta yang memiliki 5 jam pelajaran dalam seminggu dan guru harus memiliki media dan alat pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efisien.

Dapat disimpulkan bahwa pada penjelasan tersebut, terdapat permasalahan pada media pembelajaran terutama pada alat pembelajaran yang digunakan oleh guru. Alat pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh pada kegiatan belajar mengajar, terutama pada motivasi belajar yang ada pada diri siswa. Dengan begitu, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian, yaitu **“Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dalam penggunaan aplikasi penilaian *online* pada mata pelajaran Peminatan Sosiologi kelas XI di SMA Negeri 42 Jakarta?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian yang sudah dijelaskan, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan adanya perbedaan motivasi belajar siswa dalam penggunaan aplikasi penilaian *online* pada mata pelajaran Peminatan Sosiologi kelas XI di SMA Negeri 42 Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, serta peneliti lain. Manfaat penelitian ini, yaitu:

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan berguna dalam hal pendidikan di sekolah mengenai pentingnya media pembelajaran terutama alat pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar menciptakan motivasi belajar yang baik bagi para siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan peneliti lainnya. Peneliti berharap, bahwa penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan bagi guru dalam penggunaan alat pembelajaran di kelas. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis, dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan keilmuan dalam bidang pendidikan dan dalam bidang pembelajaran sosiologi, terutama terkait dengan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dapat menggunakan alat pembelajaran yang pada saat kegiatan pembelajaran di kelas berkaitan dengan motivasi belajar sosiologi. Dengan adanya alat pembelajaran terutama alat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, maka akan menciptakan kegiatan pembelajaran yang berbeda, seperti siswa yang menjadi lebih aktif dan juga semangat.

1.4.3 Manfaat Praktis

- Bagi peneliti, penelitian ini sebagai pemenuhan tugas akhir untuk menyelesaikan studi. Selain itu, peneliti dapat menambah wawasan di bidang pendidikan atau pembelajaran sosiologi terutama dalam hal media dan alat pembelajaran yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas.
- Bagi SMA Negeri 42 Jakarta, penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran terutama pada alat pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas untuk menciptakan tingkat motivasi belajar siswa yang baik. Selain itu, penelitian ini diharapkan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dan referensi atau acuan bagi guru untuk memudahkan dalam hal belajar mengajar di kelas. Kemudian bagi peserta didik diharapkan dapat menjalankan kegiatan belajar mengajar yang lebih aktif dan kreatif, sehingga peserta didik dapat lebih semangat dalam belajar.
- Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dalam bidang pendidikan dan bidang pembelajaran sosiologi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis

Tinjauan literatur sejenis adalah bahan referensi bagi penulis dalam melakukan penelitian. Tujuan dari adanya tinjauan literatur sejenis adalah sebagai acuan atau referensi bagi penulis dalam melakukan penelitian yang akan diteliti. Berdasarkan delapan literatur yang penulis rangkum, terdapat beberapa konsep yang berkaitan dengan penelitian ini mengenai media dan alat pembelajaran,

evaluasi pembelajaran, dan motivasi belajar yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya; Sonny Ronny Muntu: (2017), Edi Widiyanto dkk: (2021), Purwadi: (2009), Rahma Widyastuti: (2010), Syelfia Dewimarni dkk: (2022), Sofia Uly Niama dkk: (2023), N Diana dkk: (2021), dan László Bognár dkk: (2021). Berikut ini merupakan delapan literatur sejenis yang telah penulis rangkum.

Pertama, tesis yang ditulis oleh Sonny Ronny Muntu dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK”. Dalam buku ini, membahas mengenai pembelajaran yang merupakan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Pembelajaran bisa sebagai proses belajar untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.⁹ Penerapan media pembelajaran berbasis web secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman tentang materi pembelajaran. Data yang didapatkan oleh peneliti menunjukkan hal yang positif dalam partisipasi siswa di berbagai sesi, dengan peningkatan nyata dalam kegiatan seperti berdiskusi.

Kedua, jurnal nasional yang ditulis oleh Edi Widiyanto dkk dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. Dalam jurnal nasional ini, membahas tentang teknologi informasi dengan teknologi komunikasi

⁹ Sonny Ronny Muntu, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK*, Program Studi Pendidikan Teknologi: Universitas Negeri Makassar, (2017), hlm. 23

adalah teknologi informasi lebih memfokuskan pada prosesnya, sedangkan teknologi komunikasi lebih memfokuskan pada produknya.¹⁰ Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang diharapkan mampu untuk merangsang kepekaan otak, perasaan, perhatian, serta kepedulian peserta didik dalam belajar sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan bisa berjalan dengan baik, efektif, dan juga maksimal. Selain itu, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi juga sebagai media pembelajaran yang berupaya dalam mengatasi hambatan dalam proses penerimaan informasi dan komunikasi dari pendidik ke peserta didik baik karena faktor fisiologi, psikologi, sosio-kultural, dan lingkungan tempat tinggal. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, akan membuat peserta didik bisa lebih aktif karena dirangsang untuk melakukan eksplorasi ilmu pengetahuan yang didapatnya.

Ketiga, tesis yang ditulis oleh peneliti bernama Purwadi dengan judul “Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Sikap Percaya Diri”. Dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya prestasi belajar matematika siswa dan adanya perubahan paradigma pendidikan dari paradigma mengajar menjadi paradigma belajar dengan implementasinya adalah perubahan pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi berorientasi pada siswa yang membuat guru harus menciptakan lingkungan atau kondisi belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa. Penelitian ini juga menjelaskan mengenai konsep dari kuis interaktif yang merupakan suatu bentuk dari permainan kuis yang cara bermainnya dilakukan

¹⁰ Edi, dkk, *loc. cit.*

seperti bermain dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas yang dikemas dalam satu permainan kuis.¹¹ Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran langsung.

Keempat, tesis yang ditulis oleh Rahma Widyastuti dengan judul “Hubungan Motivasi Belajar dan Hasil Tes Intelegensi dengan Prestasi Belajar”. Penelitian ini menggunakan beberapa konsep, pertama ada konsep motivasi yang mengacu pada faktor internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Studi pada penelitian ini membedakan antara motivasi intrinsik (belajar untuk kepuasan pribadi) dan juga motivasi ekstrinsik (belajar untuk penghargaan eksternal).¹² Penelitian ini menekankan pentingnya memahami interaksi antara motivasi dan kecerdasan dalam meningkatkan kinerja akademik. Dengan menumbuhkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, dapat memberikan peluang untuk perkembangan kognitif siswa dan dapat mengarahkan pada peningkatan hasil pendidikan siswa.

Kelima, jurnal nasional yang ditulis oleh Syelfia Dewimarni dkk dengan judul “Penerapan Aplikasi *Kahoot* pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 38 Padang”. Penelitian ini memiliki permasalahan penelitian adalah terdapat siswa yang mengalami kebosanan dalam pembelajaran matematika yang membuat motivasi belajar

¹¹ *Ibid*, hlm. 33

¹² Rahma Widyastuti, *Hubungan Motivasi Belajar dan Hasil Tes Intelegensi dengan Prestasi Belajar*, Program Studi Kedokteran Keluarga: Universitas Sebelas Maret, (2010), hlm. 16

matematika siswa perlu ditingkatkan kembali. Peneliti melakukan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran *Kahoot* pada mata pelajaran matematika. Kegiatan tersebut diikuti oleh 14 orang siswa.¹³ Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 38 Padang, penerapan media pembelajaran *Kahoot* pada siswa kelas VII SMP Negeri 38 Padang memberikan manfaat yaitu bisa menghilangkan kejenuhan anak dalam belajar matematika, kemudian juga dapat memberikan media pembelajaran yang bersifat variatif saat digunakan selama pembelajaran yang dapat memberikan kemajuan pendidikan di SMP tersebut. Hal tersebut artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan media pembelajaran *Kahoot* pada siswa.

