

**HUBUNGAN PENERAPAN MEDIA BERBASIS ICT  
“KAHOOT” TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN PPKn DI KELAS X SMAN 01  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Sena Amelia**

**NIM 06051381621049**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN 2022**

**HUBUNGAN PENERAPAN MEDIA BERBASIS ICT “KAHOOT” TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn DI KELAS X  
SMAN 01 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Sena Amelia**

**Nomor Induk Mahasiswa 06051381621049**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

**Mengesahkan**

**Pembimbing Skripsi 1**



**Drs. Alfiandra, M.Si**

**NIP. 196702051992031004**

**Pembimbing Skripsi 2**



**Drs. Emil El Faisal, M.Si**

**NIP. 196812211994121001**



**Mengetahui  
Koordinator Program Studi,**



**Sulkipani, S.Pd, M.Pd  
NIP. 198707042015041002**

**HUBUNGAN PENERAPAN MEDIA BERBASIS ICT “KAHOOT” TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn DI KELAS X  
SMAN 01 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Sena Amelia**

**Nomor Induk Mahasiswa 06051381621049**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

**Telah diajukan dan lulus pada:**

**Hari/Tanggal: Jum'at, 22 Juli 2022**

**Mengesahkan**

**Pembimbing Skripsi**



**Drs. Alfiandra, M.Si**

**NIP. 196702051992031004**

**Pembimbing Skripsi**



**Drs. Emil El Faisal, M.Si**

**NIP. 196812211994121001**

**Mengetahui  
Koordinator Program Studi,**



**Sulkipani, S.Pd, M.Pd**

**NIP. 198707042015041002**



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sena Amelia  
NIM : 06051381621049  
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Penerapan Media Berbasis Ict “Kahoot” Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas X SMAN 01 Palembang” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Sena Amelia

NIM. 06051381621049

## PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Alfiandra, M.Si dan Bapak Drs. Emil El Faisal., M.Si sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini .

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A, Selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unsri, dan Bapak Sulkipani S.Pd., M.Pd selaku koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada ibu Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D, ibu Dra. Sri Artati Aluyati, M.Si, Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H, Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd, Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd, Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd, Ibu Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd, Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd, Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd. serta Ibu Rika Novarina, A.Md, sebagai admin prodi PPKn, atas bantuannya dalam penyelesaian administrasi skripsi ini. Selanjutnya terima kasih kepada SMAN 01 Palembang yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan.

Palembang, Juli 2022

Penulis



Sena Amelia

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI BAGAN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Model Pembelajaran .....	7
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	7
2.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	11
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran. ....	12
2.1.5 Pengertian Media Kahoot.....	13
2.1.6 Manfaat dan Fungsi Media Kahoot Dalam Motivasi Belajar. ....	14
2.1.7 Langkah-langkah Penerapan Media Kahoot. ....	15
2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Media Kahoot. ....	16
2.2 Motivasi Belajar. ....	18
2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar .....	19
2.2.2 Fungsi Motivasi Belajar .....	20
2.2.3 Ciri-ciri Motivasi Belajar .....	21

2.2.4 Jenis-jenis Motivasi Belajar.....	22
2.3 Anggapan Dasar. ....	23
2.4 Hipotesis. ....	24
2.5 Kerangka Berpikir. ....	25
2.6 Alur Penelitian.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>22</b>
3.1 Variabel Penelitian. ....	23
3.2.1 Definisi Operasional Variabel.....	23
3.2.2 Penerapan Media Pembelajaran.....	25
3.2 Motivasi Belajar.....	26
3.3 Populasi Dan Sampel Penelitian.....	26
3.3.1 Populasi Penelitian.....	27
3.3.2 Sampel.....	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.4.1 Kuesioner.....	29
3.4.2 Dokumentasi.....	29
3.5 Uji Persyaratan Instrumen.....	
3.5.1 Uji Validitas.....	
3.5.2 Uji Reliabilitas.....	
3.6 Persyaratan Analisis Data.....	
3.6.1 Uji Normalitas Data.....	
3.6.2 Uji Statistik.....	
3.6.2.1 Analisi Koefisien Korelasi Sederhana.....	
3.6.2.2 Analisis Koefisien Determinasi.....	
3.6.2.3 Pengujian Hipotesis.....	
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
4.1 Deskripsi Pelaksanaan penelitian.....	31
4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	32
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi.....	32
4.2.1.1 Gambaran Umum SMAN 01 Palembang.....	33
4.2.1.2 Sarana dan Fasilitas SMAN 01 Palembang.....	34
4.2.1.3 Struktur Organisasi di SMAN 01 Palembang.....	35
4.2.1.4 Keadaan Peserta Didik SMAN 01 Palembang.....	36
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Angket.....	37

4.2.3 Deskripsi Data Hasil Angket Kelas Eksperimen .....	42
4.2.4 Deskripsi Data Hasil Angket Kelas Kontrol .....	42
4.3 Deskripsi Hasil Uji Instrumen.....	44
4.3.1 Uji Validitas .....	44
4.3.2 Uji Reliabilitas .....	45
4.3.3 Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	
4.3.4 Hasil Uji Statistik.....	
4.3.5 Uji Hipotesis.....	
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>63</b>
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63
5.2.1 Bagi Guru.....	
5.2.2 Bagi Peserta didik.....	
5.2.3 Bagi Peneliti.....	
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b></b>

## DAFTAR ISI TABEL

Tabel 3.1 Langkah-langkah Penerpaan.....	26
Tabel 3.2 Indikator dan Deskriptor Motivasi Belajar.....	29
Tabel 3.3 Jumlah Populasi.....	30
Tabel 3.4 Jumlah Sampel .....	31
Tabel 3.5 Penafsiran Koefisien korelasi .....	35
Tabel 4.1 Daftar Kegiatan Pembelajaran.....	38
Tabel 4.2 Fasilitas Fisik Sekolah.....	39
Tabel 4.3 Jumlah Guru SMA Negeri 01 Palembang .....	41
Tabel 4.4Jumlah Peserta Didik SMA Negeri 01 Palembang.....	42
Tabel 4.5 Klasifikasi Pernyataan dan Skor Skala Likert .....	43
Tabel 4.6 Kriteria Interpretasi Skor Persentase.....	43
Tabel 4.7 Data Pada Pernyataan Nomor 1 .....	44
Tabel 4.8 Data Pada Pernyataan Nomor 2 .....	44
Tabel 4.9 Data Pada Pernyataan Nomor 3 .....	44
Tabel 4.10 Data Pada Pernyataan Nomor 4 .....	45
Tabel 4.11 Data Pada Pernyataan Nomor 5 .....	45
Tabel 4.12 Data Pada Pernyataan Nomor 6 .....	46
Tabel 4.13 Data Pada Pernyataan Nomor 7 .....	46
Tabel 4.14 Data Pada Pernyataan Nomor 8 .....	47

Tabel 4.15 Data Pada Pernyataan Nomor 9 .....	47
Tabel 4.16 Data Pada Pernyataan Nomor 10 .....	48
Tabel 4.17 Data Pada Pernyataan Nomor 11 .....	48
Tabel 4.18 Data Pada Pernyataan Nomor 12 .....	49
Tabel 4.18 Data Pada Pernyataan Nomor 13 .....	49
Tabel 4.19 Data Pada Pernyataan Nomor 14 .....	51
Tabel 4.20 Data Pada Pernyataan Nomor 15 .....	51
Tabel 4.21 Data Pada Pernyataan Nomor 16 .....	52
Tabel 4.22 Data Pada Pernyataan Nomor 17 .....	52
Tabel 4.23 Data Pada Pernyataan Nomor 20 .....	53
Tabel 4.24 Data Pada Pernyataan Nomor 21 .....	53
Tabel 4.25 Data Pada Pernyataan Nomor 22 .....	54
Tabel 4.26 Data Pada Pernyataan Nomor 23 .....	54
Tabel 4.27 Data Pada Pernyataan Nomor 24 .....	54
Tabel 4.28 Data Pada Pernyataan Nomor 25 .....	55
Tabel 4.29 Data Pada Pernyataan Nomor 26 .....	55
Tabel 4.30 Data Pada Pernyataan Nomor 27 .....	56
Tabel 4.31 Tabel Hasil Validitas .....	57
Tabel 4.32 Tabel Batas Signifikansi Koefisien Korelasi .....	58
Tabel 4.33 Tabel Uji Reliabilitas .....	60
Tabel 4.34 Tabel Uji Normalitas Data.....	62
Tabel 4.35 Hasil Analisis Koefisien Korelasi.....	64
Tabel 4.36 Hasil Uji Hipotesis. ....	65