Keenam, jurnal nasional yang ditulis oleh Sofia Uly Niama dkk dengan judul “Pemanfaatan *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi”. Penelitian ini memiliki permasalahan penelitian berupa terdapat siswa yang tidur di kelas saat pembelajaran berlangsung. Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis permainan dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran biologi. Dari hasil penelitian pada artikel ini, rata-rata motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran *Kahoot* yaitu masuk pada kategori tinggi dengan skor 85.7.¹⁴ Siswa dapat lebih bersemangat dan sangat antusias belajar

¹³ Syelfia dkk, *loc. cit.*

¹⁴ Sofia dkk *loc. cit.*

dengan media pembelajaran *Kahoot*. Media pembelajaran *Kahoot* menjadikan siswa lebih tertantang untuk menyelesaikan semua pertanyaan dengan cepat dan tepat.

Ketujuh, jurnal internasional yang ditulis oleh N Diana dkk dengan judul “*Developing an E-learning-based Critical-thinking Assessment as a Physics Learning Evaluation Media with Kahoot Interactive Quiz*”. Penelitian ini memiliki permasalahan penelitian bahwa semua guru merancang instrumen evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi daring dan berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa pada tahap pra penelitian, diketahui bahwa siswa merasa bosan dan kurang tertarik ketika menjawab soal dengan kertas. Oleh karena itu, dikembangkanlah alat evaluasi pembelajaran menggunakan *Kahoot* dalam proses pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menilai pendapat siswa terhadap *Kahoot* dan mencoba mengidentifikasi hubungan langsung antara penggunaan *Kahoot* dan nilai akhir siswa. Hal tersebut ditemukan bahwa *Kahoot* memberikan pembelajaran yang menyenangkan sebagai teknologi pembelajaran sosial dan mengarah pada keterlibatan dan partisipasi siswa, dan juga *Kahoot* berdampak pada nilai akhir siswa. Penelitian ini membuktikan bahwa *Kahoot* berdampak pada peningkatan pemahaman siswa.¹⁵

Kedelapan, jurnal internasional yang ditulis oleh László Bognár dkk dengan judul “*The Impact of Online Quizzes on Student Success*”. Penelitian ini

¹⁵ N Diana, dkk, Developing an E-learning-based Critical-Thinking Assessment as a Physics Learning Evaluation Media with *Kahoot!* Interactive Quiz, In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1796, No. 1, p. 012055), IOP Publishing, (2021), hlm. 1

menjelaskan bahwa pendidikan harus bisa berinovasi, menggunakan perangkat dan metode modern yang terintegrasi secara efektif ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendidikan harus menyediakan lingkungan belajar yang tepat untuk memenuhi kebutuhan yang berubah, salah satunya adalah pembelajaran elektronik. Kuis mandiri adalah metode yang sangat efektif untuk meningkatkan kinerja siswa.¹⁶ Siswa yang terlibat dalam pengujian mandiri reguler lebih mungkin untuk mencapai skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak sering menggunakan kuis. Kemudian penelitian ini juga menekankan peran penting umpan balik langsung yang diberikan oleh kuis online untuk menjaga motivasi dan keterlibatan siswa yang sangat penting untuk pembelajaran yang efektif dalam lingkungan e-learning.

Tabel 1.1 Tinjauan Penelitian Sejenis

No.	Judul Referensi	Permasalahan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Web</i> pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK	-	Penerapan media pembelajaran berbasis <i>Web</i> secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman tentang materi pembelajaran. Data yang didapatkan	Membahas media pembelajaran <i>online</i> untuk meningkatkan keterlibatan siswa.	Tidak membahas motivasi belajar siswa.

¹⁶ László Bognár, dkk, The Impact of Online Quizzes on Student Success, *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 16(11), (2021), hlm. 227

No.	Judul Referensi	Permasalahan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			oleh peneliti menunjukkan hal yang positif dalam partisipasi siswa di berbagai sesi, dengan peningkatan nyata dalam kegiatan seperti berdiskusi.		
2.	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi	Proses pendidikan yang terganggu oleh pandemi COVID-19, kemudian pendidikan beralih ke media pembelajaran e-learning karena tidak dapat tatap muka. E-learning mempunyai berbagai kekurangan dan tantangannya sendiri.	Peserta didik bisa lebih aktif karena dirangsang untuk melakukan eksplorasi ilmu pengetahuan yang didapatnya. Kemudian peserta didik dan pendidik juga mendapat pengaruh yang positif dari teknologi yang digunakan. Hal tersebut karena dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam media	Membahas media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi	Tidak membahas motivasi belajar siswa

No.	Judul Referensi	Permasalahan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			pembelajaran, Pendidik dan peserta didik tidak ketinggalan zaman		
3.	Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Sikap Percaya Diri	Masih rendahnya prestasi belajar matematika siswa dan adanya perubahan paradigma pendidikan dari paradigma mengajar menjadi paradigma belajar dengan implementasi ya adalah perubahan pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi berorientasi pada siswa yang membuat guru harus menciptakan lingkungan atau kondisi belajar yang menyenangkan sekaligus	Penggunaan kuis interaktif secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran langsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa kuis interaktif lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika.	Menerapkan kuis interaktif untuk mengetahui prestasi belajar siswa.	Tidak membahas lebih mendetail tentang motivasi belajar siswa.

No.	Judul Referensi	Permasalahan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		bermakna bagi siswa.			
4.	Hubungan Motivasi Belajar dan Hasil Tes Intelegensi dengan Prestasi Belajar	-	Adanya hubungan positif antara nilai tes kecerdasan dan prestasi akademik. Kemudian terdapat kontribusi pada variabel motivasi belajar dan hasil tes kecerdasan yang keduanya terdapat 43,3% varians dalam prestasi akademik. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua indikator secara signifikan berkontribusi pada seberapa baik siswa berkinerja akademis.	Membahas tentang motivasi belajar siswa.	Tidak membahas tentang penerapan aplikasi penilaian online yang digunakan oleh guru.
5.	Penerapan Aplikasi <i>Kahoot</i> pada Mata Pelajaran Matematika	Masih terdapat siswa yang mengalami kebosanan dalam	Penerapan media pembelajaran <i>Kahoot</i> pada siswa kelas VII	Membahas tentang penggunaan media pembelajaran	Lokasi penelitian yang diuji dan variabel

No.	Judul Referensi	Permasalahan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 38 Padang	pembelajaran matematika.	SMP Negeri 38 Padang memberikan manfaat yaitu bisa menghilangkan kejenuhan anak dalam belajar matematika, kemudian juga dapat memberikan media pembelajaran yang bersifat variatif yang dapat memberikan kemajuan pendidikan di SMP tersebut	yang interaktif dan variatif berupa <i>Kahoot</i> dalam pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.	ada yang berbeda.
6.	Pemanfaatan <i>Kahoot</i> Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi	Masih terdapat siswa yang tidur di kelas saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut disebabkan oleh siswa yang bermukim di pondok pesantren. Siswanya kurang beristirahat yang cukup	Siswa bisa lebih bersemangat dan sangat antusias belajar dengan media pembelajaran <i>Kahoot</i> . Media pembelajaran <i>Kahoot</i> menjadikan siswa lebih tertantang untuk menyelesaikan semua pertanyaan	Menerapkan media pembelajaran <i>Kahoot</i> dan membahas motivasi belajar siswa.	Subjek penelitian dan Lokasi penelitian.

No.	Judul Referensi	Permasalahan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		karena banyak kegiatan di pondok.	dengan cepat dan tepat.		
7.	<i>Developing an E-learning-based Critical-thinking Assessment as a Physics Learning Evaluation Media with Kahoot Interactive Quiz</i>	Siswa merasa bosan dan kurang tertarik ketika menjawab soal dengan kertas. Para siswa menginginkan media yang menyenangkan untuk menjawab soal dalam evaluasi pembelajaran fisika.	Menerapkan kuis interaktif <i>Kahoot</i> sangat layak digunakan untuk memfasilitasi kegiatan evaluasi pembelajaran fisika.	Membahas tentang kuis interaktif pada pembelajaran e-learning berupa <i>Kahoot</i>	Tidak membahas motivasi belajar secara spesifik, Lokasi penelitian yang berbeda.
8.	<i>The Impact of Online Quizzes on Student Success</i>	Pendidikan yang kurang berinovasi pendidikan harus bisa berinovasi.	Kuis online adalah pendidikan yang berharga yang secara signifikan dapat meningkatkan pembelajaran dan kesuksesan siswa ketika digunakan secara efektif.	Menerapkan kuis online pada pembelajaran e-learning	Subjek penelitian, Lokasi penelitian, dan variabel yang diuji berbeda.