## **DAFTAR ISI BAGAN**

Bagan 2.10 Kerangka Berfikir.....	17
Bagan 2.11 Alur Penelitian.....	18

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Usul Judul Skripsi
- Lampiran 2 Surat Kesediaan Dosen Membimbing
- Lampiran 3 Surat izin seminar usul penelitian
- Lampiran 4 Surat Perbaikan Seminar Usul Penelitian
- lampiran 5 Surat Izin Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 7 Surat Perbaikan Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 8 Surat Izin Penelitian Dari Dekan FKIP Universitas Sriwijaya
- Lampiran 9 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan
- Lampiran 10 Surat Izin Penelitian dari SMAN 01 Palembang
- Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
- Lampiran 12 Kartu Bimbingan
- Lampiran 13 RPP ( Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- Lampiran 14 PPT (Power Point)
- Lampiran 15 Photo Pada Saat Melakukan Penelitian

# **Hubungan Penerapan Media Berbasis Ict “Kahoot” Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas X SMAN 01 Palembang**

Oleh

Sena Amelia

Pembimbing : Drs. Alfiandra, M.Si

Drs. Emil El Faisal, M.Si

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penerapan media berbasis ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMAN 01 Palembang. Peneliti menggunakan metode teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling* dengan pendekatan Kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah kelas X IPS 1 berjumlah 30 orang sebagai kelas Eksperimen dan X IPA 3 berjumlah 36 orang sebagai kelas kontrol. Teknik menggunakan data dalam penelitian ini ialah menggunakan dokumentasi, dan angket. Untuk melihat nilai signifikansi hubungan media berbasis ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa yaitu dilihat dari Uji-t yang dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pada hubungan penerapan media berbasis ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMAN 01 Palembang dan terdapat nilai-nilai yang menunjukkan signifikansi 0,887 artinya  $0,087 > 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, Dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa adanya hubungan penerapan media berbasis Ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMAN 01 Palembang

**Kata-kata kunci:** Media Berbasis ICT “Kahoot”, Motivasi, Pelajaran PPKn

**Pembimbing Skripsi**



**Drs. Alfiandra, M.Si**

**NIP. 196702051992031004**

**Pembimbing Skripsi**



**Drs. Emil El Faisal, M.Si**

**NIP. 196812211994121001**

**Mengetahui  
Koordinator Program Studi,**



**Sulkipani, S.Pd, M.Pd**

**NIP. 198707042015041002**

***The Relationship between the Application of ICT-Based Media "Kahoot" on Student Learning Motivation in Civics Subjects in Class X SMAN 01 Palembang***

*By*

*Sena Amelia*

*Advisor : Drs. Alfiandra, M.Si*

*Drs. Emil El Faisal, M.Si*

*Study Program : Pancasila and Civic Education*

***ABSTRACT***

This study aims to determine the relationship between the application of ICT-based media "kahoot" to students' learning motivation in Civics subjects in class X SMAN 01 Palembang. The researcher used the sampling technique method in this study was a cluster random sampling technique with a quantitative approach. The population of this research is class X IPS 1 with 30 people as Experiment class and X IPA 3 with 36 people as control class. The technique of using data in this research is to use documentation and questionnaires. To see the significance value of the relationship between ICT-based media "kahoot" on students' learning motivation, it is seen from the t-test conducted to determine whether or not there are differences in the relationship between the application of ICT-based media "kahoot" to student learning motivation in Civics subjects in class X SMAN 01 Palembang and there are values that show a significance of 0.887 meaning  $0.087 > 0.05$  which means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Thus, it can be concluded that there is a relationship between the application of ICT-based media "kahoot" on student learning motivation in Civics subjects in class X SMAN 01 Palembang