1.6 Tinjauan Teoritik

Tinjauan teoritik memiliki peran yang sangat penting dalam penelitian. Tujuan dari adanya tinjauan teoritik dalam menjelaskan teori atau konsep yang digunakan

dalam penelitian. Dalam sub bab ini, akan dipaparkan konsep-konsep yang mendukung dan berkaitan erat dengan fokus penelitian ini. Selain itu, pada bab ini juga menjelaskan hipotesis penelitian sebagai jawaban sementara dalam rumusan masalah penelitian.

1.6.1 Deskripsi Teoritik

Penelitian yang dilakukan akan menggunakan konsep dari aplikasi penilaian *online*, media dan alat pembelajaran, dan motivasi belajar. Kemudian dari kedua variabel yaitu aplikasi penilaian *online* pada media pembelajaran dan motivasi belajar. Kedua variabel akan diklasifikasi ke dalam aspek berdasarkan indikator-indikator yang diturunkan menjadi item kuesioner.

1) Media dan Alat Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang digunakan oleh para pendidik akan berbeda-beda karena tiap pendidik memiliki cara mengajar yang berbeda. Konsep media, berasal dari bahasa yaitu ‘medium’, yang secara harfiah berarti ‘perantara atau pengantar’. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹⁷ Selanjutnya terdapat konsep dari pembelajaran yang merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum adanya proses yang dilaksanakan.¹⁸

¹⁷ Gde Wawan Sudatha dan Made Tegeh, *Desain Multimedia Pembelajaran*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), hlm. 3

¹⁸ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Rosda, 2018), hlm. 3-4

Pengertian dari media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar yang fungsinya adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Selain itu, media pembelajaran juga bisa diartikan sebagai segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang digunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dan dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar.¹⁹

Media pembelajaran memiliki manfaat secara umum yaitu untuk meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman yang nyata, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, membantu perkembangan kemampuan berbahasa, dan menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian ada manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu dapat membantu untuk menarik perhatian siswa dan motivasi siswa, membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi, dan membantu menyajikan materi lebih konkret. Terakhir ada manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu untuk merangsang rasa ingin tahu untuk belajar, memotivasi siswa untuk belajar, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan melalui media.²⁰ Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dari yang umum hingga khusus. Manfaat tersebut dapat berguna bagi pendidikan kedepannya.

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ *Ibid*, hlm.14-15

Tujuan dari adanya media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pengajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.²¹ Kemudian fungsi media pembelajaran yang di mana secara umum media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan menghadirkan objek sebenarnya, membuat tiruan dari objek sebenarnya, membuat abstrak ke konsep yang lebih konkret, menyamakan persepsi, mengatasi hambatan waktu tempat jumlah dan jarak, menyajikan ulang informasi, dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik.²²

Salah satu media pembelajaran yang digunakan pada saat ini adalah media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital terdiri dari tiga kata yaitu ‘media’, ‘pembelajaran’, dan ‘digital’. Kata ‘media’ berarti perantara, yang merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima. Kemudian terdapat kata ‘pembelajaran’ yang merupakan rangkaian peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil belajar. Selanjutnya ada kata ‘digital’ atau ‘digitus’ yang artinya jari jemari, yang merupakan data atau sinyal yang dinyatakan dalam angka 0 dan 1 atau disebut dengan bilangan biner. Jadi berdasarkan penjelasan tersebut, maka media pembelajaran digital dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau bisa

²¹ *Ibid*, hlm. 9

²² *Ibid*, hlm. 10

menghasilkan sebuah citra digital yang bisa diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital.²³

Media pembelajaran digital hadir karena adanya digitalisasi. Kemudian dalam proses pembelajaran, media pembelajaran digital dapat didukung oleh alat pembelajaran. Alat pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi. Adanya digitalisasi menjadikan alat pembelajaran bertujuan untuk dapat memudahkan para pendidik dan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Alat pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, seperti *Laptop*, *Handphone*, buku, papan tulis, dan proyektor. Digitalisasi dalam alat pembelajaran dapat digunakan dengan *Laptop* dan *Handphone*. Alat pembelajaran tersebut dapat mengakses aplikasi pembelajaran *online*, seperti *Canva* dan aplikasi penilaian online contohnya *Kahoot*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu media yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan media pembelajaran memiliki fungsi seperti menyajikan informasi untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, salah satunya adalah media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan atau diakses menggunakan perangkat digital. Pada saat proses pembelajaran, media pembelajaran digital dapat didukung dengan

²³ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, (Bandung: Rosda, 2021), hlm. 1-3

alat pembelajaran. Terlebih lagi, alat pembelajaran sekarang juga sudah mulai berkembang karena adanya digitalisasi.

2) Aplikasi Penilaian *Online*

Aplikasi yang dapat digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran atau penilaian secara *online* dapat disebut juga dengan aplikasi penilaian *online*. Dalam menggunakan aplikasi penilaian *online*, pendidik dan peserta didik dapat melakukan suatu pembelajaran atau penilaian dalam satu dimensi ruang dan waktu.²⁴ Dengan begitu, pendidik dan peserta didik dapat melakukan pembelajaran dan juga penilaian dengan mudah.

Aplikasi penilaian *online* merupakan salah satu alat pembelajaran yang merupakan suatu bentuk dari pembelajaran yang dilakukan seperti bermain dengan menggunakan metode pemberian tugas yang dikemas dalam satu permainan.²⁵ Peserta didik dapat melakukan pembelajaran ataupun mengerjakan tugas dan soal-soal yang diberikan oleh pendidik dengan mudah dan menyenangkan. Aplikasi penilaian *online* dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi peserta didik dalam pembelajaran.

Aplikasi penilaian *online* bisa diartikan sebagai pembelajaran dalam bentuk soal yang tujuannya adalah sebagai bentuk evaluasi tentang materi pelajaran yang sudah disampaikan. Aplikasi penilaian *online* juga sebagai strategi pembelajaran yang diberikan pendidik terhadap peserta didik dalam bentuk permainan yang

²⁴ Junita Monica1 dan Dini Fitriawati, Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19, *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), (2020), hlm. 1631

²⁵ Purwadi, *Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Sikap Percaya Diri*, Program Studi Pendidikan Matematika: Universitas Sebelas Maret, (2009), hlm. 33

didalamnya terdapat soal-soal terkait materi yang sudah diajarkan dengan tujuan sebagai evaluasi tingkat pemahaman peserta didik.²⁶ Aplikasi penilaian *online* dapat dijadikan sebagai latihan soal atau kuis yang disajikan dengan sangat menarik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, aplikasi penilaian *online* merupakan salah satu alat pembelajaran *online* dalam bentuk soal-soal seperti pilihan ganda, *essay*, dan *true or false* dengan tujuan sebagai evaluasi dalam pembelajaran. Aplikasi penilaian *online* dapat digunakan untuk pembelajaran ataupun penilaian di kelas agar peserta didik mendapatkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Aplikasi penilaian *online* memiliki berbagai macam jenisnya, seperti *Canva*, *Kahoot*, *Quizizz*, *GoogleForm*, *Mentimeter* dan *Quizalize*. Aplikasi penilaian *online* yang paling mudah dioperasikan oleh pendidik dan peserta didik salah satunya adalah aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* dapat difungsikan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti latihan soal, kuis, pengayaan dan evaluasi. *Kahoot* dapat dilakukan dengan mudah melalui telepon genggam peserta didik dan juga guru. Para pengguna *Kahoot* harus memiliki akun *G-Mail*.²⁷ Alat pembelajaran *Kahoot* untuk fitur yang tidak premium, hanya terdapat fitur “*Quiz*” dan “*True*” or *False*”. Selain itu juga terdapat fitur “*Story*” dan “*Course*” yang dapat digunakan secara gratis.

Selain itu, aplikasi penilaian *online* lainnya yang dapat dioperasikan dengan mudah adalah aplikasi bernama *Canva*. Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang memungkinkan penggunanya membuat konten visual secara *online*, seperti presentasi, video, dan lain sebagainya. Aplikasi ini terdapat berbagai macam

²⁶ Resti Nur Lailia Qodriani, Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), (2022), hlm. 327

²⁷ Sofia dkk, *op. cit*, hlm. 11251.

template dari yang gratis hingga berbayar yang tersedia dalam versi *web*, *Android*, maupun *iPhone*.²⁸ *Canva* dapat digunakan dalam pembelajaran dan juga dalam penilaian. Pada saat pembelajaran, aplikasi *Canva* dapat digunakan pendidik dalam menyiapkan materi pembelajaran yang menarik karena memiliki desain yang menarik. Materi yang disediakan pendidik dapat menggunakan desain dari *Canva* karena memiliki berbagai macam *template* yang lucu, menarik, dan *aesthetic*. Sedangkan pada saat penilaian, aplikasi *Canva* dapat digunakan pendidik untuk membuat soal-soal kuis yang menyenangkan dengan desain grafis yang menarik. Soal-soal kuis tersebut dapat dimasukkan dalam *template* seperti ular tangga, teka teki silang, dan pilihan ganda. Hal tersebut dapat menambah ketertarikan dalam belajar dan peserta didik akan merasa tidak bosan karena menggunakan media serta alat pembelajaran yang menarik.

Kesimpulannya, aplikasi penilaian *online* seperti *Kahoot* dan *Canva* memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam mendukung proses pembelajaran. *Kahoot* adalah aplikasi yang fungsinya untuk membuat berbagai jenis evaluasi, seperti latihan soal, pengayaan, dan evaluasi, yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat telepon genggam. Sementara itu, *Canva* adalah aplikasi desain grafis yang tidak hanya digunakan untuk membuat konten visual, tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dan penilaian. Dengan berbagai *template* menarik yang tersedia, *Canva* dapat berfungsi bagi pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan membuat soal kuis dengan

²⁸ Fahmy Syahputra dkk, Perancangan Desain Aplikasi Edukasi Komputer Berbasis Mobile Dengan Quiz Interaktif Menggunakan Canva, *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), (2024), hlm. 11007.

desain yang menarik. Penggunaan kedua aplikasi ini berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

3) Motivasi Belajar

Motivasi sangat diperlukan dalam berbagai hal, terutama dalam belajar. Kata motivasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *motivation* yang berarti segala upaya untuk mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu yang tujuannya adalah untuk mencapai tujuan. Motivasi seseorang dapat muncul dan tumbuh berkembang lewat dirinya sendiri dan juga dari lingkungan.²⁹ Motivasi dapat diartikan sebagai kondisi internal manusia yang membangkitkannya untuk berbuat atau berkehendak, mendorong manusia melakukan dan mencapai tujuan-tujuan tertentu serta membuat manusia tertarik dalam kegiatan-kegiatan tertentu.³⁰

Definisi dari motivasi menurut KBBI adalah usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau sekelompok orang tertentu tergerak dalam melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Selain itu, motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan seseorang yang bisa memunculkan tingkat antusias dalam melakukan suatu kegiatan baik dari dalam diri individu itu sendiri maupun dari luar individu.³¹

Motivasi menurut Sardiman, motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya adalah daya upaya yang dapat mendorong seseorang ketika melakukan sesuatu.

²⁹ Shilphy A Octavia, *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 52

³⁰ Herwati, dkk, *Motivasi Dalam Pendidikan Konsep-Teori-Aplikasi*, (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2023), hlm. 6-7

³¹ *Ibid*, hlm. 11-12

Motif tersebut bisa disebut sebagai daya penggerak dari dalam dan juga di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Jadi menurut Sardiman, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama ketika ada kebutuhan untuk mencapai tujuan yang mendesak.³²

Motivasi menurut Sardiman terdapat dua jenis motivasi, yaitu:

- a. Motivasi intrinsik adalah motif yang menjadi aktif yang tidak dirangsang dari luar karena dari tiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi ini bisa dikatakan sebagai aktivitas belajar yang dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajarnya.
- b. Motivasi ekstrinsik adalah motif yang aktif karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi ini bisa dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalam aktivitas belajarnya, bisa dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajarnya.³³

Fungsi motivasi dalam belajar menurut Sardiman adalah:

- a. Motivasi dapat mendorong manusia dalam berbuat sesuatu. Artinya, motivasi dapat sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

³² Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 73

³³ Aziza, *Peran Model Pembelajaran dan Motivasi terhadap Hasil Belajar*, (Surabaya: CV. Pustaka Media Guru, 2020), hlm. 18-19

- b. Motivasi dapat menentukan arah perbuatan. Motivasi dalam hal ini motivasi dapat memberikan arah kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Motivasi dapat menyeleksi perbuatan. Dalam hal ini, motivasi dapat menentukan perbuatan-perbuatan yang dapat dikerjakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.³⁴

Sardiman juga menyebutkan mengenai ciri-ciri dari motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas, seperti dapat mengerjakan sesuatu secara terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak pernah berhenti sebelum semua tugas selesai.
- b. Ulet menghadapi kesulitan, seperti tidak mudah putus asa dan tidak cepat puas dengan hasil yang dicapainya.
- c. Menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah, seperti selalu tertarik dengan berbagai macam masalah.
- d. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya.
- e. Senang memecahkan masalah.
- f. Lebih kerja secara mandiri.
- g. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin, seperti cepat bosan pada hal-hal yang sama sehingga kurang kreatif.
- h. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya.³⁵

³⁴ Sardiman, *op. cit*, hlm. 85

³⁵ Sardiman, *op. cit*, hlm. 83

Dalam kegiatan belajar-mengajar, motivasi sangat berperan penting. Sardiman menyebutkan bahwa terdapat motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yang sangat diperlukan dalam mencapai kegiatan belajar-mengajar. Sardiman menyebutkan beberapa bentuk dari motivasi belajar dalam kegiatan di sekolah, di antaranya:

- a. Memberi angka atau dapat dikatakan sebagai nilai dari kegiatan belajar. Siswa yang belajar memiliki tujuan utama untuk mencapai angka atau nilai yang baik. Bagi para siswa, nilai merupakan motivasi yang sangat kuat. Siswa juga belajar dan berusaha dalam pembelajaran hanya karena ingin mengejar nilai agar naik kelas. Jadi memberi angka atau nilai dalam kegiatan belajar merupakan salah satu motivasi dalam belajar.
- b. Hadiah dapat dikatakan sebagai motivasi. Alasannya karena ketika seseorang mendapatkan hadiah atau penghargaan karena melakukan sesuatu, maka hadiah atau penghargaan tersebut dapat menjadi motivasi bagi seseorang tersebut. Contohnya adalah ketika seseorang diberikan hadiah atau penghargaan karena sudah membuat gambar terbaik.
- c. Saingan atau kompetisi bisa dijadikan sebagai alat motivasi belajar siswa. Persaingan dapat menjadikan siswa semangat dalam pelajaran. Siswa akan tertantang untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Dengan mendapatkan hasil yang baik, maka siswa menjadi termotivasi untuk menjadi lebih baik lagi.
- d. Keterlibatan harga diri untuk menumbuhkan kesadaran kepada siswa juga termasuk dalam motivasi. Contohnya ketika seorang siswa akan berusaha

dengan tenaganya sendiri untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Dengan penyelesaian tugas dengan baik, maka siswa tersebut akan belajar dengan keras karena bisa jadi ia melibatkan harga dirinya.