***Keywords:*** *kahoot ict-based media, Motivation, PPKn Lessons.*

*Advisor*



**Drs. Alfiandra, M.Si**

**NIP. 196702051992031004**

*Advisor*



**Drs. Emil El Faisal, M.Si**

**NIP. 196812211994121001**

*Approve of  
Coordinator of PPKn Study Program*



**Sulkipani, S.Pd, M.Pd**

**NIP. 198707042015041002**

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada abad ke-21 sangat berkembang pesat, kemajuan teknologi menjadi suatu keadaan yang tidak bisa di hindari dan akan terus berkembang sesuai kemajuan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan. Pada kemajuan teknologi ini pula lahirlah revolusi industri 4.0 yaitu dimana revolusi ini telah sangat berkembang pesat dan kemajuan yang paling terasa di zaman sekarang ialah *smartphone* dan internet. Dalam (<https://ejournal.unsri.ac.id>) diakses pada 18 Desember 2019.

Revolusi industri 4.0 sendiri membawa pengaruh besar terhadap perubahan di semua sektor kehidupan dimana manusia dan teknologi diselaraskan untuk menciptakan dan mendapatkan peluang-peluang yang baru dan inovatif. Fisk (2017) menjelaskan bahwa :

*”that the new vision of learning promotes learners to learn not only skills and knowledge that are needed but also to identify the source to learn the skills and knowledge.”* Dalam (<https://jurnal.sttsundermann.ac.id>) diakses pada 19 Januari 2020.

Revolusi industri 4.0 juga memberikan dampak bagi dunia pendidikan. Dengan kemajuan teknologi ini diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menyenangkan dan lebih menarik. serta dalam Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif,

inspirasi, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarya, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis dari siswa. Kemudian revolusi industri ini membawa pengaruh terhadap perilaku interaksi antara guru dan siswa yang mengalami perubahan, yang semula belajar dengan sistem tatap muka di kelas, lalu berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet (Online Learning) yang mengharuskan siswa dan guru tidak perlu bertatap muka di kelas, tak terkecuali aktivitas dalam evaluasi pembelajaran. Dalam (<https://dspace.uui.ac.id>) diakses pada 16 Oktober 2019.

Perubahan ini pun tidak dapat dihindari oleh siapapun sehingga dibutuhkan penyediaan sumber daya manusia (SDM) yang memadai agar mampu bersaing dalam skala global. Para guru pun diuntut menguasai keahlian, kemampuan serta beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global. Dalam situasi ini setiap lembaga pendidikan harus mempersiapkan orientasi dan literasi baru dalam bidang pendidikan. literasi lama yang mengandalkan baca tulis dan PPKn harus diperkuat dengan mempersiapkan literasi baru yaitu literasi data, teknologi dan sumber-sumber lainnya. Dalam (<https://jurnal.sttsundermann.ac.id>) diakses pada 19 Januari 2020.

Banyak sekarang fasilitas yang sudah disediakan oleh pemerintah yang bekerja sama dengan perusahaan layanan internet untuk menunjang aktivitas pembelajaran didalam kelas terhubung dengan jaringan internet sebagai sarana penunjang untuk menyatukan kegiatan tatap muka dengan jaringan internet (digital literasi). Hal ini sudah menjadi suatu keharusan sebagai jawaban akan tantangan perubahan cara belajar, cara berpikir dan cara bertindak para siswa di era revolusi industri 4.0 ini dimana kehadiran alat-alat telekomunikasi memudahkan para siswa dan guru dalam mengakses informasi, sehingga setiap waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan untuk belajar ataupun mencari bahan untuk mengerjakan tugas serta dan informasi seputaran tentang dunia pendidikan. Dalam (<https://dspace.uui.ac.id>) diakses pada 16 Oktober 2019.