- e. Memberi ulangan merupakan salah satu motivasi karena siswa menjadi terpacu untuk belajar. Hal tersebut akan membuat siswa memiliki tujuan, yaitu mendapat nilai yang baik.
- f. Mengetahui hasil adalah salah satu motivasi belajar. Semakin mengetahui grafik hasil belajar yang meningkat, maka akan ada motivasi dalam diri siswa untuk terus termotivasi dalam belajar.
- g. Pujian dapat sebagai motivasi bagi siswa. Memberi pujian bagi siswa akan bermanfaat positif karena pujian tersebut memberikan motivasi pada siswa agar siswa bersemangat atau termotivasi untuk belajar. Adanya pujian juga membangkitkan harga diri siswa. Siswa akan bangga ketika mendapat pujian dalam belajar.
- h. Hukuman dapat menjadi alat motivasi jika diberikan dengan tepat dan bijak.
- i. Hasrat untuk belajar dapat menjadi motivasi dalam diri siswa. Hal tersebut dapat menjadi motivasi karena berarti ada unsur kesengajaan dalam belajar, sehingga mengetahui bahwa ketika belajar akan mendapatkan hasil yang lebih baik. Selain itu, siswa juga
- j. Minat menjadi salah satu motivasi yang sangat penting. Cara membangkitkan minat yaitu dengan membangkitkan suatu kebutuhan, menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lalu atau pengalaman,

memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik, dan menggunakan berbagai macam cara dalam belajar.

- k. Tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa dapat menjadi alat motivasi yang penting. Dengan memahami tujuan yang harus dicapai maka akan sangat berguna dan menguntungkan untuk terus belajar.³⁶

Motivasi memiliki banyak sekali pengertian dari yang paling sederhana adalah upaya seseorang untuk mendorong atau tergerak dalam melakukan sesuatu. Kemudian yang paling kompleks, motivasi adalah suatu usaha dari seseorang yang dapat menyebabkan seseorang tersebut dapat tergerak dalam melakukan suatu hal karena ada tujuan yang ingin dicapai. Selain itu juga menurut Sardiman, motivasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik yang di mana motivasi dapat hadir dari dalam diri seseorang. Kemudian adalah motivasi ekstrinsik yang di mana motivasi ini dapat hadir karena adanya pengaruh dari luar diri seseorang.

1.6.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara dalam rumusan masalah penelitian. Hipotesis akan dibuktikan kebenarannya secara pengamatan dan penelitian secara langsung berdasarkan bukti.³⁷ Pada penelitian ini, hipotesis yang digunakan peneliti terdiri dari dua bagian, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol (H_0) disusun karena teori yang digunakan masih belum terbukti keakuratan sepenuhnya. Sedangkan Hipotesis alternatif (H_a) disusun

³⁶ Sardiman, *op. cit*, hlm. 92-95

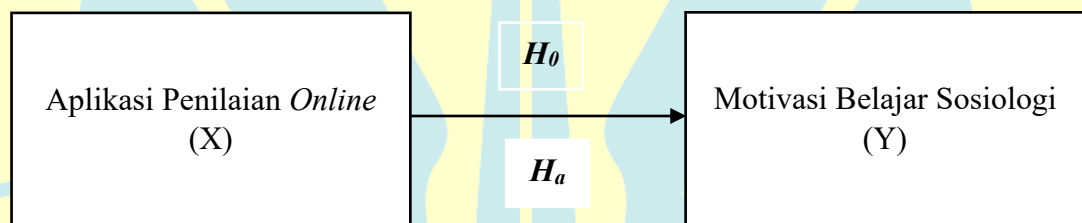
³⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 31

berdasarkan teori yang sudah terbukti keakuratan sepenuhnya.³⁸ Berikut merupakan hipotesis yang digunakan dalam penelitian:

H₀ : Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dalam penggunaan aplikasi penilaian *online* pada mata pelajaran peminatan sosiologi kelas XI di SMA Negeri 42 Jakarta.

H_a : Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dalam penggunaan aplikasi penilaian *online* pada mata pelajaran peminatan sosiologi kelas XI di SMA Negeri 42 Jakarta.

Skema 1.1 Model Hipotesis Penelitian



(Sumber: Interpretasi Peneliti, 2025)

Keterangan:

X : Aplikasi Penilaian *Online*

Y : Motivasi Belajar Sosiologi

H₀ : Hipotesis nol

H_a : Hipotesis alternatif

³⁸ *Ibid*, hlm. 64

1.7 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah bagian penting dalam sebuah penelitian. Metodologi penelitian menjelaskan secara rinci dari pendekatan, metode, desain, populasi, sampel, teknik pengumpulan data, sampai pada teknik analisis data. Selain itu, pada sub bab metodologi penelitian ini juga menjelaskan mengenai hipotesis statistik yang tujuannya adalah untuk mengetahui hasil dari penelitian ini.

1.7.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menggunakan instrumen dalam penelitiannya. Instrumen penelitian akan digunakan untuk mengukur nilai dari variabel penelitian yang akan diteliti.³⁹ Contohnya, bila variabel dalam penelitian ada tiga, maka instrumen yang digunakan untuk penelitian akan ada tiga pula. Penelitian kuantitatif pengukuran variabel penelitiannya dengan menggunakan angka yang kemudian akan dianalisis dengan prosedur statistik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Metode quasi eksperimen adalah suatu eksperimen yang terdapat penempatan pada unit terkecil dari eksperimen kedalam kelompok eksperimen dan kontrol yang tidak dilakukan dengan acak (*non-random assignment*).⁴⁰ Dalam penelitian ini, unit yang diteliti adalah kelas XI Peminatan Sosiologi A dan XI

³⁹ *Ibid*, hlm. 92

⁴⁰ T. Dicky Hastjarjo, Rancangan Eksperimen-Kuasi Quasi-Experimental Design, *Buletin Psikologi*, 27(2), (2019), hlm. 189

Peminatan Sosiologi B di SMA Negeri 42 Jakarta, maka dengan demikian tidak dipilih secara acak.

Kelas eksperimen adalah kelas yang akan menerapkan aplikasi penilaian *online* berupa *Kahoot*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas pembanding dari kelas eksperimen yang di mana kelas kontrol menerapkan aplikasi penilaian *online* berupa *Canva*. Peneliti akan menguji kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut untuk melihat apakah terdapat perbedaan motivasi dalam penggunaan aplikasi penilaian *online* pada mata pelajaran Peminatan Sosiologi kelas XI.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian berupa *Pre-test and Post-test Control Group*. Dalam metode penelitian ini, rancangan metode eksperimen akan dilakukan *Pre-test* sebelum diberlakukan perlakuan dan *Post-test* setelah diberlakukannya perlakuan. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen akan diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan aplikasi penilaian *online* berupa *Kahoot* yang akan dilakukan oleh kelas XI Peminatan Sosiologi B, sedangkan kelas kontrol menggunakan aplikasi penilaian *online* berupa *Canva*, yang akan dilakukan pada kelas XI Peminatan Sosiologi A. Desain penelitian pada penelitian ini, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.2 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₂	O ₂

(Sumber: Sugiyono, 2013)⁴¹

Keterangan:

⁴¹ Sugiono, *op. cit*, hlm. 318

- O₁ : Hasil *Pre-test* (tes awal)
- X₁ : Penilaian menggunakan *Kahoot*
- X₂ : Penilaian menggunakan *Canva*
- O₂ : Hasil *Post-test* (tes akhir)

Berdasarkan tabel di atas, di jelaskan bahwa terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dari penelitian ini adalah kelas XI Peminatan Sosiologi B dan kelas kontrol dari penelitian ini adalah kelas XI Peminatan Sosiologi A. Ada beberapa tahap dalam penelitian ini, diantaranya:

1) Tahap Awal

Pada tahap ini, peneliti melakukan survei dan observasi awal ke sekolah untuk menentukan sampel yang akan diteliti oleh peneliti. Kriteria sampel ditentukan berdasarkan kesetaraan jumlah siswa di tiap kelas, tingkatan kelas yaitu kelas XI, penggunaan guru mata pelajaran yang sama yaitu peminatan sosiologi kelas XI, dan motivasi belajar siswa yang setara seperti keaktifan dan semangat belajar. Kemudian peneliti juga berdiskusi materi pembelajaran sosiologi yang sedang berlangsung, dan mengetahui permasalahan pembelajaran serta media dan alat pembelajaran yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Terakhir, peneliti mempersiapkan instrumen penelitian dan juga perangkat penilaian.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, pertama peneliti melakukan *pre-test* sebagai tes awal kepada kedua kelas yaitu kelas eksperimen di kelas XI Peminatan Sosiologi B dan kelas kontrol di kelas XI Peminatan Sosiologi A. Kedua, adanya pemberlakuan khusus

pada kelas eksperimen yaitu melakukan kegiatan pembelajaran dan penilaian dengan memberikan penggunaan aplikasi penilaian *online* berupa *Kahoot* yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian pada kelas kontrol, melakukan kegiatan pembelajaran dan penilaian dengan memberikan penggunaan aplikasi penilaian *online* berupa *Canva* yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar. Ketiga, peneliti melakukan *post-test* pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tujuannya adalah untuk mengetahui motivasi belajar sosiologi peserta didik, sehingga dapat diketahui perbedaannya.

3) Tahap Akhir

Pada tahap ini, hasil *post-test* dapat dianalisis untuk mengetahui perbedaan dari kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Setelah didapatkan hasilnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari hasil analisis data tersebut sebagai hasil penelitian, serta peneliti dapat memberi saran bagi pihak-pihak terkait.

1.7.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 42 Jakarta yang berlokasi di Jalan Rajawali, Kelurahan Halim Perdana Kusuma, Kecamatan Makasar, Kota Jakarta Timur. Waktu penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama kurang lebih tiga bulan, yaitu dari bulan April hingga Juli 2025. Penelitian yang dilakukan akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

1.7.3 Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah wilayah umum yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan juga karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diakhir dapat ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga bisa benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan hanya jumlah yang ada pada objek atau subjek yang didapat atau dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik ataupun sifat yang dimiliki dari objek atau subjek tersebut.⁴²

Populasi target yang terdapat dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 42 Jakarta kelas XI semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 288 peserta didik. Populasi terjangkau adalah siswa kelas XI yang memilih mata pelajaran peminatan sosiologi yang berjumlah 169 dari 5 kelas.

Tabel 1.3 Jumlah Siswa Kelas XI Peminatan Sosiologi SMA Negeri 42 Jakarta Semester Genap 2024/2025

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI Peminatan Sosiologi A	33
2.	XI Peminatan Sosiologi B	33
3.	XI Peminatan Sosiologi C	33
4.	XI Peminatan Sosiologi D	36
5.	XI Peminatan Sosiologi E	34
Jumlah		172

(Sumber: Absensi Siswa Kelas XI Peminatan Sosiologi SMA Negeri 42 Jakarta)

b. Sampel

⁴²*Ibid*, hlm. 81

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Peneliti tidak akan meneliti seluruh populasi yang didapatnya karena adanya keterbatasan dana, tenaga, dan juga waktu. Maka dari itu, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Untuk itu, sampel yang diambil oleh peneliti harus sesuai dengan karakteristik penelitian agar benar-benar mewakili atau representatif.⁴³ Dalam penelitian ini, pemilihan sampel dilakukan pada dua kelas yaitu kelas XI Peminatan Sosiologi A yang berjumlah 33 dan kelas XI Peminatan Sosiologi B yang berjumlah 33.

Peneliti memilih sampel secara *purposive sampling*, yaitu kelas XI Peminatan Sosiologi A dan XI Peminatan Sosiologi B berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan juga hasil diskusi dengan guru Peminatan Sosiologi kelas XI SMA Negeri 42 Jakarta. Peneliti dan guru Peminatan Sosiologi SMA Negeri 42 Jakarta berdiskusi mengenai kelas yang memiliki karakteristik, seperti keaktifan, serta semangat belajar yang sama dalam pembelajaran sosiologi. Selain itu, kedua kelas juga memiliki jumlah siswa yang sama dan guru yang mengajar pada kedua kelas juga sama. Jadi dari hasil pengamatan antara peneliti dan guru peminatan sosiologi, ditentukan bahwa kelas XI Peminatan Sosiologi A dan kelas XI Peminatan Sosiologi B sebagai sampel penelitian ini karena telah memenuhi syarat yaitu kedua kelas tersebut setara.

1.7.4 Operasionalisasi Konsep dan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, peneliti akan menggunakan instrumen penelitian dalam mengumpulkan datanya. Instrumen penelitian bermanfaat untuk

⁴³ *Ibid*, hlm. 82

mengukur nilai variabel yang diteliti oleh peneliti. Jumlah instrumen penelitian akan bergantung pada jumlah variabel yang diteliti.⁴⁴ Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yang berarti akan ada dua instrumen. Pertama, instrumen variabel bebas (X) yaitu penggunaan aplikasi penilaian *online*. Kedua, instrumen variabel terikat (Y) yaitu motivasi belajar.

A. Operasionalisasi Konsep dan Instrumen Variabel Bebas (X): aplikasi penilaian *online*

- **Definisi Konseptual**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar yang fungsinya adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Selain itu, media pembelajaran juga bisa diartikan sebagai segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang digunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dan dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar.⁴⁵ Aplikasi penilaian *online* adalah salah satu alat pembelajaran yang merupakan suatu bentuk dari pembelajaran yang dilakukan seperti bermain dengan menggunakan metode pemberian tugas yang dikemas dalam satu permainan.⁴⁶

- **Definisi Operasional**

⁴⁴ *Ibid*, hlm. 92

⁴⁵ Nunuk, dkk, *op. cit*, hlm. 3-5

⁴⁶ Purwadi, *op. cit*, hlm. 33

Aplikasi penilaian *online* dapat diterapkan untuk alat pembelajaran di kelas pada saat belajar mengajar. Aplikasi penilaian *online* pada alat pembelajaran dapat mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan begitu, pendidik dapat menggunakan alat pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi, salah satunya adalah aplikasi penilaian *online* seperti *Kahoot* dan *Canva*. Tujuannya agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan bervariasi.

- **Kisi-kisi Instrumen**

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi penilaian *online* di kelas eksperimen yaitu menggunakan aplikasi *Kahoot*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan aplikasi *Canva*.

B. Operasionalisasi Konsep dan Instrumen Variabel Terikat (Y): Motivasi Belajar

- **Definisi Konseptual**

Motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya adalah daya upaya yang dapat mendorong seseorang ketika melakukan sesuatu. Motif tersebut bisa disebut sebagai daya penggerak dari dalam dan juga di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Sardiman, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama ketika ada kebutuhan untuk mencapai tujuan yang mendesak.⁴⁷ Jadi, motivasi belajar adalah upaya yang

⁴⁷ Sardiman, *op. cit*, hlm. 73

mendorong atau bisa dikatakan sebagai daya penggerak pada diri seseorang yang tujuannya adalah untuk mencapai tujuan.

- **Definisi Operasional**

Motivasi belajar menurut Sardiman A. M dijelaskan dalam dua jenis yaitu ada motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Tabel 1.4 Operasionalisasi Konsep Variabel Motivasi Belajar Sosiologi (Y)

Variabel	Teori/Konsep	Dimensi	Indikator	Skala
Motivasi Belajar Sosiologi	Motivasi Belajar (Sardiman A.M)	Adanya angka atau nilai dalam belajar	1. Nilai yang tinggi dalam setiap tugas atau ujian. 2. Belajar dengan baik demi memperoleh nilai maksimal. 3. Nilai mencerminkan tingkat pemahaman dan kemampuan.	Skala Likert
		Adanya pujian dalam belajar	1. Mendapatkan Pujian yang positif dalam belajar. 2. Rasa senang saat mendapat pujian atas usaha belajar. 3. Pujian dapat membangkitkan harga diri. 4. Bangga ketika mendapatkan	

Variabel	Teori/Konsep	Dimensi	Indikator	Skala
			pujian dalam belajar.	
		Minat dalam belajar	1. Kebutuhan dapat membangkitkan minat belajar. 2. Pengalaman mempengaruhi ketertarikan seseorang dalam belajar. 3. Belajar untuk mendapatkan hasil yang baik.	
		Adanya persaingan atau kompetisi dalam belajar	1. Berusaha mendapatkan peringkat tertinggi di kelas atau dalam kelompok belajar. 2. Tertantang ketika melihat teman mendapatkan hasil belajar yang baik. 3. Bangga dan puas ketika berhasil memenangkan persaingan dalam bidang akademik.	
		Hasrat dalam belajar.	1 Adanya kesadaran untuk belajar. 2 Adanya tujuan untuk belajar.	

Variabel	Teori/Konsep	Dimensi	Indikator	Skala
			3 Adanya unsur kesengajaan dalam diri untuk belajar.	

(Sumber: Hasil Pengolahan Peneliti, 2025)

Tabel 1.5 Instrumen Penelitian Variabel Motivasi Belajar Sosiologi (Y)

Dimensi	Item Pernyataan
Adanya angka atau nilai dalam belajar	1. Saya selalu berusaha mendapatkan nilai tinggi dalam setiap tugas atau ujian sosiologi. 2. Saya belajar sosiologi dengan sungguh-sungguh agar dapat memperoleh nilai maksimal. 3. Saya merasa puas jika nilai sosiologi yang saya peroleh sesuai dengan target yang saya tetapkan. 4. Saya tidak memiliki tingkat pemahaman sosiologi yang baik. 5. Nilai sosiologi yang saya dapatkan mencerminkan tingkat pemahaman sosiologi.
Adanya pujian dalam belajar	6. Saya termotivasi untuk belajar sosiologi lebih giat ketika mendapatkan pujian dari guru atau orang tua. 7. Saya merasa puas dengan prestasi saya dalam mata pelajaran sosiologi. 8. Saya tidak mendapatkan <i>punishment</i> dari orang tua ketika tidak mendapat nilai yang baik. 9. Pujian dari guru atau orang tua tidak membuat saya semakin semangat untuk meningkatkan kualitas belajar. 10. Saya tidak merasa diakui dan dihargai ketika usaha belajar saya mendapatkan apresiasi dalam bentuk pujian.
Minat dalam belajar	11. Saya tertarik untuk mempelajari materi pelajaran lebih mendalam. 12. Saya tidak merasa terbantu ketika bekerja dalam kelompok. 13. Saya selalu merasa antusias dan terbantu saat mengikuti proses pembelajaran kelompok. 14. Saya aktif bertanya ketika pembelajaran sedang berlangsung. 15. Saya tidak mudah putus asa dalam memahami materi pelajaran meskipun menghadapi kesulitan.

Adanya persaingan atau kompetisi dalam belajar	16. Saya selalu berusaha mendapatkan peringkat tertinggi di kelas atau dalam kelompok belajar. 17. Saya tidak merasa tertantang untuk belajar sosiologi lebih giat ketika melihat teman mendapatkan nilai sosiologi yang baik. 18. Saya antusias dan merasa tertantang dalam mengikuti pembelajaran sosiologi di kelas. 19. Saya merasa bangga dan puas ketika berhasil mendapat nilai tertinggi di kelas. 20. Persaingan dalam belajar tidak membuat saya berusaha meningkatkan prestasi dan kemampuan saya.
Hasrat dalam belajar.	21. Saya akan kecewa jika mendapat nilai yang kurang baik dan tidak dapat memperbaikinya. 22. Saya berusaha dalam mengerjakan soal-soal walaupun soal-soal tersebut sulit. 23. Saya belajar karena pembelajaran penting untuk pengembangan diri saya di masa depan. 24. Saya secara sadar meluangkan waktu untuk belajar meskipun tidak ada ujian. 25. Saya merasa terdorong untuk belajar tanpa harus dipaksa atau diperintah oleh orang lain.

(Sumber: Hasil Pengolahan Peneliti, 2025)

- **Kisi-kisi Instrumen**

Kisi-kisi instrumen pada penelitian ini bertujuan sebagai acuan dalam penyusunan instrumen. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen penelitian.

Tabel 1.6 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Dimensi	Indikator	No Item Positif	No Item Negatif
Adanya angka atau nilai dalam belajar	1. Nilai yang tinggi dalam setiap tugas atau ujian. 2. Belajar dengan baik demi memperoleh nilai maksimal.	1, 2, 3, 5	4

Dimensi	Indikator	No Item Positif	No Item Negatif
	3. Nilai mencerminkan tingkat pemahaman dan kemampuan.		
Adanya pujian dalam belajar	1. Mendapatkan Pujian yang positif dalam belajar. 2. Rasa senang saat mendapat pujian atas usaha belajar. 3. Pujian dapat membangkitkan harga diri. 4. Bangga ketika mendapatkan pujian dalam belajar.	6, 7, 8	9, 10
Minat dalam belajar	1. Kebutuhan dapat membangkitkan minat belajar. 2. Pengalaman mempengaruhi ketertarikan seseorang dalam belajar. 3. Belajar untuk mendapatkan hasil yang baik.	11, 13, 14, 15	12
Adanya persaingan atau kompetisi dalam belajar	1. Berusaha mendapatkan peringkat tertinggi di kelas atau dalam kelompok belajar. 2. Tertantang ketika melihat teman	16, 18, 19	17, 20

Dimensi	Indikator	No Item Positif	No Item Negatif
	mendapatkan hasil belajar yang baik. 3. Bangga dan puas ketika berhasil memenangkan persaingan dalam bidang akademik.		
Hasrat dalam belajar.	1. Adanya kesadaran untuk belajar. 2. Adanya tujuan untuk belajar. 3. Adanya unsur kesengajaan dalam diri untuk belajar.	22, 23, 24, 25	21

(Sumber: Hasil Pengolahan Peneliti, 2025)

- **Uji Validitas dan Uji Reliabilitas**

- **Uji Coba Instrumen Penelitian Tahap 1**

Uji coba instrumen pada tahap 1 ini dilakukan pada tanggal 13 Maret 2025 yang disebar kepada peserta didik kelas XI Peminatan Sosiologi C yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi di SMA Negeri 42 Jakarta dengan jumlah 30 orang. Tahap 1 ini bertujuan untuk mengukur item pernyataan dalam kuesioner untuk diberikan kepada sampel penelitian. Pada uji coba instrumen ini, total terdapat 25 item yang terdiri dari variabel motivasi belajar. Kemudian penelitian ini menggunakan skala likert dengan pengukuran dari 1 sampai 4.

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui data dari penelitian ini adalah valid berdasarkan kesamaan antara data yang terkumpul dengan data asli pada objek yang diteliti. Peneliti akan mengukur dan memperoleh data penelitian dari responden dan dasar dari pengambilan uji validitas *pearson* adalah sebagai berikut:

- a. Perbandingan nilai Rhitung dengan Rtabel
 - ✓ Jika nilai Rhitung $>$ Rtabel maka data bersifat valid.
 - ✓ Jika nilai Rhitung $<$ Rtabel maka data bersifat tidak valid.
- b. Perbandingan nilai signifikansi (Sig.) dengan nilai Alpha 0,05
 - ✓ Jika nilai signifikansi (Sig.) $<$ 0,05 maka terdapat korelasi antara variabel yang dihubungkan.
 - ✓ Jika nilai signifikansi (Sig.) $>$ 0,05 maka tidak terdapat korelasi antara variabel yang dihubungkan.