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor mulai dari kurikulum, sarana prasarana, dan guru. Guru merupakan komponen yang sangat penting dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dimana pembelajaran di abad 21 sekarang ini (di era

revolusi 4.0) memiliki 4 kompetensi dasar : pedagogik, professional, kepribadian, dan sosial yang mengharuskan guru mampu menguasai media yang berbasis ICT, salah satu media yang layak di pakai adalah “KAHOOT”. Kahoot merupakan website edukatif yang pada awalnya di inisiasi oleh Johan Brad, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah joint project dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 Kahoot dibuka secara umum untuk publik. Kahoot memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. “Kahoot!” dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform Kahoot dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantara kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Kahoot dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok. Dalam (<https://dspace.uui.ac.id>) diakses pada 16 Oktober 2019.

Kahoot merupakan media pembelajaran ICT. Sebagai media pembelajaran ICT, kahoot memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. dimana aplikasi ini adalah aplikasi kuis/permainan dan poin yang diberikan ketika jawaban siswa benar dan game ini yang berbasis android/*smartphone*, yang bisa digunakan secara gratis, aplikasi kahoot ini membangun dan membantu siswa yang membuat siswa semakin bersemangat dan antusias dalam belajar. aplikasi kahoot sendiri digunakan sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para siswa (Marissa Correia & Raquel Santos, 2017). Dalam (<https://pgsd.umk.ac.id>) diakses pada 16 Oktober 2019.

Kahoot dibuat untuk memenuhi variasi serta inovasi terbaru dalam belajar dan adanya kahoot, dan hubungan media ICT kahoot dan pembelajaran PPKn mampu meningkatkan motivasi belajar para siswa terutama dalam mata pelajaran PPKn, mata pelajaran PPKn sendiri sangatlah penting digunakan bahkan diterapkan sebagai wahana

untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang baik sesuai dengan budaya bangsa Indonesia sendiri.

Melalui mata pelajaran PPKn itu sendiri, diharapkan mampu membina dan mengembangkan menjadi warga negara yang baik (*good citizen*). Hal ini diperkuat oleh Hakim (2014: 9) bahwa Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia secara programatik ditujukan pada tujuan akhir ialah membentuk warga negara yang baik (*good citizen atau good citizenship*) sesuai dengan jiwa dan nilai pancasila dan UUD 1945. Dalam (<https://ejournal.unsri.ac.id>) di akses 19 Januari 2020.

Media kahoot di dalam pembelajaran PPKn ini sangat dibutuhkan karena selama ini guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang membosankan yang membuat siswa cenderung tidak ingin memperhatikan penjelasan guru karena materi yang disampaikan dianggap terlalu verbalistik atau cenderung mengandalkan power point. Maka dari itu di butuhnya media ICT kahoot dibuat kreatif agar siswa dapat dengan mudah memahami serta termotivasi ketika mengikuti pelajaran PPKn, Kahoot sendiri bisa di gunakan untuk pre test dan post test pada siswa sehingga menimbulkan rasa semangat belajar pada siswa dan diharapkan mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Maka dari itu media pembelajaran ICT kahoot diharapkan mampu Manfaat yang di peroleh dalam peningkatan motivasi belajar siswa ini ialah dampak positif dari penggunaan media pembelajaran berbasis ICT kahoot ialah bersifat universal yang hubungan dan fungsionalnya dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga mampu menarik semangat belajar dari siswa ketika di dalam kelas pada saat berlangsungnya pembelajaran PPKn. Dalam (<https://ejournal.unsri.ac.id>) di akses 24 Januari 2020.

Kahoot merupakan salah satu aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis quiz online yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian (Ebru, 2017) tentang perbandingan penggunaan 3IRS (*Interactive Response System*) yaitu kahoot, socrative dan plicker. Hasil penelitian tersebut yaitu sejumlah 75% siswa menyatakan bahwa kahoot menyenangkan jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Melalui aplikasi Kahoot, guru dapat memberikan materi melalui soal-soal dalam sebuah quiz yang meminta respon siswa untuk menjawab dan diberikan skor. Hasil skor/peringkat masing masing soal akan

ditampilkan didepan kelas. Hasil penelitian (Brauer, 2018), sebesar 85 % siswa menyatakan mereka selalu berusaha untuk menjawab setiap quiz kahoot dengan tepat. Hal ini adalah bukti bahwa sebagian besar siswa terdorong untuk menjawab setiap quiz kahoot dengan sebaik baiknya. Dalam (<https://journal.unesa.ac.id>) di akses tanggal 20 Januari 2020.

Dengan adanya aplikasi kahoot ini diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif dan giat lagi dalam belajar yang mana di dalamnya terdapat kuis/ soal yang dibuat oleh guru sesuai dengan materi yang telah di pelajari siswa dan diharapkan siswa mampu untuk menjawab pertanyaan yang telah di buat oleh guru di aplikasi kahoot tersebut, dan ketika melakukan studi pendahuluan di SMAN 01 Palembang berlokasi di Jalan Srijaya Negara, sekolah ini di lengkapi dengan fasilitas penunjang dalam kegiatan belajar mengajar, seperti komputer, internet, dan LCD. Berdasarkan studi pendahuluan pada 04 November 2019 yang dilaksanakan pada hari senin di kelas X ditemukan sebagai berikut : (1) pada saat studi pendahuluan dilakukan di dalam kelas ditemukan banyak siswa kurang tertarik dalam menggunakan media yang sudah tersedia seperti LCD. (2) Pada saat proses belajar berlangsung ditemukan beberapa siswa pasif, terlihat sibuk sendiri dengan aktivitas masing-masing, berbicara dengan teman sebangku, dan ada yang bermain smartphone dikelas.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Penerapan Media Berbasis ICT “Kahoot” Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas X SMAN 01 Palembang”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah peneliti paparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah terdapat hubungan antara pemanfaatan media berbasis ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMAN 01 Palembang ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari Penelitian ini untuk mengetahui hubungan penerapan media ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMAN 01 Palembang.

#### **1.4 Manfaat dan Kegunaan**

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan berdasarkan tujuan penelitian di atas, hasil penelitian ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang muncul dalam dunia pendidikan dan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

##### **1.4.1 Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan diharapkan dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan, pengetahuan, dan referensi mengenai hubungan penerapan media ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMAN 01 Palembang.

##### **1.4.2 Secara Praktis**

Manfaat praktis yang akan diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

###### **1.4.2.1 Bagi siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat serta motivasi belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

###### **1.4.2.2 Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan bagi guru untuk lebih efektif, kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media ict “kahoot” seiring dengan kemajuan IPTEK.

###### **1.4.2.3 Bagi Sekolah**

Hasil peneltian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan serta pertimbangan bagi sekolah untuk dapat menerapkan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn.

###### **1.4.2.4 Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai pengalaman bagi penelitian sekaligus untuk bekal menjadi guru professional di kemudian hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok : Rajawali Pers.
- Fathurrohman & Sutikno. (2017). Strategi belajar mengajar, Bandung : PTRefika Aditama.
- Fathurrohman, P. & Sutikno, P. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hamzah. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Husin, A., A. (2016) *Education 4.0 Made Simple : Idea for Teaching* Volume 6. Dalam (<https://jurnal.sttsundermann.ac.id>) diakses pada 19 Januari 2020.
- Kencana.
- Khadibin. (2019). Efektivitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjar Negara. Dalam (<http://journal.unesa.ac.id>) diakses pada 20 Januari 2020
- Mariyani & Andarusni. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT “Kahoot” Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Dalam (<http://ejournal.unsri.ac.id>) diakses pada 24 Januari 2020.
- Rafnis. (2018). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Dalam (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/view/101336>) diakses pada 30 Oktober 2019
- Riyana & Alie. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Dalam (<http://pgsd.umk.ac.id>) diakses 24 Januari 2020. \_
- Sadirman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers : Jakarta

Sadirman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers : Jakarta

Salamah, H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran ICT*. Jakarta :

Kencana.Salamah, H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran ICT*.

Jakarta : Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. :

Bandung.

Wihanry, Indra.2017. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Akasara Iontar Dengan Metode *Game Based Learning*. Dalam (<http://tematika.uajm.ac.id/index>) diakses pada 19 Januari 2020.

Yusminio.B (2018) Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi di Universitas PGRI Palembang Vol. 5 Hal 1-8. Dalam (<http://digilib.mercubuana.ac.id>) diakses pada 28 November 2019