Dilihat dari uji validitas *pearson*, maka dari persebaran kuesioner ini merupakan hasil yang didapatkan yaitu Rtabel sebesar 0.361 (N=30). Hasil uji validitas dari uji coba instrumen, menyatakan valid sebanyak **21 butir** pernyataan dan pernyataan yang tidak valid sebanyak **4 butir**. Hasil uji validitas yang tidak valid, tidak akan digunakan kembali pada saat disebar kepada kelas sampel karena sudah terdapat item pernyataan yang mewakili. Berikut merupakan hasil ringkasan data uji validitas:

Tabel 1.7 Uji Coba Instrumen Validitas

No.	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0.685	0.361	Valid
2	0.502	0.361	Valid

No.	Rhitung	Rtabel	Keterangan
3	0.689	0.361	Valid
4	0.590	0.361	Valid
5	0.387	0.361	Valid
6	0.630	0.361	Valid
7	0.419	0.361	Valid
8	-0.042	0.361	Tidak Valid
9	0.453	0.361	Valid
10	0.521	0.361	Valid
11	0.530	0.361	Valid
12	0.314	0.361	Tidak Valid
13	0.677	0.361	Valid
14	0.609	0.361	Valid
15	0.586	0.361	Valid
16	0.412	0.361	Valid
17	0.221	0.361	Tidak Valid
18	0.675	0.361	Valid
19	0.776	0.361	Valid
20	0.372	0.361	Valid
21	-0.331	0.361	Tidak Valid
22	0.600	0.361	Valid
23	0.783	0.361	Valid
24	0.554	0.361	Valid
25	0.704	0.361	Valid

(Sumber: Hasil Pengolahan Peneliti, 2025)

Setelah melakukan uji coba instrumen validitas, maka dilakukan uji reliabilitas. Hasil dari uji reliabilitas pada variabel motivasi belajar mencapai angka 0.849 Berdasarkan kaidah uji reliabilitas Guilford, maka 0.849 dikatakan reliabel.

Tabel 1.8 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.849	25

(Sumber: Hasil Pengolahan Peneliti, 2025)

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama. Data primer pada penelitian ini yaitu melalui observasi, kuesioner, dan wawancara. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak kedua atau selain dari sumber pertama. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan. Berikut merupakan penjelasan dari data primer dan data sekunder dalam penelitian ini:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen (XI Peminatan Sosiologi B) dan kelas kontrol (XI Peminatan Sosiologi A). Observasi yang dilakukan berupa pengawasan, peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran, tetapi mengawasi perilaku dan respon peserta didik selama pembelajaran. Selama observasi, peneliti fokus pada beberapa indikator motivasi belajar yang terdapat dalam konsep dari motivasi belajar Sardiman A.M. Observasi ini sangat penting dilakukan untuk mendukung analisis perbedaan motivasi belajar antara kedua kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

2. Kuesioner

Kuesioner dapat disebut juga dengan angket yang merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan kepada

responden dengan tujuan untuk memperoleh hasil penelitian.⁴⁸ Dalam penelitian yang dilakukan, kuesioner diberikan kepada 66 orang yang merupakan peserta didik kelas XI Peminatan Sosiologi A dan XI Peminatan Sosiologi B di SMA Negeri 42 Jakarta.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara bertanya atau bercakap-cakap yang dilakukan oleh dua pihak dengan tujuan tertentu. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan dengan tidak terstruktur untuk memperoleh informasi yang bukan informasi inti atau tunggal. Wawancara pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk menambah informasi dalam penelitian. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran peminatan sosiologi kelas XI di SMA Negeri 42 Jakarta untuk memperoleh data berupa bagaimana kegiatan belajar mengajar peminatan sosiologi yang dilakukan serta media dan alat pembelajaran yang digunakan. Kemudian selain mewawancarai guru, peneliti juga mewawancarai beberapa peserta didik kelas XI peminatan sosiologi yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana suasana pada saat kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran peminatan sosiologi.

4. Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah sumber pendukung seperti jurnal internasional, jurnal nasional, tesis atau disertasi, buku, dan lain sebagainya seperti *web* resmi.

⁴⁸ Sugiyono, *op. cit*, hlm. 142

Studi kepustakaan pada penelitian ini bertujuan sebagai referensi karena peneliti menggunakan literatur yang relevan untuk penelitian ini. Dalam penelitian ini, studi pustaka dilakukan untuk memahami latar belakang penelitian dan juga membantu peneliti dalam memahami konsep serta teori yang digunakan. Selain itu, studi pustaka juga dilakukan untuk membantu peneliti dalam memahami metode penelitian yang tepat dan sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini.

1.7.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dari penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang sudah dikumpulkan.⁴⁹ Dalam penelitian ini, data yang diperoleh oleh peneliti akan dianalisis menggunakan SPSS (*Statistical Package for Social Science*) 25 dan juga *Microsoft Excel*. Kemudian dari data tersebut, akan diolah melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T.

Kuesioner yang disebar dapat dianalisis dengan menggunakan skala likert dengan bobot nilai yaitu:

- a. Pernyataan variabel Motivasi Belajar Sosiologi yang bersifat positif:
 - a. Sangat Setuju (SS) memiliki bobot nilai 4.
 - b. Setuju (S) memiliki bobot nilai 3.
 - c. Tidak Setuju (TS) memiliki bobot nilai 2.
 - d. Sangat Tidak Setuju (STS) memiliki bobot nilai 1.

⁴⁹ *Ibid*, hlm. 147

b. Pernyataan variabel Motivasi Belajar Sosiologi yang bersifat negatif:

- a. Sangat Setuju (SS) memiliki bobot nilai 1.
- b. Setuju (S) memiliki bobot nilai 2.
- c. Tidak Setuju (TS) memiliki bobot nilai 3.
- d. Sangat Tidak Setuju (STS) memiliki bobot nilai 4.

1.7.7 Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik pada penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ = Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dalam penggunaan aplikasi penilaian *online* pada mata pelajaran peminatan sosiologi kelas XI di SMA Negeri 42 Jakarta.

$H_a : \mu_1 > \mu_2$ = Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dalam penggunaan aplikasi penilaian *online* pada mata pelajaran peminatan sosiologi kelas XI di SMA Negeri 42 Jakarta.

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata hasil motivasi belajar sosiologi di kelas eksperimen dalam penggunaan aplikasi penilaian *online* berupa *Kahoot*.

μ_2 : Rata-rata hasil motivasi belajar sosiologi di kelas eksperimen dalam penggunaan aplikasi penilaian *online* berupa *Canva*.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, terdapat sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab.

Hal tersebut meliputi, Bab I pendahuluan, Bab II deskripsi umum lokasi penelitian,

Bab III hasil penelitian dan uji hipotesis, Bab IV analisis hasil penelitian, dan Bab V penutup.

BAB I Pendahuluan. Dalam bab ini mendeskripsikan latar belakang masalah, permasalahan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan penelitian sejenis, tinjauan teoritik, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Deskripsi Umum Lokasi Penelitian. Dalam bab ini mendeskripsikan tentang gambaran umum mengenai lokasi penelitian, yaitu di SMA Negeri 42 Jakarta.

BAB III Hasil Penelitian dan Uji Hipotesis. Dalam bab ini menjelaskan tentang deskripsi data dan juga hasil penelitian yang didapat melalui *post-test* yang sudah diuji pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian hasil data tersebut dianalisis menggunakan SPSS yang meliputi, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

BAB IV Analisis Hasil Penelitian. Dalam bab ini berisi tentang hasil penelitian dengan menjelaskan tiap-tiap hasil dari uji statistik. Hasil analisis tersebut selanjutnya akan dikaitkan dengan konsep yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB V Penutup. Bab ini adalah bab yang terdapat pada bagian akhir dari penelitian yang telah dilakukan. Dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisikan ringkasan penting dari hasil penelitian secara menyeluruh. Kemudian terdapat saran yang bertujuan untuk memberi masukan bagi pihak yang berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan.