

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI GEOGRAFI
DI SMA NEGERI 1 UJUNGBATU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

DINI GAYATRI

NIM. 12011322728

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1446 H/ 2024 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI GEOGRAFI
DI SMA NEGERI 1 UJUNGBATU**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



UIN SUSKA RIAU

OLEH

DINI GAYATRI
NIM. 12011322728

**PRODI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

**PEKANBARU
1446 H/ 2024 M**



1. Dilarang menjiplak atau seluruh atau sebagian karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

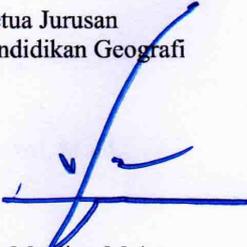
PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu yang di tulis oleh Dini Gayatri NIM. 12011322728 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 3 Muharram 1446 H
09 Juli 2024 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Geografi


Dr. Muslim, M.Ag.
NIP: 19671223 200501 1 002

Dosen Pembimbing


Dr. Hj. Alfiah, M.Ag.
NIP: 19680621199402 2 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu yang ditulis oleh Dini Gayatri NIM. 12011322728, telah diajukan pada Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada tanggal 8 Rabiul Akhir 1446 H /11 Oktober 2024. Skripsi ini dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Geografi.

Pekanbaru, 8 Rabiul Akhir 1446 H
11 Oktober 2024 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



Dr. Akmal, M.Pd.

Penguji II



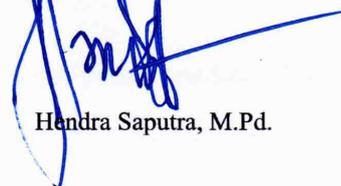
Roswati, S.Pd.I, M.Pd.

Penguji III



Almegi, M.Si.

Penguji IV



Hendra Saputra, M.Pd.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag.

NIP. 19650521 199402 1 001

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dini Gayatri
Nim : 12011322728
Tempat/thl.Lahir : Ujungbatu, 02 Oktober 2001
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Geografi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah saya cantumkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat
4. Apabila di kemudian hari terbukti, terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 17 Oktober 2024
Yang membuat pernyataan



Dini Gayatri
NIM. 12011322728

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah. Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **"Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu"**.

Shalawat serta salam senantiasa kita haturkan kepada Baginda kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan. Skripsi ini berguna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan pembimbing, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak. Skripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk kedua orangtua saya kepada kepada ayahanda Muhammad Askur dan Ibunda Susilawati. Terimakasih karena senantiasa memberikan semangat kepada saya dalam proses menyusun skripsi ini. Serta Kakak Ayu Fransiska, Adik Anan Prayoga, Adik Zoya Aktania, Adik Jenny Aurel dan Adik Muhammad Raffael. Terimakasih untuk semua kasih sayang, doa, dan dukungan yang selama ini selalu senantiasa tercurahkan sehingga penulis tetap semangat dalam menyelesaikan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Selain itu ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya penulis ucapkan kepada:

Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., selaku Wakil Rektor I. Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., selaku Wakil Rektor II. Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dr. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Dr. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons. Selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dr. Muslim, M. Ag selaku ketua prodi pendidikan geografi dan Roswati, S.Pd.I., M.Pd selaku sekretaris prodi pendidikan geografi yang memberikan ilmu serta bimbingannya kepada peneliti selama menjalani pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau serta para dosen pendidikan geografi dan staf Prodi Pendidikan Geografi yang membantu dalam proses administrasi.

4. Hendra Saputra, M.Pd selaku Dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan nasehat dan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi

5. Dr. Alfiah, M.Ag selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.

Seluruh Civitas Akademika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kemudahan dalam pelayanan adminitrasi.

Kepala Sekolah Leni Aswita, S.Pd selaku kepala sekolah SMAN 1 Ujungbatu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melasanakan penelitian disekolah, Guru Bidang Studi Geografi Ibu Dian Islamiati, S.Pd, Staf TU dan Majelis guru yang telah banyak membantu penulis selama penelitian sehingga dapat terwujud penelitian skripsi in

Teman-teman seperjuangan dalam dunia perkuliahan pendidikan geografi yang telah memberikan masukan dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

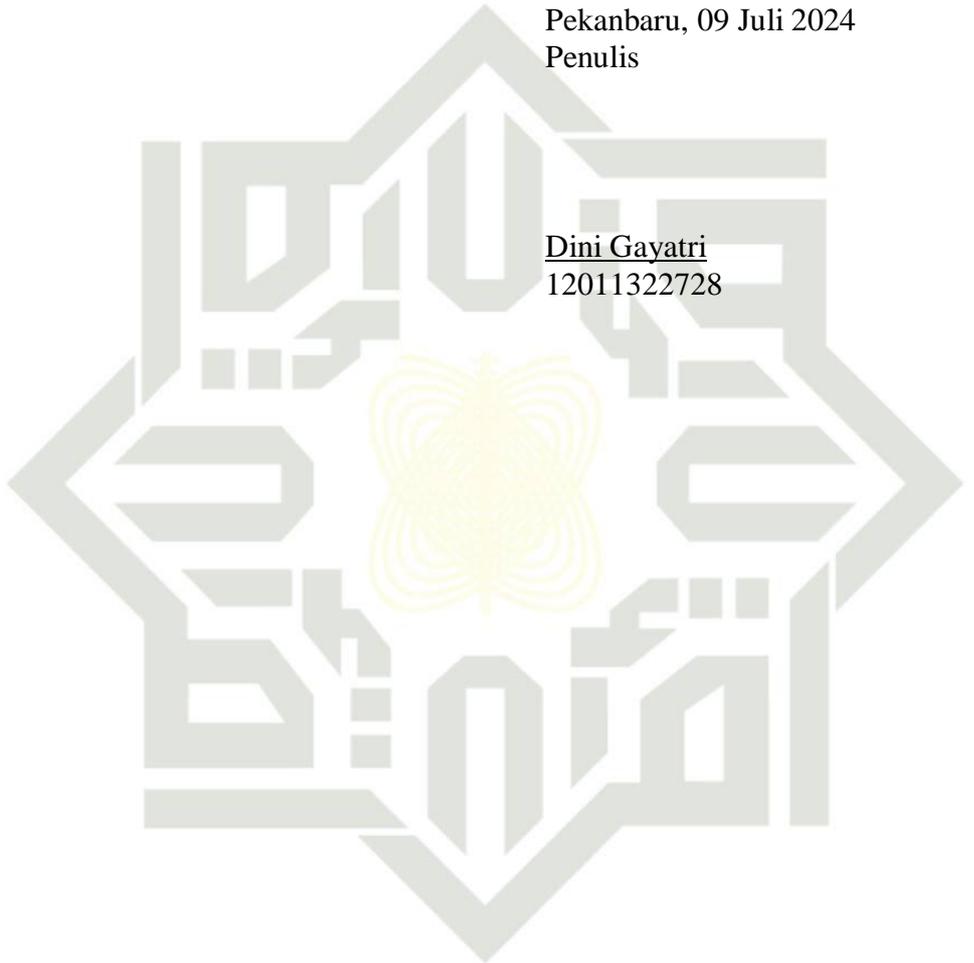
Penyusunan skripsi ini diupayakan terselesaikan dengan sempurna, apabila masih terdapat kekurangan saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun

dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk perkembangan keilmuan dimasa yang akan datang.

Wassalamua'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Pekanbaru, 09 Juli 2024
Penulis

Dini Gayatri
12011322728



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan rasa syukur ku ucapkan kepada Allah SWT

Bismilahirrohmanirohim

Alhamdulillahirobbil,alamin, dengan mengucap syukur sebanyak-banyaknya kepada Allah SWT karena berkat pertolonga-NYA lah skripsi ini bisa terselesaikan, dan ucapan terimakasih juga saya persembahkan untuk:

Ayahanda, Ibunda dan Keluarga Tercinta

Kedua orangtua saya yang tercinta Bapak Muhammad Askur Dan Ibu Susilawati yang selalu senantiasa melangitkan doa-doa baik dan selalu menjadi motivasi bagi saya untuk tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sudah mengantarkan saya sampai dijenjang pendidikan ini, dan terimakasih tidak pernah membandingkan pencapaian penulis dengan orang lain dan maaf yang sebesar-besarnya karena penulis lambat dalam menyelesaikan pendidikan, ku persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk kedua orangtua yang tercinta.

Dan untuk diri saya sendiri, Dini Gayatri terimakasih sudah bekerjasama untuk meyakinkan diri ini sehingga bisa berjuang sejauh ini, meskipun banyak rintangan dan hambatan yang menghadang tetapi tidak menyerah meski sesulit apapun selama proses penyusunan skripsi ini.

Bapak dan Ibu dosen pendidikan geografi yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih atas segala waktu, usaha dan dukungan yang telah diberikan selama ini

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

"Sesungguhnya Allah tidak mengubah apa yang ada pada suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka sendiri."

(Qs. Ar-Ra'd:11)

Allah tidak berjanji bahwa langit akan selalu biru, tetapi Allah berjanji bersama kesulitan pasti ada kemudahan"

"Jika orang lain bisa, maka aku juga bisa"

"Miliki cukup hati dan keberanian untuk memulai dan menyelesaikan hingga akhir"

***"Nosce te ipsup, age quout agis, memento vivere, semper ad meliora, dump spiro, spero, ad meloria, in omnia paratus."* (Angleofgirl)**

"Mari kita bertahan demi masa depan dan orangtua, ibadah yang masih belum sempurna, tempat ibadah yang belum terjamah, kebahagiaan yang diimpikan, sport favorit, suasana baru yang belum dirasakan dan bertemu dengan orang-orang baik".

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Dini Gayatri, (2024) : Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Geografi Di SMA Negeri 1 Ujung Batu

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada materi geografi kelas X di SMA Negeri 1 Ujungbatu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan adalah Quasi Eksperimen. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas XI IPS yang berjumlah 138 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Random Sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 68 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan angket motivasi belajar siswa, observasi dan dokumentasi. Analisis data penelitian menggunakan statistik parametrik dengan uji *T-test* diperoleh bahwa nilai signifikan (2-Tailed) sebesar 0,036 yang mana kecil dari alfa yaitu 0,05 ($0,036 < 0,05$) yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada materi geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu dapat dilihat dari rata-rata pretest 79,24 menjadi 89,88 pada nilai *posttest*. Jika dihitung presentasi yang diperoleh maka besar kenaikan motivasi belajar siswa adalah sebesar 13,42 %.

Kata Kunci : Media *Kahoot*, Motivasi Belajar Siswa, Materi Geografi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Dini Gayatri (2024) : The Effect of Using Kahoot Media Toward Student Learning Motivation on Geography Material at State Senior High School 1 Ujungbatu

This research aimed at analyzing the effect of using Kahoot learning media toward student learning motivation on Geography material at the eleventh grade of State Senior High School 1 Ujungbatu. Quantitative approach was used in this research with quasi-experiment method. 138 the eleventh-grade students of Social Sciene were the population of this research. Purposive sampling technique was used in this research. The samples were 68 students. Student learning motivation questionnaire, observation, and documentation were used to collect data. Analyzing data was done by using parametric statistic with t-test. The score of significance (2-tailed) 0.036 was lower than alpha 0.05 ($0.036 < 0.05$). It meant that H_a was accepted and H_0 was rejected. The research findings showed that there was an effect of using Kahoot media toward student learning motivation on Geography material at State Senior High School 1 Ujungbatu. It could be identified from pretest mean score 79.24 increasing to 89.88 in the posttest. If the percentage obtained was calculated, the increase of student learning motivation was 13.42%.

Keyword: Kahoot Media, Student Learning Motivation, Geography Material

ملخص

ديني غياتري، (٢٠٢٤): تأثير استخدام وسيلة كاهوت على دافعية الطلاب لتعلم مادة الجغرافيا في المدرسة الثانوية الحكومية ١ أوجونج باتو

يهدف هذا البحث إلى تحليل تأثير استخدام وسيلة كاهوت على دافعية الطلاب لتعلم مادة الجغرافيا في الصف ١١ في المدرسة الثانوية الحكومية ١ أوجونج باتو. يستخدم هذا البحث المنهج الكمي والطريقة المستخدمة هي شبه التجريبية. المجتمع طلاب الصف الحادي عشر للدراسات الاجتماعية، بإجمالي ١٣٨ طالبًا. تستخدم تقنية العينة المستخدمة في هذا البحث ٦٨ طالبًا. تم جمع البيانات باستخدام أخذ العينات أخذ العينات الهادفة. استبيان دافعية تعلم الطلاب والملاحظة والوثائق. أظهر تحليل بيانات البحث باستخدام الإحصائيات البارامترية مع اختبار ت أن القيمة المعنوية (٢-الذيل) كانت ٠,٠٣٦ > ٠,٠٥، وهي أصغر من ألفا، وهي ٠,٠٥٠ > ٠,٠٣٦، مما يعني أن الفرضية البديلة مقبولة والفرضية المبدئية مردودة. تشير نتائج هذا البحث إلى أن تأثير استخدام وسيلة كاهوت على دافعية الطلاب لتعلم مادة الجغرافيا في المدرسة الثانوية الحكومية ١ أوجونج باتو يمكن رؤيته من متوسط الاختبار القبلي ٧٩,٢٤ إلى ٨٩,٨٨ في درجة الاختبار البعدي. إذا قمت بحساب العروض التقديمية التي تم الحصول عليها، فإن الزيادة في دافعية التعلم لدى الطلاب تبلغ ١٣,٢٤٪.

الكلمات الأساسية: وسيلة كاهوت، دافعية التعلم لدى الطلاب، مادة الجغرافيا

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
ملخص	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Penegasan Istilah	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	10
B. Penelitian Relevan	25
C. Konsep Operasional.....	38
D. Hipotesis.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	42

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Tempat Penelitian dan Waktu	43
C. Subjek dan Objek Penelitian	44
D. Populasi dan Sampel	44
E. Teknik Penumpulan Data	46
F. Validitas dan Reliabilitas	48
G. Teknik Analisis Data	50
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	54
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	58
C. Pengujian Hipotesis	69
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	73
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

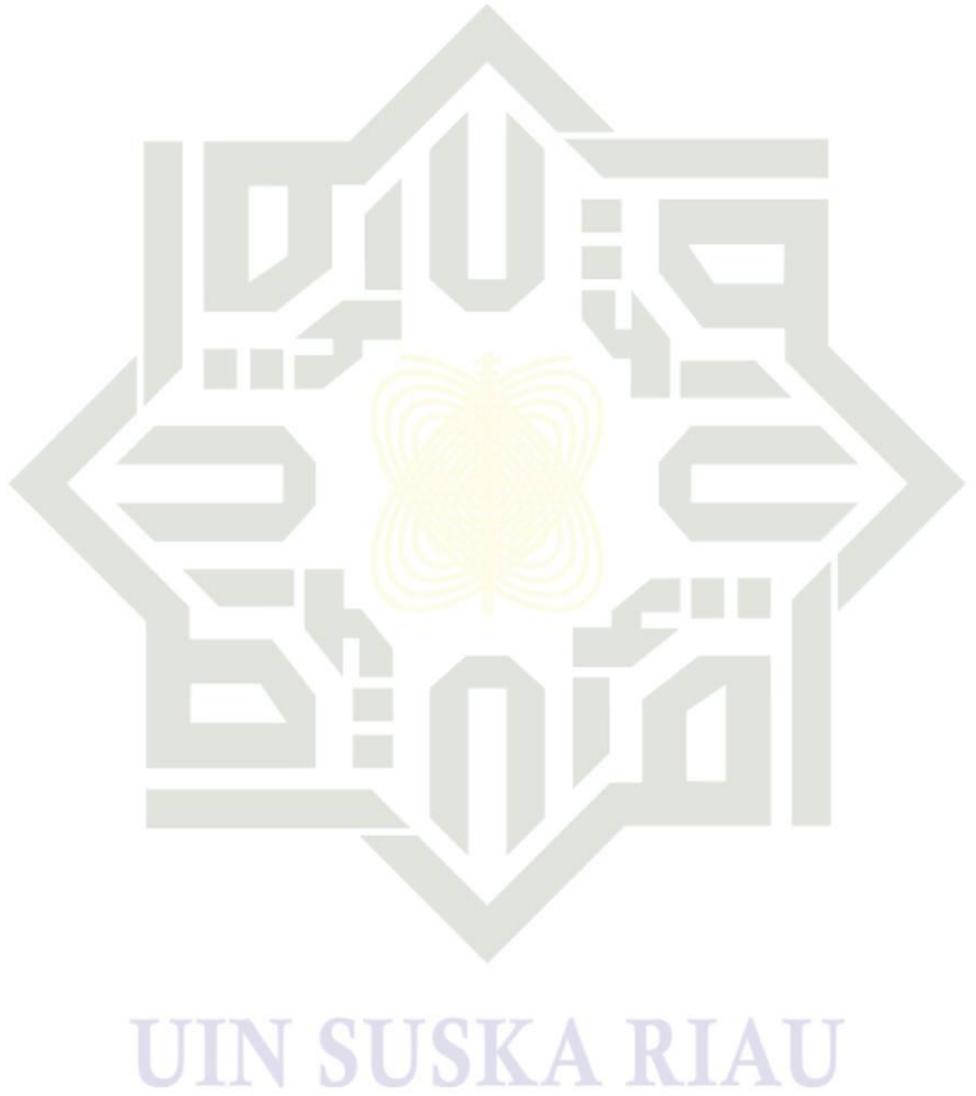
Tabel III.1 Desain Penelitian Quasi Eksperimen.....	42
Tabel III.2 Pelaksanaan Penelitian	43
Tabel III.3 Populasi Penelitian	45
Tabel III.4 Sampel Penelitian	46
Tabel III.5 Skor Penilaian Angket.....	47
Tabel III.6 Kisi-Kisi Instrumen Belajar Berdasarkan Indikator Motivasi Belajar	47
Tabel IV.1 Identitas SMA Negeri 1 Ujungbatu.....	55
Tabel IV.2 Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan	59
Tabel IV.3 Sarana dan Prasarana.....	61
Tabel IV.4 Hasil Validitas.....	61
Tabel IV.5 Uji Reabilitas	62
Tabel IV.6 Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	63
Tabel IV.7 Descriptive Statistic Kelas Kontrol Pre Test dan Post Test.....	65
Tabel IV.8 Data Frekuensi Pre Test Kelas Kontrol Motivasi Belajar	66
Tabel IV.9 Data Frekuensi Post Test Kelas Kontrol Motivasi Belajar	66
Tabel IV.10 Descriptive Statistic Kelas Eksperimen Pre Test dan Post Test	67
Tabel IV.11 Data Frekuensi Post Test Kelas Eksperimen Motivasi Belajar	68
Tabel IV.12 Data Frekuensi Pre Test Kelas Eksperimen Motivasi Belajar	69
Tabel IV.13 One Sample Kolmogro-Smirnov Test.....	70
Tabel IV.14 Uji Homogenitas	71
Tabel IV.15 Output Analisis T-Test	72
Tabel IV.16 Proses Pembelajaran Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	74
Tabel IV.17 Observasi Aktivitas Siswa	77
Tabel IV.18 Observasi Aktivitas Guru	77

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1 Peta Lokasi Penelitian.....	56
Gambar IV.2 Denah Sekolah Penelitian SMA Negeri 1 Ujungbatu	57



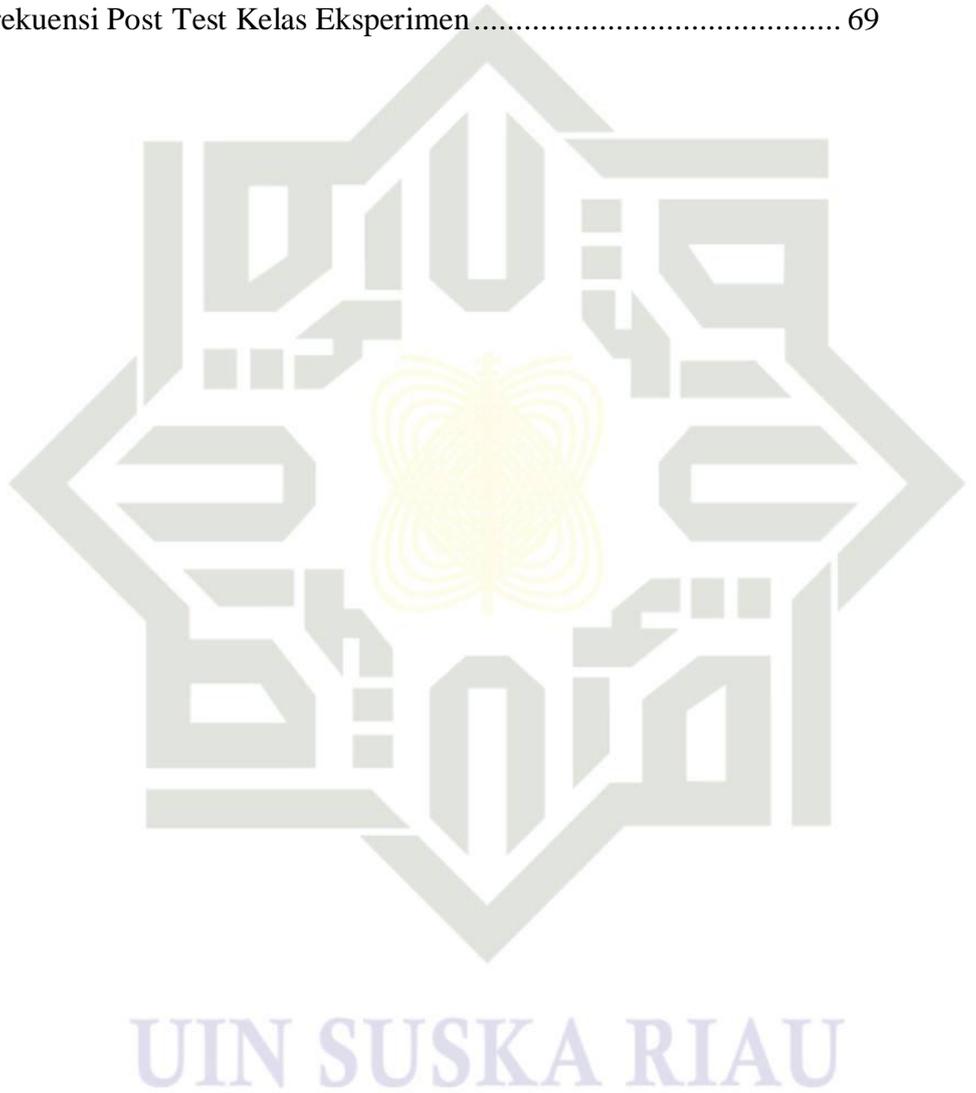
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GRAFIK

Grafik IV.1 Frekuensi Pre Test Kelas Kontrol.....	66
Grafik IV.2 Frekuensi Post Test Kelas Kontrol	67
Grafik IV.3 Frekuensi Pre Test Kelas Eksperimen	68
Grafik IV.4 Frekuensi Post Test Kelas Eksperimen.....	69

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	87
Lampiran 2 RPP Kelas Eksperimen.....	89
Lampiran 3 RPP Kelas Kontrol.....	98
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen.....	107
Lampiran 5 Angket Penelitian.....	108
Lampiran 6 Tabulasi Data	110
Lampiran 7 Tabulasi Data Kelas Kontrol Pre Test.....	112
Lampiran 8 Tabulasi Data Kelas Kontrol Post Test	114
Lampiran 9 Tabulasi Data Kelas Eksperimen Pre Test	116
Lampiran 10 Tabulasi Data Kelas Eksperimen Pre Test	118
Lampiran 11 Uji Validitas.....	120
Lampiran 12 Uji Reliabilitas	120
Lampiran 13 Uji Homogenitas	121
Lampiran 14 Uji Hipotesis	121
Lampiran 15 Uji Normalitas.....	121
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	122
Lampiran 17 Peta Lokasi Penelitian	125
Lampiran 18 Denah Lokasi Penelitian.....	126
Lampiran 19 Lembar Observasi	127
Lampiran 20 Disposisi	129
Lampiran 21 SK Pembimbing	130
Lampiran 22 Surat Pra Riset	131
Lampiran 23 Surat Balasan Pra Riset	132
Lampiran 24 Surat Riset.....	133
Lampiran 25 Surat Dinas Pendidikan	134
Lampiran 26 Surat Telah Melakukan Penelitian Dari Sekolah.....	135
Lampiran 27 Pengesahan Perbaikan Ujian Proposal	136
Riwayat Hidup	137

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan yang semakin pesat sehingga tumbuhnya revolusi terhadap kehidupan manusia, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. Sehingga dengan seiringnya berjalannya waktu perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan dari masa kemasa yang berkembang semakin cepat, arus informasi globalisasi dan komunikasi yang sangat pesat, sehingga para guru dituntut untuk bisa memperbaharui kemampuan yang dimilikinya dalam menghadirkan media pembelajaran tidak dalam metode konvensional lagi, tetapi harus menggunakan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan perkembangan teknologi pada saat ini. Karena teknologi merupakan tantangan yang harus dikuasai dan diintegrasikan dalam sistem pendidikan.

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, dan perbuatan pendidik. Pendidikan yang bersifat sistematis sehingga melibatkan baik itu faktor internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datang dari diri siswa sendiri, antara lain minat belajar, motivasi belajar, bakat, dan persepsi baik persepsi siswa terhadap mata pelajaran maupun terhadap guru pengajar. Selain itu juga ada faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar diri siswa, seperti lingkungan belajar, lingkungan keluarga, latar belakang sosial ekonomi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keluarga, dan perhatian orang tua dalam membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami anak.

Dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memotivasi siswa dengan meningkatkan keterampilan mengajar.

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar (Tabi'in, 2017).

Motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Mengenai peranan motivasi dalam proses pembelajaran dikemukakan slavin yang mengatakan bahwa motivasi merupakan salah satu prasyarat yang paling penting dalam belajar. Betapa pentingnya motivasi dalam belajar karena keberadaannya sangat berarti bagi perbuatan belajar. Selain itu, motivasi merupakan pengaruh untuk perbuatan belajar kepada tujuan yang jelas diharapkan dapat dicapai.

Dalam mencapai keberhasilan pada mata pelajaran geografi sangat diperlukan motivasi belajar pada peserta didik. Motivasi merupakan daya dorong pada seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi

membuat siswa merasa tergerak untuk melakukan aktivitas pembelajaran geografi. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Sardiman (2011) dalam buku interaksi dan motivasi belajar mengajar, bahwasanya Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar serta menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.

Menurunnya motivasi belajar siswa disebabkan karena salah satu faktor penyebabnya ialah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, baik yang tersedia oleh sekolah maupun media yang sengaja dirancang guru. Karena penggunaan media memberikan peranan yang penting dalam menimbulkan rasa senang kepada siswa selama proses pembelajaran yang tengah berlangsung. Maka hal ini mengatakan bahwasannya media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi yang ada didalam diri siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Guru merupakan salah satu faktor yang dapat membangun motivasi belajar siswa, karena motivasi belajar siswa sangat berhubungan erat dengan perhatian guru, sikap guru, metode mangajar guru dan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu guru berperan penting untuk mendorong siswa agar dapat belajar yaitu dengan memberikan perhatian yang penuh kepada siswa.

Pendidikan akan berjalan dengan baik apabila seluruh komponen bekerja secara profesional. Guru merupakan pemegang peran utama dalam pembangunan pendidikan, khususnya yang diselenggarakan secara formal di

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sekolah (Benardi, A. I., 2013:33). Faktor yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah pembelajaran yang dikemas secara menarik. Berdasarkan penelitian Andriani (2016:104) mengatakan jika penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi pada proses belajar mengajar akan membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik dengan pelajaran yang akan disampaikan.

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan salah satu diantaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran ini tertuang dalam firman Allah SWT, Al- Qur'an surah an-Nahl ayat 44, yaitu:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Dan Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.” (Q.S An-Nahl: 44).

Berdasarkan penjelasan diatas dijelaskan bahwa untuk menerangkan kepada umat manusia maka dibutuhkan sebuah media. Terutama dalam perkembangan teknologi seakarng ini, dunia pendidikan menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran sebagai pembantu dalam menyampaikan materi agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad 2013 : 19) Media pembelajaran dapat

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, serta memengaruhi psikologis siswa. Media menjadi suatu yang penting dalam proses pembelajaran karena hal tersebut memacu semangat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media juga mampu untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima atau disalurkan melalui media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara secara langsung yang peneliti lakukan kepada beberapa siswa di SMA Negeri 1 Ujungbatu, peneliti menemukan gejala-gejala yaitu siswa ada yang tidur, ribut di kelas dan malas untuk mengerjakan tugas yang diberi, guru geografi lebih dominan menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional yaitu ; papan tulis, ceramah, catatan dan buku paket. Sehingga membuat pembelajaran hanya berpusat kepada guru (*teacher orientied*) dan menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan siswa malas memperhatikan pada saat guru menerangkan, sehingga siswa menjadi pasif dalam menerima pembelajaran yang dikarenakan tidak adanya dorongan dan motivasi belajar untuk menjadi aktif dan kreatif.

Maka harus melakukan perubahan dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa agar siswa lebih aktif dan kreatif. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasannya untuk membuat siswa menjadi aktif dan kreatif di kelas, kita harus membuat perubahan pada cara proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Agar dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar pada siswa perlu adanya usaha untuk menggunakan media yang menarik untuk dipakai dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran kahoot akan memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa, sebagaimana yang dikemukakan oleh Fitri (2022) dalam jurnalnya yang menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran kahoot dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Karena di sekolah jaringan internet sangat mendukung apabila dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, serta siswa diperbolehkan membawa handphone ke sekolah untuk menunjang pembelajaran. Sehingga peneliti memilih menggunakan media *kahoot* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu.

Berdasarkan uraian gejala-gejala di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih jauh dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu.**"

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Kurangnya pemanfaatan pengembangan teknologi media pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Kurangnya variasi media dalam penyampaian materi pelajaran geografi, sehingga siswa merasa bosan, malas dan kelas menjadi tidak kondusif.
3. Masih rendahnya motivasi belajar siswa pada materi pelajaran geografi.

Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas, Penulis membatasi permasalahan yang ada, maka fokus yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu.”

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Memberikan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan memberikan kemudahan dan pengembangan tentang penggunaan media *kahoot* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Manfaat praktis

- a. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim.
- b. Memperluas wawasan bagi guru geografi tentang teknologi media pembelajaran sehingga pembelajaran geografi menjadi lebih aktif dan menyenangkan.
- c. Memberikan pengalaman pembelajaran yang baru dan perasaan senang bagi siswa melalui media yang tidak monoton dengan menggunakan *Kahoot*, agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Sebagai bahan masukan untuk peningkatan kualitas dan kuantitas dalam pelaksanaan pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu.

6. Penegasan Istilah

Untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini, perlu penegasan beberapa kata kunci yang pengertian dan pembatasannya perlu dijelaskan, yaitu:

1. Media *Kahoot*

Media *Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran online yang berbasis laman web yang menyediakan fitur menarik yang akan digunakan sebagai penunjang media pembelajaran yang bersifat kuis dengan konsep permainan di dalam kelas, di mana pada saat itu ruang kelas sementara

diubah menjadi pertunjukan permainan, pada saat itu guru adalah berperan sebagai pembawa acara permainan, dan siswa adalah sebagai pesaingnya (Wang, 2015). Sehingga membuat pembelajaran menjadi menarik, tidak membosankan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Motivasi belajar

Uno (2019) dalam buku Teori Motivasi & Pengukurannya mengatakan bahwa Motivasi Belajar merupakan sebuah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

LANDASAN TEORI

A Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad (2014) dalam buku Media Pembelajaran, mengatakan kata Media berasal dari bahasa latin yakni *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dalam kutipan Arsyad (2014: 3) mengatakan Media sebagai segala bentuk dan saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Nunu Mahmud (2012) dalam penelitiannya, Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan.

Menurut Surayya (2012) dalam penelitiannya Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014). Menurut Flanning (dalam kutipan Arsyad, 2014: 3) kata media adalah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua belah pihak yaitu pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan Media pembelajaran adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik.

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown dalam buku karyanya “*Audio Visual Aids To Instruction*” mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian belajar. Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus penuh melalui penyediaan media .

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rowntree (dalam Miftah 2013) mengemukakan enam fungsi media, yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari
- 3) Menyediakan stimulus belajar,
- 4) Mengaktifkan respon siswa
- 5) Memberikan umpan balik dengan segera
- 6) Menggalakkan latihan yang serasi.

Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media sering dalam bentuk “kemasan” untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal situasi seperti ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan telah diberikan, bahan-bahan atau material telah disusun dengan rapih, dan alat ukur atau evaluasi juga disertakan. Media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti di atas dapat berwujud modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer yang dipakai oleh peserta didik (belajar) atau peserta pelatihan. Dalam kondisi ini, guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Media Kahoot

a. Pengertian Media Kahoot

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis online, yang berisikan kuis dan game. Dalam penelitian Ramadhan (dalam Aceng, 2020) mengatakan *Kahoot* adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan. Platform dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Booker dan Morten Versvik yang menggunakan riset Profesor Alf Inge Wang and rekannya at the Norwegian University of Science and Technology (NTNU).

Menurut Sumarso (2019) dalam buku pembimbing guru membuat kuis *kahoot* dengan *combro*, *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang sangat interaktif serta menarik. Sehingga menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat memotivasi siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. *Kahoot* adalah aplikasi *online* dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam bentuk format “permainan”. Dimana nantinya poin akan diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan bisa langsung melihat hasil dari pilihan jawabannya.

Menurut Christiani, Adrianto, Anggraini, (2019 : 5) dalam penelitiannya mendefinisikan *Kahoot* adalah aplikasi pengajaran atau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, *kahoot* adalah permainan berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara *online*.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang berbasis laman *web* yang menyediakan fitur menarik yang akan digunakan sebagai penunjang media pembelajaran yang bersifat kuis dengan konsep permainan di dalam kelas sehingga membuat pembelajaran menjadi menarik, tidak membosankan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Fungsi Media *Kahoot*

1) Digunakan untuk Memantau Motivasi Peserta didik

Dalam *game* ini digunakan untuk melihat sampai mana peserta didik memahami dan mengerti pembelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada mereka, serta melihat kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi daerah-daerah dimana siswa akan mendapat manfaat lebih dari pengajaran, lebih menantang kesempatan belajar atau mengulang pembelajaran.

2) Proses Pembelajaran menjadi Menarik

Jadi Pembelajaran dengan menggunakan *game* dengan media *kahoot* ini dapat membantu para guru untuk membangkitkan pengetahuan siswa, merangsang reaksi mereka

terhadap penjelasan guru, dan membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan sebagainya.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Kahoot*

Sumarso (2019) dalam buku pembimbingan guru membuat kuis *online kahoot* dengan *combro* mengatakan langkah-langkah untuk menggunakan aplikasi kahoot sebagai berikut:

- 1) Meng-akses www.getkahoot.com dengan menggunakan laptop atau komputer.
- 2) Log-in terlebih dahulu ke akun *kahoot* dengan akun pribadi! Kemudian pilih bagian opsi *My Kahoot*.
- 3) Untuk memulai kuis, guru membuat jenis kuis yang akan diikuti. Klik *Create new* lalu pilih jenis kuis, misal *Quiz* yang akan dipilih.
- 4) Isi judul kuis, topik kuis, jika ingin tampilan jauh lebih menarik bisa menambahkan cover. Lalu klik, *Ok, go*.
- 5) *Add Question* untuk menambah pertanyaan-pertanyaan *Quiz*.
- 6) Tulis pertanyaan pada kolom *Question*, tulis 4 pilihan jawaban, guru juga dapat mengatur lama waktu pengerjaan di menu *time limit*. Untuk tampilan soal yang lebih interaktif, tambahkan gambar. Ulangi langkah 5 & 6 sampai jumlah pertanyaan yang diinginkan. Klik *save* untuk menyimpan *Quiz*.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 7) Lalu guru memberikan link atau PIN *Quiz* yang akan dimasukkan oleh siswa untuk mengikuti Kuis. Siswa dapat memasukkan PIN pada halaman awal <https://kahoot.it> lalu masukkan nama.
- 8) Setelah semua siswa telah terdaftar, guru dapat klik *Start* untuk memulai *Quiz*.
- 9) Guru membutuhkan sebuah layar proyektor untuk memunculkan pertanyaan-pertanyaan karena yang akan tampil pada layar siswa hanya pilihan saja.
- 10) Jika waktu pertanyaan habis, akan muncul hasil jawaban siswa dengan rangking sesuai ketepatan dan kecepatan menjawab.
- 11) Setelah semua pertanyaan dijawab oleh peserta, skor akhir permainan akan muncul. Dan skor tertinggi adalah pemenang dari permainan tersebut.
- 12) Jika *Quiz* sudah selesai, guru dapat menyimpan hasil *Quiz* dalam bentuk excel.

d. Kelebihan Penggunaan Media Kahoot

Adapun kelebihan dan kekurangan kahoot dalam pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan karna peserta didik nantinya akan duduk didepan layar monitor komputer untuk melihat soal yang diberikan.
- 2) Menarik, karena memiliki tampilan yang berwarna.
- 3) Banyak jenis pertanyaan yang bisa dibuat di dalamnya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Membuat siswa yang pemalu untuk menjawab pertanyaan yang ada.
- 5) Memuat gambar yang bisa membantu siswa yang buta akan warna dalam menjawab kuis.
- 6) Peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar.
- 7) *Kahoot* bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.
- 8) Guru dapat memilih konten soal jenis apapun yang ingin disajikan, sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajar.
- 9) Siswa dapat memilih jawaban dengan mudah dan melihat hasil yang telah dijawab benar atau tidaknya.
- 10) Guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat.
- 11) Berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan berpengaruh dalam hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran peserta didik. (Ningrum, 2018).

Adapun kekurangan *kahoot* dalam pembelajaran antara lain :

- 1) Tidak semua guru yang *update* dengan teknologi
- 2) Fasilitas sekolah yang kurang memadai
- 3) Anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain
- 4) Terbatasnya jam pertemuan di kelas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan *Kahoot*.

Penggunaan *Kahoot* biasanya digunakan untuk penilaian formatif, untuk memantau setiap kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi daerah-daerah di mana siswa akan mendapat manfaat dari lebih satu ke satu pengajaran, lebih menantang kesempatan belajar, atau review dari pengetahuan dasar untuk subjek itu. pengguna yang lebih berpengalaman juga mengintegrasikan *Kahoot* ke dalam kurikulum mereka untuk memperkenalkan topik baru, meningkatkan retensi fakta-fakta baru, merevisi sebelum ujian, kelas tantangan di seluruh dunia, pendapat survei, mengumpulkan wawasan, memfasilitasi diskusi, atau untuk menghargai dan mengembalikan energi peserta didik dalam belajar.

Bermain *game Kahoot* dirancang untuk pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum. Di lingkungan kelas yang khas, ini akan menjadi *SmartScreen*, papan tulis interaktif, atau monitor komputer. Banyak *Kahoot* juga dimainkan menggunakan berbagai layar alat seperti : *Skype*, *Appear in* dan *Google Hangouts*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Motivasi Belajar**a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan semua tingkah laku atau perbuatan yang mengarah pada pemuasan atau pemenuhan kebutuhan tertentu. Menurut Aunurrahman (dalam kutipan Rusyadi, 2020:151) menjelaskan motivasi di dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar. Sementara itu, Asrori (2008:183) dalam buku Pengaruh Strategi pembelajaran Dan Motivasi Belajar menerangkan bahwa, pada intinya motivasi dapat diartikan sebagai :

- 1) Dorongan yang timbul pada diri seseorang, baik secara disadari atau tidak disadari untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu;
- 2) Usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak untuk melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu motivasi dapat diartikan sebagai suatu daya penggerak yang ada pada diri seseorang untuk melakukan aktivitas agar mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Winkles (dalam Mianti, 2018) menerangkan bahwa : Motivasi Belajar merupakan keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar mengajar dengan keseluruhan penggerakan psikis dalam diri siswa yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dalam mencapai tujuan. Sementara itu, Risk (dalam Rohani 2004) buku Pengelolaan Pengajaran mengatakan bahwa, Motivasi Belajar adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan keinginan dalam diri siswa yang menunjang aktivitas kearah tujuan belajar.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Sadirman (dalam kutipan Rusyadi, 2020:155) bahwa Motivasi Belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Maksudnya bahwa motivasi belajar memiliki peranan yang khusus dalam dalam menumbuhkan semangat untuk belajar yang dimana siswa memiliki motivasi belajar yang kuat akan memiliki energi untuk melakukan kegiatan belajar. Daya upaya atau daya penggerak merupakan suatu bentuk dari kesiap-siagaan atau suatu kecenderungan dari perubahan energi pada diri seseorang untuk melakukan aktivitas yang bertujuan. Tujuan yang mendasari suatu aktivitas umumnya yang bersifat mendesak atau yang sangat dirasakan. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar adalah suatu usaha atau daya penggerak psikis yang ada pada diri siswa itu sendiri untuk menimbulkan kegiatan belajar dalam tujuan belajar.

b. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Sumadi Suryabrata (dalam kutipan Kompri, 2018:6), membedakan Motif menjadi 2 (dua) yakni; Motif Ekstrinsik dan Motif

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Intrinsik;

a) Motif Ekstrinsik

Motif Ekstrinsik adalah motif-motif yang berfungsi karena adanya perangsangan dari luar atau orang lain, seperti : pujian, semangat, nasehat baik dari guru maupun orang tua, dan orang lain yang dicintai. Misalnya: orang yang belajar giat karena diberi tahu bahwa sebentar lagi akan ada ujian ataupun ulangan harian.

Dalam konteks belajar maka faktor yang mempengaruhi motif ekstrinsik ialah pengaruh kelompok siswa, bila pengaruh kelompok terlalu kuat maka motivasi akan memberikan pengaruh kemotif ekstrinsik dan sikap guru terhadap kelas, jika sikap guru lebih menitik beratkan kepada rangsangan yang sepihak maka sifat ekstrinsik semakin dominan.

b) Motif Intrinsik

Motif Intrinsik adalah motif-motif yang fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Dikarenakan memang dalam diri individu sendiri telah ada dorongan tersebut. Misalnya : orang yang gemar membaca tidak perlu ada yang memberikannya dorongan untuk mencari buku-buku yang akan dibacanya dan orang yang rajin belajar tidak perlu diberi nasihat untuk belajar apa yang akan dipelajarinya.

Faktor yang mempengaruhi motivasi instrinsik dijelaskan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gunarsa (dalam kutipan Rusyadi 2020:159) adalah faktor endogen, faktor dunia dalam, sesuatu bawaan, sesuatu yang telah ada yang diproses sejak lahir dan juga dapat diperoleh dari proses belajar.

Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwasanya motivasi terdiri dari 2 (dua) macam yaitu motif ekstrinsik adalah motif yang baru akan berfungsi atau bergerak jika diberi dorongan atau penggerak yang merangsang dari luar individu itu sendiri untuk melakukan sesuatu dan tujuan tertentu. Sedangkan motif intrinsik adalah motif yang memang sudah ada didalam diri individu itu sendiri untuk melakukan sesuatu dan tujuan tertentu. Penelitian ini menitikberatkan pada motivasi ekstrinsik.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Motivasi bertalian dengan suatu tujuan. Berhubungan dengan hal tersebut, Winasih (dalam kutipan Kompri 2018:237) menyatakan bahwa motivasi memiliki 3 fungsi, yaitu :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat atau melakukan sesuatu, sebagai perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan tujuan tersebut.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Jika di ibaratkan mesin berfungsi sebagai penggerak bagi mobil. Sehingga besar kecilnya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan. (Hamalik, 2013).

- 3) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

Sedangkan menurut Kompri (2018) dalam buku Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa bahwa Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Motivasi dapat memberikan semangat kepada siswa dalam kegiatan-kegiatan belajar yang dilakukannya.
- 2) Motivasi-motivasi perbuatan berfungsi sebagai pemilih dari tipe kegiatan dimana jika seseorang atau individu berkemauan untuk melakukannya (Mardianto, 2012 : 1993)
- 3) Motivasi berfungsi sebagai pemberi petunjuk atau arah pada tingkah laku siswa.

Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pecapain prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Demikian pula apabila seorang anak mengetahui bahwa rangkain dari niat belajar yang baik, dilakukan dengan baik pula maka ia akan mencapai prestasi yang gemilang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Harus dicatat, tidak ada motivasi yang memberikan alternatif yang tepat apabila dibalik, bahwa prestasi adalah memberikan kepuasan sesaat dan bukan permanen sebagaimana yang di inginkan dalam hukum belajar (Mardianto, 2012 : 192).

d. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dalam aktivitas belajar seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi agar sesuatu yang di inginkan bisa tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi aktitas belajar dalam buku Aksara (Jurnal Pendidikan Nonformal) antara lain:

- 1) Faktor individual yang meliputi : kematangan dan pertumbuhan kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- 2) Faktor Sosial yang meliputi : keluarga, keadaan rumah tangga, lingkungan, teman, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar dan motivasi sosial (Purwanto).

Sementara, Menurut Imron sebagai mana dikutip siregar dan Nara (dalam kutipan Rusyadi 2020:166) bahwa terdapat 6 (enam) faktor yang mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran yaitu :

- 1) Cita-cita atau aspirasi siswa, keinginan untuk mewujudkan cita-cita akan menimbulkan kemaun yang kuat untuk bersemangat belajar sehingga mempertinggi motivasi belajar siswa
- 2) Kemampuan siswa, dengan dimilikinya kemampuan menyelesaikan tugas yang diberikan guru, maka akan timbul

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kepuasan hati siswa yang pada akhirnya akan mempertinggi motivasi belajar siswa.

- 3) Kondisi siswa, Kondisi jasmani dan psikologis siswa yang stabil maka akan mempertinggi motivasi belajar siswa.
- 4) Kondisi lingkungan siswa, dengan adanya kondisi lingkungan siswa yang aman, nyaman dan tentram, maka motivasi belajar siswa akan menjadi meningkat.
- 5) Unsur-unsur dinamis belajar atau pembelajaran, dalam hal ini meliputi bahan pelajaran, alat bantu belajar, suasana belajar dan sebagainya yang dapat mendinamisasikannya proses pembelajaran.
- 6) Upaya guru dalam mengajarkan siswa, dimana dalam hal ini mencakup bagaimana upaya guru pada saat pembelajaran didalam sekolah maupun diluar sekolah. Karena kepandaian guru dalam mengorganisasikan siswanya pada saat pembelajaran sedang berlangsung, maka akan mempertinggi motivasi belajar siswa.

Dari faktor-faktor diatas dapat disimpulkan bahwasannya hal tersebut dapat terjadi karena disebabkan oleh adanya rangsangan tertentu, sehingga membuat seseorang berkeinginan melakukan suatu aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar dalam buku Teori Motivasi dan Pengukurannya (Uno : 2014) menyatakan bahwa, Indikator motivasi belajar meliputi :

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil;
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan;
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar;
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
- 6) Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik (Uno, 2014: 23).

Sementara, Menurut Sardiman (2012 : 83) dalam buku Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar bahwa, indikator motivasi belajar meliputi :

- 1) Tekun menghadapi tugas.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

f. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Untuk Menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar bukanlah hal yang mudah, sehingga guru harus mengetahui bagaimana karakteristik siswanya dan guru diharapkan mempunyai kemampuan yang kreatif dalam merancang pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan dan diminanti oleh siswa, sehingga motivasi belajar semakin meningkat. Menurut Agung (dalam kutipan Rusyadi, 2020) upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagai berikut:

- 1) Mengkaji rancangan dan persiapan bahan ajar atau materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Merancang cara yang akan digunakan dalam membangkitkan perhatian dan memotivasi siswa.
- 3) Merancang penggunaan gaya bahasa yang sederhana, segar, komunikatif dan tidak monoton agar bahan ajar/materi pelajaran yang diberikan tidak membosankan dan mudah dicerna siswa.
- 4) Merancang penciptaan suasana interaksi pembelajaran yang luwes dan bersahabat antara guru dengan siswa.
- 5) Merancang bentuk pertanyaan yang bersifat membimbing dengan sedapat mungkin memunculkan rasa keingintahuan siswa terhadap materi pelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Merancang dan menentukan bentuk pujian verbal atau nonverbal terhadap siswa yang memperlihatkan perhatian dan motivasi belajar yang baik.
- 7) Merancang metode dan media pembelajaran yang variatif untuk membangkitkan perhatian dan motivasi siswa.
- 8) Merancang tugas/pekerjaan yang dapat membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik.

Peran orang tua juga ikut berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana tergambar dalam penjelasan Rusyan, Kusdinar dan Arifin (dalam kutipan Rusyadi, 2020:175) tentang Orang tua juga berperan penting di dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu:

- 1) Orang tua harus mampu menciptakan situasi dan kondisi belajar di rumah pada waktu-waktu belajar yang ditentukan.
- 2) Siswa tidak terlalu dibebani oleh tugas-tugas yang justru menimbulkan kelelahan jasmani atau hilangnya minat belajar.
- 3) Orang tua harus memperhatikan anaknya dalam arti yang luas seperti : kondisi fisik, hubungannya dengan saudara atau teman sebaya, dan lingkungan di sekitar tempat tinggal.

4. Pengaruh Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar

Menurut Sumarso (2019), *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang berisikan kuis dan game yang sangat interaktif dan menarik, sehingga menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan tidak membosankan sehingga dapat memotivasi siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

Lukman (2019), mengatakan bahwa *Kahoot* merupakan aplikasi yang rancangannya berbasis *game* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena *kahoot* memiliki unggulan dengan sajian soal-soal yang ditampilkan dengan menggunakan batasan waktu dalam menjawabnya, sehingga membuat siswa terlatih untuk berpikir secara cepat dan tepat untuk menyelesaikan soal yang diberikan menggunakan media *kahoot*, serta setiap soal dan jawaban menampilkan warna dan gambar yang menarik bagi perangkat guru maupun siswa.

Menurut Chirstiani (2019 : 5) dalam penelitiannya mendefinisikan, *Kahoot* adalah aplikasi pengajaran atau pendidikan yang berbasis internet dalam bentuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik untuk media pembelajaran siswa.

Maka dengan menggunakan *kahoot* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, serta juga dapat memudahkan para siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran dikelas yang sedang berlangsung. Dengan adanya melibatkan media pembelajaran, siswa dapat lebih tergerak untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Tinjauan Pada Materi Geografi**Kompetensi Dasar**

3.6 Menganalisis keragaman budaya sebagai identitas nasional dalam konteks interaksi global

4.6 Menyajikan analisis keberagaman budaya bangsa sebagai identitas nasional pada konteks interaksi global dalam bentuk gambar

a. Pengertian budaya nasional

Budaya berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddayah, yang merupakan jamak dari buddhi (akal dan budi) yang diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal. Budaya nasional adalah kebudayaan yang diakui sebagai identitas nasional. Budaya nasional merupakan gabungan dari budaya lokal atau daerah yang ada disuatu negara. Menurut TAP MPR No. 11 Tahun 1998: "Kebudayaan nasional yang berlandaskan Pancasila adalah perwujudan cipta, karya dan karsa bangsa Indonesia dan merupakan keseluruhan daya upaya manusia untuk mengembangkan harkat dan martabat sebagai bangsa, serta diarahkan untuk memberikan wawasan dan makna pada pembangunan nasional dalam segenap kehidupan bangsa.

b. Faktor penyebab keragaman budaya

Ada beberapa faktor penyebab keanekaragaman budaya adalah

1) Keragaman suku bangsa

Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keanekaragaman suku bangsa di Indonesia disebabkan oleh dua faktor, yaitu sebagai berikut.

a) Lingkungan Geografis

Lingkungan geografis yaitu tempat atau wilayah yang mencakup keragaman lingkungan alam. Lingkungan geografis ini sangat memengaruhi corak kehidupan bangsa Indonesia.

b) Induk Suku Bangsa

Induk suku bangsa di Indonesia berasal dari daratan Asia. Induk suku bangsa tersebut antara lain ras melayu dan ras melanosoid. Induk suku bangsa melahirkan berbagai suku bangsa di Indonesia. Perlu kamu ketahui bahwa Indonesia memiliki sekitar 414 suku bangsa dan 115 bahasa daerah. Suku bangsa tersebut menyebar di seluruh nusantara, dari Sabang sampai Merauke.

2) Keragaman Bahasa

Setiap suku bangsa memiliki bahasa sendiri dan berbeda dengan suku yang lainnya. Bahkan dalam satu suku bangsa mungkin terdapat lagi sub-bahasa lokal.

3) Keberagaman religi (Agama)

Keanekaragaman agama di Indonesia merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keragaman kebudayaan Indonesia. Agama yang tumbuh dan berkembang di nusantara adalah agama Islam, Kong Hu Cu, Kristen, Katolik, Hindu dan Budha.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) Keberagaman Seni dan Budaya

Suku bangsa yang beragaman di Indonesia menghasilkan kebudayaan yang beragaman pula. salah satu wujudnya adalah kesenian, baik seni sastra, seni taeri, seni musik, seni drama, seni rupa dan sebagainya.

c. Identifikasi Identitas Nasional

1) Pengertian Identitas Nasional

Identitas nasional adalah salah satu ciri yang dimiliki oleh suatu bangsa tersebut dapat dibedakan dengan bangsa lain. Setiap bangsa memiliki identitas tertentu sesuai dengan keunikan, sifat, ciri-ciri serta karakter bangsa yang bersangkutan. Identitas nasional suatu bangsa tidak dapat dipisahkan dengan jati diri suatu bangsa atau kepribadian suatu bangsa.

2) Unsur-Unsur Identitas Nasional

Identitas nasional Indonesia merujuk pada suatu bangsa yang majemuk. Kemajemukan itu merupakan gabungan dari unsur-unsur pembentuk identitas, yaitu suku bangsa, agama kebudayaan dan Bahasa.

3) Karakteristik Identitas Nasional

Identitas nasional memiliki 2 karakteristik, yaitu Identitas cultural unity (kesuku bangsaan) adalah kelompok orang yang disatukan oleh adanya kesamaan ras, suku, agama, adat, dan budaya, keturunan, dan asal daerah. Identitas ini sering disebut

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebagai identitas kelompok atau primordial. Dan Identitas political unity (kebangsaan) adalah bangsa dan negara, identitas kebangsaan bersifat buatan, skunder, etis, dan nasional. Beberapa bentuk identitas nasional adalah Bahasa nasional, lambing nasional, semboyan nasional, bendera nasional, dan ideology nasional.

4) Identifikasi Identitas Nasional

Berikut beberapa bentuk identitas nasional negara Indonesia, yaitu;

- a) Pancasila sebagai dasar falsafah negara
- b) Bahasa Indonesia sebagai Bahasa nasional (persatuan)
- c) Bendera merah putih sebagai bendera negara
- d) Lagu kebangsaan yaitu Indonesia raya
- e) Lambang negara yaitu garuda Pancasila
- f) Semboyan negara yaitu bhineka tunggal ika

d. Interaksi Global dan Pengaruhnya Terhadap Budaya Nasional**1) Globalisasi**

Globalisasi adalah proses dimana antara individu, antar kelompok, antar negara saling berinteraksi, interpendensi, terkait, dan saling pengaruh-memengaruhi satu sama lain. Globalisasi juga dapat diartikan mendunia.

2) Dampak Positif dan negatif globalisasi terhadap budaya nasional

Dampak Positif dan negatif globalisasi terhadap budaya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

nasional, yaitu;

- a) Masyarakat bisa menerima nilai baru yang mulai masuk dengan sikap positif, mengambil yang baik untuk kemajuan dimasa depan tanpa menghilangkan nilai tatanan yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan negatifnya adalah lunturnya nilai budaya asli dilihat dari segi cara berpakaian yang kebarat-baratan.
 - b) Masyarakat dapat mengenali budaya asing dan menciptakan akulturasi untuk memperkaya keragaman dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan negatifnya adalah lunturnya nilai-nilai budaya.
 - c) Kualitas atau tingkat kehidupan menjadi lebih baik. Sedangkan negatifnya adalah Perubahan dalam gaya hidup masyarakat.
- e. Budaya nasional sebagai potensi wisata dan ekonomi kreatif**
- 1) Budaya Nasional sebagai Potensi Wisata

Budaya nasional Indonesia merupakan salah satu aset terbesar dalam sektor pariwisata. Keberagaman budaya yang dimiliki oleh Indonesia menjadi daya tarik besar bagi wisatawan domestic maupun mancanegara. Setiap daerah di Indonesia memiliki keunikan budayanya masing-masing, mulai dari tradisi, kesenian, pakaian adat, sampai dengan kuliner khas yang sangat beragam.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Budaya nasional menjadi sebuah potensi wisata yang kaya dan menarik. Setiap tahunnya, ribuan wisatawan datang ke Indonesia untuk mengenal dan merasakan langsung budaya yang dimiliki oleh setiap daerah. Tidak hanya itu, budaya nasional juga menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan mancanegara yang ingin menjelajahi kekayaan budaya Indonesia.

2) Budaya Nasional sebagai Potensi Wisata

Budaya nasional dapat menjadi salah satu sektor penting dalam industri kreatif di Indonesia. Industri kreatif merupakan aktivitas ekonomi yang mencakup berbagai kegiatan yang memiliki nilai inovasi dan kreativitas. Budaya nasional sebagai potensi dalam ekonomi kreatif dapat berkontribusi secara signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia. Salah satu contoh industri kreatif yang berbasis budaya nasional adalah industri kerajinan tangan.

Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan ini bertujuan untuk digunakan sebagai bahan perbandingan dan untuk menguatkan tentang penelitian yang penulis lakukan. Peneliti menemukan beberapa penelitian yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran kahoot dalam meningkatkan motivasi siswa.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mukhlis, 2020, tentang "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar. Hasil yang didapat yaitu rata-rata nilai dari *pretest*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah 65.8 dan untuk nilai *posttest* adalah 90.08. Sedangkan dari hasil uji hipotesis dari tabel *test statistic* pada pengujian hipotesis menunjukkan hasil nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.369$. Sehingga dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa H_0 diterima karena nilai signifikan hasil uji man whitney lebih kecil dari r table. Oleh karena itu dapat disimpulkan menggunakan media *Kahoot* dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar siswa di Smks Darul Ihsan Aceh Besar. Persamaan dengan Penelitian ini adalah sama-sama Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot*, sedangkan perbedaan penelitian yaitu Peneliti meneliti pengaruh media *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Riyan Cahya Ramenda, tentang “Penerapan Game Interaktif Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Peserta didik SMP.” Hasil yang didapat yaitu berdasarkan hasil analisis minat belajar siswa diperoleh hasil rata-rata intersepsi N-again untuk kelas eksperimen yaitu 0,554 dan untuk kelas control yaitu 0,487. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan game interaktif aplikasi *Kahoot* terhadap pemahaman konsep matematis siswa dan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bandar Lampung. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *kahoot*, sedangkan perbedaan penelitian yaitu peneliti meneliti pengaruh media *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lime, tentang “Pemanfatatan media kahoot pada proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD ditinjau dari hasil kerja sama dan hasil belajar peserta didik SMPN 5 Yogyakarta tahun 2017/2018”. Berdasarkan hasil dari penelitian ini adalah pemanfaatan media *game kahoot* yang digunakan termasuk dalam kategori sangat baik, hal ini dapat dilihat dari pemanfaatan media kahoot yang memenuhi lebih dari 80% aspek – aspek yang diamatai dalam proses pembelajaran model kooperatif STAD. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *kahoot*, perbedaannya peneliti yaitu peneliti meneliti pengaruh media *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfah Ayulina Sagala, 2019, tentang “Pengaruh aplikasi *Google Earth* terhadap Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi”. Hasil penelitiannya adalah dari hasil analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik, dengan uji *T* diperoleh nilai signifikan (2-Tailed) sebesar 0,000 yang mana lebih kecil dari alpha yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang berate H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Google Earth* terhadap Motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Pekanbaru memiliki nilai dalam kategori sangat tinggi. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti motivasi belajar siswa, sedangkan perbedaan penelitian ini adalah peneliti meneliti pengaruh media *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Jannati Afrila, 2018, tentang "Pengaruh penggunaan media gambar terhadap Motivasi belajar siswa pada materi geografi di sekolah menengah atas negeri 12 Pekanbaru". Hasil penelitiannya adalah dari nilai rata-rata *pretest* 71,46 menjadi 84,86 pada nilai *posttest* jika dihitung presentasi maka diperoleh besar kenaikan kelas eksperimen sebesar 19,36%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran gambar terhadap motivasi belajar siswa pada materi geografi. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti motivasi belajar siswa, sedangkan perbedaan penelitian ini adalah peneliti meneliti pengaruh media *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan konsep secara jelas mengenai variabel-variabel penelitian untuk memberikan hasil penelitian yang seragam pada semua pengamat. Konsep operasional juga menjelaskan mengenai bagaimana kegiatan yang harus dilakukan untuk memperoleh data atau indikator yang dimaksud. Adapun variabel yang dioperasionalkan, yaitu : Media *Kahoot* (variabel X) atau variabel bebas dan Motivasi belajar siswa (variabel Y) atau variabel terikat.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Media *kahoot* (variabel X)

Adapun langkah-langkah dalam penerapan model *kahoot*, yaitu (Sumarso : 2019) ;

- a) Meng-akses www.getkahoot.com dengan menggunakan laptop atau komputer.
- b) *Log-in* terlebih dahulu keakun *kahoot* dengan akun pribadi. Kemudian pilih bagian opsi *My Kahoot*.
- c) Untuk memulai kuis, guru membuat jenis kuis yang akan diikuti. Klik *Create new* lalu pilih jenis kuis, misal *Quiz* yang akan dipilih.
- d) Isi judul kuis, topik kuis, jika ingin tampilan jauh lebih menarik bisa menambahkan *cover*. Lalu klik, *Ok, go*.
- e) *Add Question* untuk menambah pertanyaan-pertanyaan *Quiz*.
- f) Tulis pertanyaan pada kolom *Question*, tulis 4 pilihan jawaban, guru juga dapat mengatur lama waktu pengerjaan di menu *time limit*. Untuk tampilan soal yang lebih interaktif, tambahkan gambar. Ulangi langkah 5 & 6 sampai jumlah pertanyaan yang diinginkan. Klik *save* untuk menyimpan *Quiz*.
- g) Lalu guru memberikan link atau PIN *Quiz* yang akan dimasukkan oleh siswa untuk mengikuti Kuis. Siswa dapat memasukkan PIN pada halaman awal <https://kahoot.it> lalu masukkan nama.
- h) Setelah semua siswa telah terdaftar, guru dapat klik *Start* untuk memulai *Quiz*.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- i) Guru membutuhkan sebuah layar proyektor untuk memunculkan pertanyaan-pertanyaan karena yang akan tampil pada layar siswa hanya pilihan saja.
- j) Jika waktu pertanyaan habis, akan muncul hasil jawaban siswa dengan ranking sesuai ketepatan dan kecepatan menjawab.
- k) Setelah semua pertanyaan dijawab oleh peserta, skor akhir permainan akan muncul. Dan skor tertinggi adalah pemenang dari permainan tersebut.
- l) Jika *Quiz* sudah selesai, guru dapat menyimpan hasil Quiz dalam bentuk excel.

2. Motivasi belajar (variabel Y)

Adapun indikator motivasi belajar (Uno, 2014: 23) yaitu :

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- d) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- e) Adanya penghargaan dalam belajar
- f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hipotesis

Menurut Sugiyono (2022) dalam buku Metode Penelitian Kuantitatif Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada materi geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada materi geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Eksperimen. Menurut Creswell (2009) Metode penelitian kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel biasanya diukur dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu) (Sugiyono, 2012 : 79). Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Desain ini terdiri atas dua kelompok yang masing-masing diberikan pretest dan posttest yang kemudian diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot* dan tanpa menggunakan media pembelajaran *kahoot*.

Tabel III.1
Desain Penelitian Quasi Eksperimen (wahyudi, 2008 :51)

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O1	X2	O2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan:

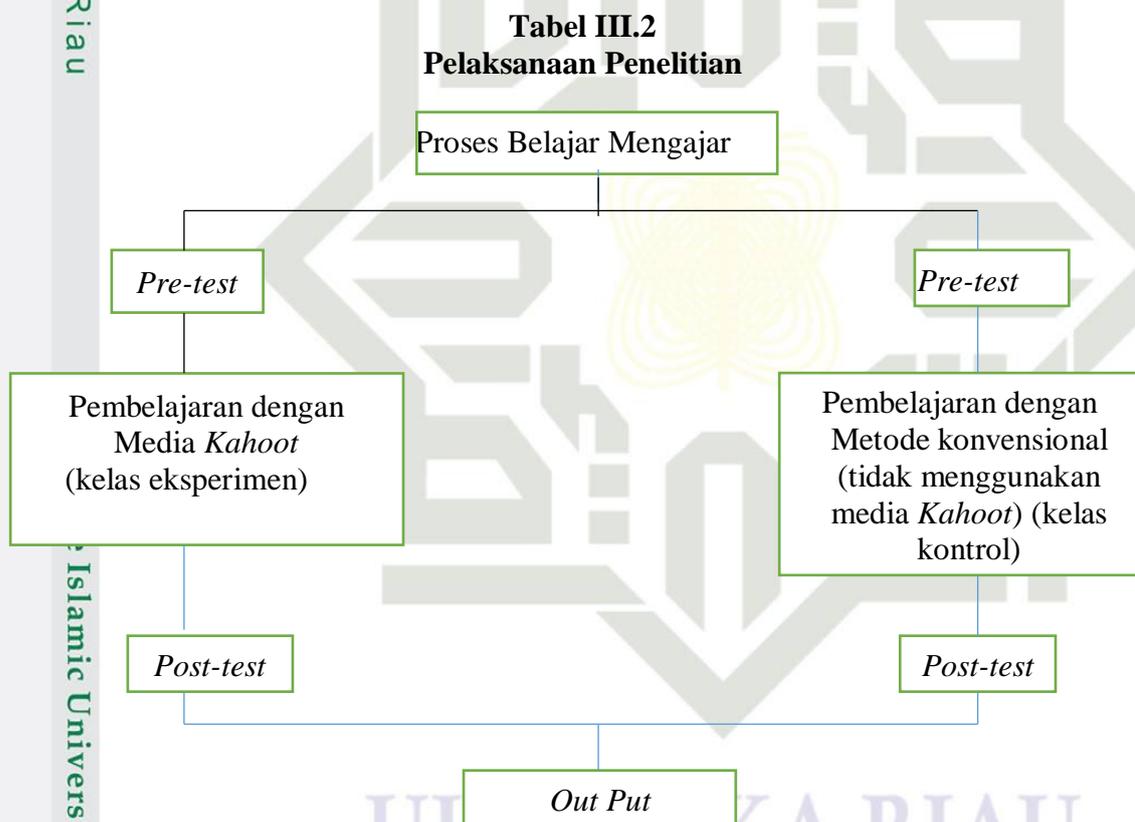
O1 : *Pre-test*, tes dilakukan sebelum diberikan perlakuan

O2 : *Post-test*, tes dilakukan setelah diberikan perlakuan

X1 : Perlakuan dengan menggunakan media *kahoot*

X2 : Perlakuan tanpa menggunakan media *kahoot*

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian digambarkan pada bagan dibawah ini:



Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ujungbatu pada kelas XI IPS. Waktu yang digunakan untuk melaksanakan penelitian dilaksanakan 23 April – 16 Mei 2024.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Subjek dan objek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Ujungbatu. Sedangkan objek penelitian ini adalah pengaruh media kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada materi geografi.

Populasi dan Sampel

Salah satu metode yang dipandang penting dalam penelitian ini adalah populasi dan sampel, yang bertujuan memberi batasan obyek penelitian. Populasi dan sampel merupakan dua hal yang saling berhubungan dalam suatu penelitian. Oleh karena itu, baik populasi maupun sampel digunakan dalam beberapa pengertian populasi dan sampel.

1. Populasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti dari populasi adalah jumlah penghuni, baik manusia maupun makhluk hidup lainnya di suatu satuan tempat atau lingkungan tertentu. Seringnya kita mengartikan populasi sebagai sekelompok orang yang menempati suatu wilayah.

Corper, Donald, R; Schindler, Pamela dalam Sugiyono (2022:130) menyatakan bahwa *“Population is the total collection of element about which we wish to make some inference...A population element is the subject on which the measurement is being taken. It is the unit of study”*.

Populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti.

Populasi adalah seluruh data yang akan menjadi pusat perhatian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang akan ditentukan (Sugiyono, 2022). Jadi populasi bukan hanya orang tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain, yang menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Adapun populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ujungbatu tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 138 orang siswa. Populasi tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah :

Tabel III.3
Populasi Penelitian.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI IPS 1	34
2	XI IPS 2	35
3	XI IPS 3	34
4	XI IPS 4	35
Jumlah		138

2. Sampel

Sampel adalah bahagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok sampel yaitu satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok lagi sebagai kelompok kontrol (Arikunto, 1999 : 117).

Berdasarkan pendapat diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan sasaran penelitian sebenarnya, pada penelitian ini penulisan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah suatu teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010).

Berdasarkan pengamatan saat observasi langsung di lapangan tentang pengambilan sampel, dimana sampel yang diamati secara langsung yaitu kelas XI IPS 1 yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas eksperimen,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karena setelah dilakukan pengamatan secara langsung, kelas ini mempunyai keaktifan dan semangat belajar siswa yang rendah. Sementara di kelas XI IPS 3 yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol, karena setelah dilakukan pengamatan secara langsung. kelas ini mempunyai keaktifan siswa yang tinggi.

Adapun kelas yang akan menjadi kelas Eksperimen dan kelas Kontrol yaitu :

Tabel III.4
Sampel Penelitian

No	Pilihan	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas Eksperimen	XI IPS 1	34
2	Kelas Kontrol	XI IPS 3	34
Jumlah			68

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, angket dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi yaitu pengamatan yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Observasi awal yang dilakukan peneliti dikelas XI IPS 1 pada mata pelajaran geografi, peneliti melakukan pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena yang diselidiki. Selain itu, observasi juga digunakan untuk mendapatkan data mengenai letak SMA Negeri 1 Ujungbatu secara geografis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Teknik Angket

Angket penelitian ini menggunakan skala *Likert* yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Kahoot*. Menurut sugiyono (2017 : 93) yang dimaksud dengan skala likert adalah untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini bersifat tertutup dimana siswa diminta memilih jawaban sesuai dengan karakteristik dirinya dengan memberi tanda (\checkmark). Untuk pertanyaan *Favorable* (positif) diberi skor mulai 5 sampai 1. Sedangkan *Unfavorable* (negatif) diberi skor 1 sampai 5 dengan rincian sebagai berikut :

Tabel III.5
Skor Penilaian Angket (Sugiyono, 2017 : 93)

Skor untuk aspek yang dinilai		Pertanyaan	
Singkatan	Arti	Positif	Negatif
SL	Selalu	5	1
SR	Sering	4	2
KD	Kadang-kadang	3	3
JR	Jarang	2	4
TP	Tidak pernah	1	5

Tabel III.6
Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Berdasarkan Indikator Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Pertanyaan		Jumlah
		Positif	Negatif	
Motivasi Belajar Siswa	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, dan 2	3	3
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	4, 5, 6, 7 dan 8	9	6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adanya harapan dan cita-cita masa depan	10, dan 11	12	3
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	13, 14 dan 15	16	4
Adanya penghargaan dalam belajar	17, dan 18	19	3
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	20, 21 dan 22	-	3
Jumlah butir	17	5	22

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Teknik ini adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, terutama berupa arsip-arsip, buku, foto, transkrip dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji validitas

Menurut Sugiyono (2017: 125) Uji validitas merupakan berperan untuk menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan dan kesahihan suatu alat ukur. Validitas yang dilakukan peneliti berupa validitas isi, yaitu jenis validitas yang dilakukan dengan telaah dan revisi butir pernyataan. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 213), rumus dari korelasi tersebut adalah:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi “r” Product Moment

N = Jumlah subjek penelitian

$\sum X$ = Jumlah skor butir

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum XY$ = Jumlah perkalian skor item dan skor total

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat butir

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat total

Kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan valid tidaknya suatu soal yaitu dengan membandingkan r hitung (r_{xy}) dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%. Jika r_{xy} hitung lebih besar atau sama dengan r tabel maka instrumen yang diuji cobakan tersebut dinyatakan valid. Jika r_{xy} lebih kecil dari r tabel maka instrumen yang diujicobakan tersebut tidak valid. Perhitungan uji validitas menggunakan program komputer yaitu SPSS versi 24.

2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan apakah penelitian yang dilakukan dapat diulangi oleh peneliti lain dan hasil yang didapatkan tetap sama apabila ia menggunakan metode yang sama. Untuk menghasilkan data yang reliabel diperlukan instrumen yang reliabel pula. Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus Alpha Cronbach atau Rumus Alpha, yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pernyataan

$\sum \sigma^2 b$ = Jumlah varian butir

$\sigma^2 t$ = Varian total (Arikunto, 2006: 180)

Jika nilai $\alpha > 0.70$ artinya reliabilitas mencukupi (sufficient reliability) sementara jika $\alpha > 0.80$ ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat. Atau, ada pula yang memaknakaninya yaitu: Jika $\alpha > 0.90$ maka reliabilitas sempurna. Jika α antara $0.70 - 0.90$ maka reliabilitas tinggi. Jika α $0.50 - 0.70$ maka reliabilitas moderat. Jika $\alpha < 0.50$ maka reliabilitas rendah. Jika α rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel. Perhitungan uji reliabilitas menggunakan program komputer yaitu SPSS versi 24.

Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Digunakan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel memiliki distribusi normal atau tidak. Banyak cara yang dapat digunakan untuk melakukan pengujian terhadap normal atau tidaknya penyebaran data, salah satunya adalah dengan menggunakan uji *One*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sample Kolmogorov-Smirnov. Untuk memudahkan perhitungan, peneliti menggunakan bantuan program SPSS 24.

$$X_2 = \sum \frac{(f_i - f_n)}{f_n}$$

Keterangan:

X_2 = Chi kuadrat hitung

F_n = Frekuensi yang diharapkan

F_i = Frekuensi/jumlah data hasil observasi

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas data digunakan maka langkah selanjutnya adalah uji homogenitas data. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis parametrik dengan menggunakan uji *T-Test*. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian adalah bahwa varian dari populasi adalah sama.

Uji homogenitas menggunakan uji *one way anova* dengan bantuan program SPSS dengan mencari nilai signifikan. Sebagai kriteria pengujian, jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok information adalah sama. Adapun rumus F yang di digunakan adalah :

$$F = \frac{S^2_B}{S^2_k}$$

Keterangan:

S^2_B : Varian besar

S^2_k : Varian terkecil

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kriteria pengujian:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varians homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka varians tidak homogen

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab hipotesis yang sebelumnya telah diajukan. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan menggunakan program komputer yaitu SPSS versi 24. Rumus uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

X_1 = Nilai rata-rata kelompok eksperimen

X_2 = Nilai rata-rata kelompok kontrol

S_1^2 = Varian data kelompok eksperimen

S_2^2 = Varian data kelompok kontrol

n_1 = Banyak subjek pada kelompok eksperimen

n_2 = Banyak subjek pada kelompok kontrol

4. Uji Pengaruh (*Effect Size*)

Uji pengaruh (*effect size*) dilakukan untuk mengetahui berapa besar pengaruh penggunaan *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa. Adapun rumus uji pengaruh (*effect size*) digunakan rumus cohen's (dalam Sagala, 2023), sebagai berikut:

$$r = \frac{Y_1 - Y_2}{Sd}$$

Keterangan:

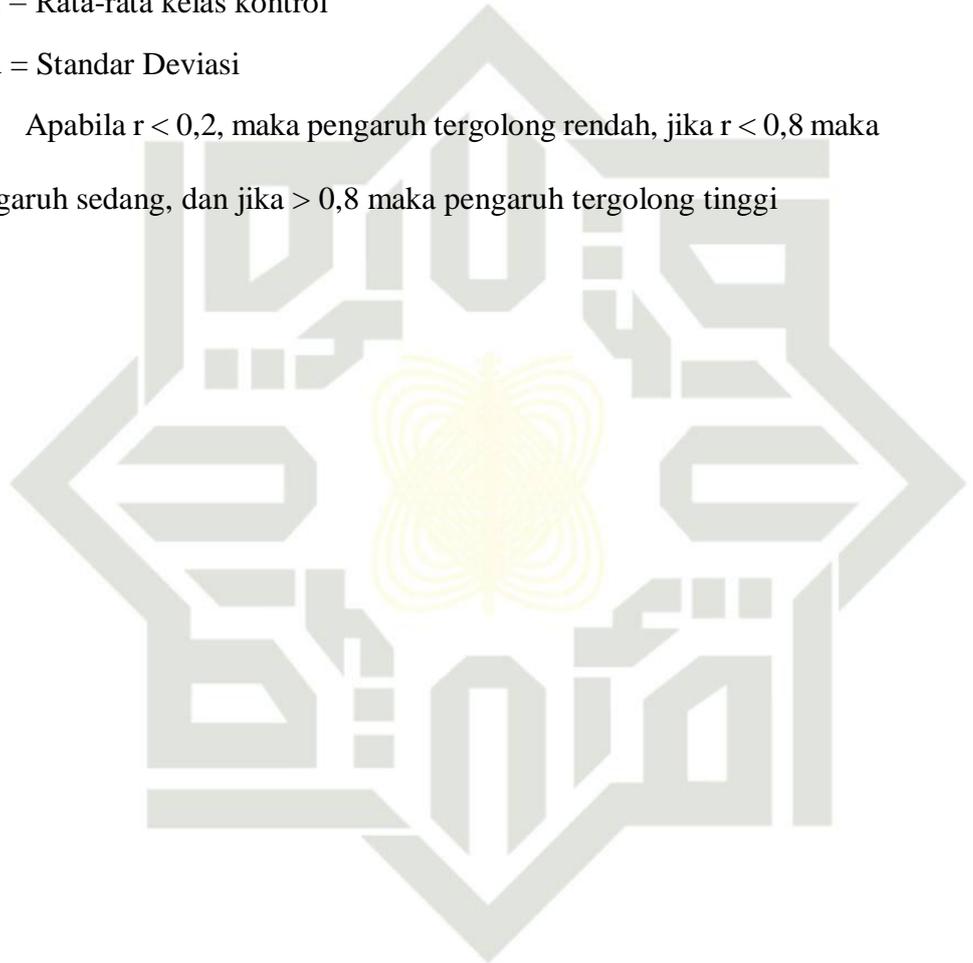
r = *Effect Size*

Y_1 = Rata-rata kelas eksperimen

Y_2 = Rata-rata kelas kontrol

Sd = Standar Deviasi

Apabila $r < 0,2$, maka pengaruh tergolong rendah, jika $r < 0,8$ maka pengaruh sedang, dan jika $> 0,8$ maka pengaruh tergolong tinggi



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot* pada materi geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu kelas XI IPS 1 diperoleh nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 82 meningkat menjadi 86 pada nilai *posttest* setelah diterapkan pembelajaran konvensional dengan persentase kenaikan 04,87%. Sedangkan kelas XI IPS 3 rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 79,24 meningkat menjadi 89,88 pada nilai *posttest* setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media *kahoot* dengan persentase kenaikan 13,42%. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media *kahoot* meningkat dibanding dengan kelas kontrol.

Secara statistik penggunaan media pembelajaran *kahoot* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan dari nilai *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 79,24 menjadi 89,88 pada nilai *posttest*. Jika dihitung presentasi maka dapat dilihat besar kenaikan adalah sebesar 13,42%. Pada pengujian *ouput T-test* diperoleh bahwa nilai signifikan sebesar 0,036 yang mana lebih kecil dari nilai alfa yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada materi geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang cukup menunjang dalam membantu kegiatan guru dalam mengajar dengan menggunakan media, dalam hal ini media *kahoot*. Bagi guru sebaiknya lebih banyak menggunakan media dalam kegiatan mengajar dikelas, dan salah satunya media tersebut adalah media *kahoot*.

2. Bagi siswa

Siswa sebaiknya harus lebih memahami materi yang diberikan dan dapat menguasai materi pembelajaran yang diberikan melalui media. Dan juga siswa sebaiknya mempertahankan motivasi yang baik dan lebih meningkatkan motivasi belajar menjadi lebih baik lagi. Sehingga tidak hanya memahami materi yang diberikan tetapi hasil belajar siswa juga menjadi lebih baik.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti lain dapat menerapkan penelitian yang sejenis dengan berbagai penyempurnaan khususnya penggunaan media *kahoot* yang dapat diterapkan pada kompetensi dasar yang lain, dengan meninjau segi lain yang relevan sehingga hasilnya dapat lebih baik dan berguna untuk menambah wawasan yang lebih tentang pentingnya kreativitas dalam mengajar dan juga sebagai landasan untuk bahan kajian penelitian.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita & Noer Syalsiah. 2020. *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. Jurnal Kehumasan Vol. No. 1, 2020, 43-50.
- Andriani, S. 2016. *Pengaruh Penggunaan dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Mayangan 6 Kota Probolinggo*. Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS, 10(1), 101-118
- Assyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bambang. N. M. & Purwadi. S. 2016. *Buku Siswa Geografi 2 Untuk Kelas XI SMA dan MA*. Solo: PT Wangsa Jatra Lestari.
- Benardi Andi Irwan. 2013. *Evaluasi Kompetensi Profesionalisme Guru Geografi SMA Negeri di Kabupaten Semarang*. Semarang: JERE 2 2,33–36
- Christiani, Natalia, Dr. M.Pd. Adrianto, Hebert., S.Si., M.Ked. Trop. & Anggraini, Lya Dewi, S.T., M.T., Ph. D. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran KAHOOT*. CV Jejak, anggota IKAPL. Suka Bumi. Jawa barat.
- Daniyati, Ani, ddk. 2023. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Journal of Student Research (JSR) Vol.1 No. 1 Januari hal 282-294.
- Depdiknas RI, 2002. *Kamus besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka), hal. 852.
- Fitri Lestari. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 12 Binjai*. Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam Vol.3 hal 39 – 52. Juni 2022.
- Gnting, G., Fahmi., Fitri. D. i., Mulyani, S. M., & Ismiyani, N., Sabudu, D. 2021.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Inovasi Pengajaran Dan Pembelajaran Melalui Platform Digital. Malang: Media Nusa Creative.

Halimatus, Solikah. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020*, tesis tidak diterbitkan, (Universitas Surabaya)

Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. 2017. *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21*. Seminar Serantau, 627–635.

Jannati Afrilian. 2018. *Pengaruh Media Gambar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Geografi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru*. Skripsi. Jurusan Geografi-Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Suska.

Kompri. 2018. *Motivasi Belajar Siswa Perspektif Guru Dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Lukman, S. A. 2019. *Efektivitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkodisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara*. Universitas Islam Indonesia.

Maisharoh, Al- Kudri. 2021. “*Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar*”. *Jurnal Ilmu Pendidikan*”. Badan Penelitian dan Pengembangan Padang. Vol 3, No. 6.

Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.

Mahnun, Nunu 2012. *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012.

Manti, Hasgi, ddk. 2018. *Motivasi Belajar Siswa Yang Berlatar Belakang Budaya*


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Melayu Dan Jawa. Educational Guidance and Counseling Development Journal; Vol. 1, No. 1 hal 52-69.

Mifta, Muhammad. 2013. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal KWANGSAN Vol. – No. 2

Nur Hafidhotul Ilmiyah¹, Meini Sondang Sumbawati. 2019. *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Vol 03, No 01.

Priadana, M.S, dkk. 2021 *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books.

Rohani, A. 2004. *Pengolahan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Rusyadi Ananda & Fitri Hayati. 2020. *Variabel Belajar*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya

Sadirman. 2019. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* : Rajawali Pers

Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Alfabeta.

Skendra, I Komang, dkk. 2020. *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Team.

Sumarso. 2019. *Pembimbing Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro*, Sleman: Deepublish.

Srayya, ddk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari keterampilan Berpikir Kritis Siswa*, Vol 4 (4)

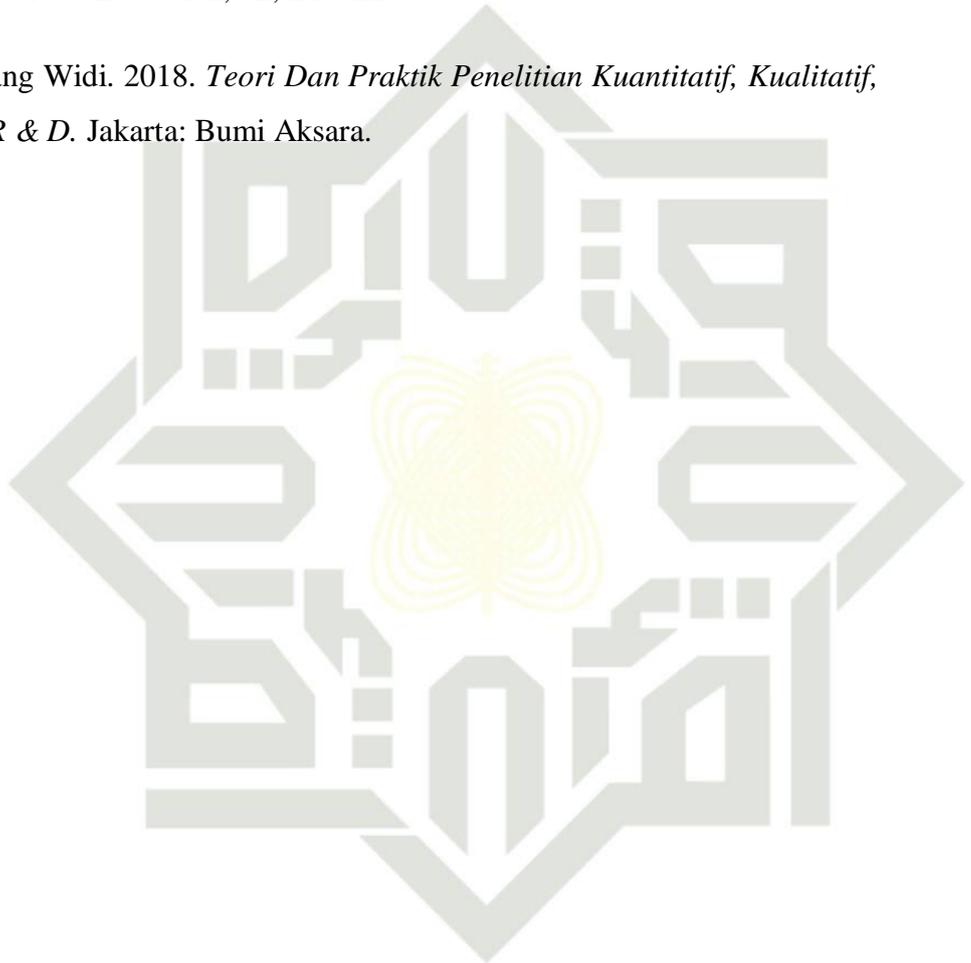
Utah, A. S. 2019. *Pengaruh Media Aplikasi Google Erth Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Geografi*. Skripsi. Jurusan Geografi-Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Suska.

Uno, Hamzah. B. 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.

- Uhami, Aulia. K. Z & Dudung, H. 2020. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Kebumen*. Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan, Vol 5, No 1 – Juni 2020.
- Wang, A. I. 2015. *The wear out effect of a game-based student response system*. Computers & Education, 82, 217–227.
- Winarni, Endang Widi. 2018. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 1. Silabus

Mata Pelajaran : Geografi

Satuan Pendidikan : SMAN 1 Ujungbatu

Kelas/Semester : XI IPS/2

Tahun Pelajaran : 2024/2025

Hak Cipta Diindungi Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.6 Menganalisis keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional dalam konteks interaksi global.</p> <p>4.6 Menyajikan analisis keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional pada konteks interaksi global dalam bentuk gambar dan peta.</p>	<p>Konsep Kebudayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian dan Wujud Kebudayaan • Faktor penyebab keragaman budaya • Unsur-unsur dan Ciri-ciri Keberagaman budaya <p>Mengidentifikasi identitas nasional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian identitas nasional • Unsur dan karakteristik identitas nasional • Identifikasi identitas nasional <p>Interaksi global dan pengaruhnya terhadap</p>	<p>3.6.1 Menganalisis sebaran keragaman budaya sebagai identitas nasional</p> <p>3.6.2 Mengidentifikasi identitas-identitas nasional</p> <p>3.6.3 Mengidentifikasi Interaksi global dan pengaruhnya terhadap budaya nasional</p> <p>3.6.4 Menganalisis Budaya nasional sebagai potensi wisata dan ekonomi</p> <p>4.6.1 Membuat peta persebaran budaya daerah sebagai bagian dari budaya nasional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk mengamati tentang sebaran keragaman budaya nasional yang ada dilingkungan sekitar. • Peserta didik diminta untuk mencari data dan informasi dari buku teks, internet, dan bacaan lain untuk menjawab masalah, pertanyaan, hipotesis, dan berargumentasi tentang Identitas-identitas nasional. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tulisan • Pilihan Ganda • Uji Kinerja 	JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku teks mata pelajaran geografi kelas XI • Situs terkait di internet

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>budaya nasional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Interkasi nasional • Pengertian globalisasi • Dampak positif dan negatif globalisasi terhadap budaya nasional <p>Budaya nasional sebagai potensi wisata dan ekonomi kreatif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Budaya nasional sebagai potensi wisata • Budaya nasional sebagai potensi ekonomi kreatif. 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kearifan lokal dalam budaya nasional, interaksi global dan pengaruhnya terhadap budaya nasional, • Berdiskusi tentang budaya nasional sebagai potensi wisata dan ekonomi kreatif. 			

©

ciptamilik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

Hak

Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan, atau penyediaan informasi yang tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Lampiran 2 RPP Siswa Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Ujungbatu
Mata Pelajaran : Geografi
Kelas/Semester : XI/Genap
Materi Pokok : Keberagaman Budaya Nasional Sebagai Identitas Nasional
Alokasi Waktu : 2 x 45

A. Kompetensi Dasar

- 3.6 Menganalisis konsep sebaran keragaman budaya sebagai identitas nasional
- 4.6 Membuat peta persebaran budaya daerah sebagai bagian dari budaya nasional

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.6.1 Menjelaskan pengertian dan wujud kebudayaan nasional
- 3.6.2 Mengidentifikasi faktor keberagaman kebudayaan
- 3.6.3 Mengidentifikasi unsur-unsur dan ciri-ciri keragaman budaya di Indonesia

C. Tujuan Pembelajaran

- 1. Memahami pengertian dan wujud konsep kebudayaan nasional
- 2. Mengetahui faktor keberagaman kebudayaan
- 3. Mengetahui unsur-unsur dan ciri-ciri keragaman budaya di Indonesia

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam dan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik (absensi) 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	15 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> 1. Guru menyebar angket pre-test motivasi belajar 	60 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menjelaskan langkah-langkah pengerjaan angket 3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pendapat atau pertanyaan 4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran. 5. Siswa dibentuk menjadi 5/6 kelompok, siswa berkelompok sesuai dengan suku/etnis budaya yang telah ditentukan <ol style="list-style-type: none"> 1) Suku batak 2) Suku jawa 3) Suku dayak 4) Suku bugis-makasar 5) Suku jawa 6) Suku bali Siswa diminta untuk berdiskusi dengan masing-masing kelompok tentang karakteristik suku, adat istiadat suku dan contoh budaya khas dari tiap suku 6. Siswa diminta untuk mempresentsikan hasil dari diskusi kelompok. 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru membuat kesimpulan pada hari ini. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami. 3. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. 4. Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama. 	15 Menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Ujungbatu
 Mata Pelajaran : Geografi
 Kelas/Semester : XI/Genap
 Materi Pokok : Keberagaman Budaya Nasional
 Alokasi Waktu : 2 JP x 45

A. Kompetensi Dasar

- 3.7 Mengidentifikasi identitas-identitas nasional
- 6.7 Membuat peta persebaran budaya daerah sebagai bagian dari budaya nasional

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.7.1 Menjelaskan pengertian identitas nasional
- 3.7.2 Mengidentifikasi unsur dan karakteristik identitas nasional
- 3.7.3 Mengidentifikasi identitas nasional

C. Tujuan Pembelajaran

- 1. Memahami Pengertian identitas nasional
- 2. Mengetahui unsur dan karakteristik identitas nasional
- 3. Mengetahui identifikasi identitas nasional

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam dan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik (absensi) 3. Guru bersama-sama dengan siswa membahas materi pertemuan sebelumnya. 	15 Menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran. 2. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok sesuai dengan sub materi pada hari ini dan diberi tugas. 	60 Menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menyiapkan media <i>kahoot</i> 4. Guru memperkenalkan strategi pembelajaran yang dipakai 5. Guru meminta siswa untuk membuka HP dan mencari www.kahoot.it digoogle. 6. Setelah siswa membuka guru memberikan arahan dan langkah-langkah dalam menggunakan media kahoot. 7. Setelah dapat login, guru akan memberi PIN untuk masuk ke game kahoot. 8. Sesudah masukan PIN, untuk selanjutnya silahkan ketik nama dan klik untuk memulai game kuis kahoot. 9. Siswa dan guru sama-sama melakukan refleksi terkait materi pelajaran hari ini 	
Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru sama-sama menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. 2. Guru memberikan informasi untuk pembelajaran pada pertemuan berikutnya 3. Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama. 	15 Menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Ujungbatu
 Mata Pelajaran : Geografi
 Kelas/Semester : XI/Genap
 Materi Pokok : Keberagaman Budaya Sebagai Identitas Nasional
 Alokasi Waktu : 2 JP x 45

A. Kompetensi Dasar

- 3.8 Mengidentifikasi Interaksi global dan pengaruhnya terhadap budaya nasional
- 6.8 Membuat peta persebaran budaya daerah sebagai bagian dari budaya nasional

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.8.1 Mengidentifikasi interaksi nasional
- 3.8.2 Mengidentifikasi pengertian globalisasi
- 3.8.3 Mengidentifikasi dampak positif dan negatif globalisasi terhadap budaya nasional

C. Tujuan Pembelajaran

1. Mengetahui interaksi nasional
2. Mengetahui tentang Pengertian globalisasi
3. Mengetahui dampak positif dan negatif globalisasi terhadap budaya nasional

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam dan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik (absensi) 3. Guru bersama-sama dengan siswa membahas materi pertemuan sebelumnya 4. Siswa diberi pertanyaan tentang materi interaksi nasional bangsa 	15 Menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran. 2. Guru menampilkan slide PPT tentang interaksi nasional bangsa. 3. Guru menyiapkan media <i>kahoot</i> 4. Guru memperkenalkan strategi pembelajaran yang dipakai 5. Guru meminta siswa untuk membuka HP dan mencari www.kahoot.it digoogle. 6. Setelah siswa membuka guru memberikan arahan dan langkah-langkah dalam menggunakan media kahoot. 7. Setelah dapat login, guru akan memberi PIN untuk masuk ke game kahoot. 8. Sesudah masukan PIN, untuk selanjutnya silahkan ketik nama dan klik untuk memulai game kuis kahoot. 10. Siswa dan guru sama-sama melakukan refleksi terkait materi pelajaran hari ini 	60 Menit
Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru sama-sama menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. 2. Guru memberikan informasi untuk pembelajaran pada pertemuan berikutnya 3. Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama 	15 Menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Ujungbatu
 Mata Pelajaran : Geografi
 Kelas/Semester : XI/Genap
 Materi Pokok : Keberagaman Budaya Sebagai Identitas Nasional
 Alokasi Waktu : 2 x 45

A. Kompetensi Dasar

- 3.9 Menganalisis Budaya nasional sebagai potensi wisata dan ekonomi kreatif
- 4.9 Membuat peta persebaran budaya daerah sebagai bagian dari budaya nasional

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.9.1 Mengidentifikasi budaya nasional sebagai potensi wisata
- 3.9.2 Mengidentifikasi budaya nasional sebagai ekonomi kreatif

C. Tujuan Pembelajaran

- 1. Mengetahui budaya nasional sebagai potensi wisata
- 2. Mengetahui budaya nasional sebagai potensi ekonomi kreatif

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-4

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Peserta didik memberi salam dan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik (absensi) 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	15 menit
Kegiatan inti	1. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran. 2. Guru menampilkan slide PPT sesuai dengan materi pembelajaran pada hari ini 3. Guru menyiapkan media <i>kahoot</i> 4. Guru memperkenalkan strategi pembelajaran yang dipakai	60 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru meminta siswa untuk membuka HP dan mencari www.kahoot.it di google. 6. Setelah siswa membuka guru memberikan arahan dan langkah-langkah dalam menggunakan media kahoot . 7. Setelah dapat login, guru akan memberi PIN untuk masuk ke game kahoot. 8. Sesudah masukan PIN, untuk selanjutnya silahkan ketik nama dan klik untuk memulai game kuis kahoot. 9. Guru menyebarkan angket post test motivasi belajar dan menjelaskan langkah-langkah pengerjaan angket 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru membuat kesimpulan pada hari ini. 2. Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan 3. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. 4. Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama 	15 Menit

E. Penilaian

- Sikap : Observasi
 Pengetahuan : Tes lisan, Tes Tulisan
 Keterampilan : Unjuk Kerja

F. Media/Alat dan Bahan Pembelajaran

- Media : PPT, *Kahoot*
 Alat dan Bahan : Infokus, Laptop, Jaringan Internet, Hp

G. Sumber Belajar

1. Modul Pembelajaran SMA Geografi
[X KD-3.6 Dan 4.6 \(1\).Pdf](#)
2. Buku pegangan guru geografi kurikulum 2013 untuk SMA kelas XI

Ujungbatu, 14 Mei 2024
Mengetahui.

Guru Mata Pelajaran Geografi

Dian Islamiati, S.Pd
Nip. -

Mahasiswa penelitian

Dini Gayatri
Nim. 12011322728

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 3 RPP Siswa Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Ujungbatu
 Mata Pelajaran : Geografi
 Kelas/Semester : XI/Genap
 Materi Pokok : Keberagaman Budaya Nasional Sebagai Identitas Nasional
 Alokasi Waktu : 2 x 45

A. Kompetensi Dasar

- 10.6 Menganalisis konsep sebaran keragaman budaya sebagai identitas nasional
- 4.6 Membuat peta persebaran budaya daerah sebagai bagian dari budaya nasional

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.6.1 Menjelaskan pengertian dan wujud kebudayaan nasional
- 3.6.2 Mengidentifikasi faktor keberagaman kebudayaan
- 3.6.3 Mengidentifikasi unsur-unsur dan ciri-ciri keragaman budaya di Indonesia

C. Tujuan Pembelajaran

1. Memahami pengertian dan wujud konsep kebudayaan nasional
2. Mengetahui faktor keberagaman kebudayaan
3. Mengetahui unsur-unsur dan ciri-ciri keragaman budaya di Indonesia

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik memberi salam dan berdoa 5. Guru mengecek kehadiran peserta didik (absensi) 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 7. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran. 	15 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru menyebar angket pre-test motivasi belajar 8. Guru menjelaskan langkah-langkah pengerjaan angket 9. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pendapat atau pertanyaan 10. Siswa dibentuk menjadi 5/6 kelompok, siswa berkelompok sesuai dengan suku/etnis budaya yang telah ditentukan <ol style="list-style-type: none"> 1) Suku batak 2) Suku jawa 3) Suku dayak 4) Suku bugis-makasar 5) Suku jawa 6) Suku bali <p>Siswa diminta untuk berdiskusi dengan masing-masing kelompok tentang karakteristik suku, adat istiadat suku dan contoh budaya khas dari tiap suku</p> <p>Siswa diminta untuk mempresentasikan hasil dari diskusi kelompok.</p>	60 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru membuat kesimpulan pada hari ini. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami. 3. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. 4. Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama. 	15 Menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Ujungbatu
 Mata Pelajaran : Geografi
 Kelas/Semester : XI/Genap
 Materi Pokok : Keberagaman Budaya Nasional
 Alokasi Waktu : 2 JP x 45

A. Kompetensi Dasar

- 3.7 Mengidentifikasi identitas-identitas nasional
- 4.7 Membuat peta persebaran budaya daerah sebagai bagian dari budaya nasional

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.7.1 Menjelaskan pengertian identitas nasional
- 3.7.2 Mengidentifikasi unsur dan karakteristik identitas nasional
- 3.7.3 Mengidentifikasi identitas nasional

C. Tujuan Pembelajaran

- 1. Memahami Pengertian identitas nasional
- 2. Mengetahui unsur dan karakteristik identitas nasional
- 3. Mengetahui identifikasi identitas nasional

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Peserta didik memberi salam dan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik (absensi) 3. Guru bersama-sama dengan siswa membahas materi pertemuan sebelumnya 4. Siswa diberi pertanyaan tentang materi identitas nasional bangsa	15 Menit
Kegiatan inti	5. Siswa diberi penjelasan tentang pengertian, unsur pembentukan, karakteristik identitas nasional	60 Menit

	<p>bangsa dan identifikasi identitas nasional.</p> <p>6. Siswa diberikan tugas menganalisis unsur pembentukan identitas bangsa dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>7. Siswa dan guru sama-sama melakukan refleksi terkait materi pelajaran hari ini</p>	
Kegiatan penutup	<p>1. Siswa dan guru sama-sama menyimpulkan pembelajaran pada hari ini.</p> <p>2. Guru memberikan informasi untuk pembelajaran pada pertemuan berikutnya</p> <p>3. Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama.</p>	15 Menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Ujungbatu
 Mata Pelajaran : Geografi
 Kelas/Semester : XI/Genap
 Materi Pokok : Keberagaman Budaya Sebagai Identitas Nasional
 Alokasi Waktu : 2 JP x 45

A. Kompetensi Dasar

- 3.8 Mengidentifikasi Interaksi global dan pengaruhnya terhadap budaya nasional
- 4.8 Membuat peta persebaran budaya daerah sebagai bagian dari budaya nasional

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.8.1 Mengidentifikasi interaksi nasional
- 3.8.2 Mengidentifikasi pengertian globalisasi
- 3.8.3 Mengidentifikasi dampak positif dan negatif globalisasi terhadap budaya nasional

C. Tujuan Pembelajaran

- 1. Mengetahui interaksi nasional
- 2. Mengetahui tentang Pengertian globalisasi
- 3. Mengetahui dampak positif dan negatif globalisasi terhadap budaya nasional

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Peserta didik memberi salam dan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik (absensi) 3. Guru bersama-sama dengan siswa membahas materi pertemuan sebelumnya 4. Siswa diberi pertanyaan tentang materi interaksi nasional bangsa	15 Menit

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberi penjelasan tentang pengertian, unsur pembentukan, karakteristik identitas nasional bangsa dan identifikasi identitas nasional. 2. Siswa diberikan tugas menganalisis unsur pembentukan identitas nasional dalam kehidupan sehari-hari. 3. Siswa dan guru sama-sama melakukan refleksi terkait materi pelajaran hari ini 	60 Menit
Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru sama-sama menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. 2. Guru memberikan informasi untuk pembelajaran pada pertemuan berikutnya 3. Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama 	15 Menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Ujungbatu
 Mata Pelajaran : Geografi
 Kelas/Semester : XI/Genap
 Materi Pokok : Keberagaman Budaya Sebagai Identitas Nasional
 Alokasi Waktu : 2 x 45

A. Kompetensi Dasar

- 3.9 Menganalisis Budaya nasional sebagai potensi wisata dan ekonomi
- 4.9 Membuat peta persebaran budaya daerah sebagai bagian dari budaya nasional

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.9.1 Mengidentifikasi budaya nasional sebagai potensi wisata
- 3.9.2 Mengidentifikasi budaya nasional sebagai potensi ekonomi kreatif

C. Tujuan Pembelajaran

1. Mengetahui budaya nasional sebagai potensi wisata
2. Mengetahui budaya nasional sebagai potensi ekonomi kreatif

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke 4

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Pendahuluan	4. Peserta didik memberi salam dan berdoa 5. Guru mengecek kehadiran peserta didik (absensi) 6. Guru memberikan motivasi atau nasehat 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	15 menit
Kegiatan inti	10. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran.	60 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	11. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pendapat atau pertanyaan. 12. Tugas dikerjakan secara individu 13. Guru menyebarkan angket post test motivasi belajar	
Kegiatan Penutup	5. Siswa dan guru membuat kesimpulan pada hari ini. 6. Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan 7. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. 8. Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.	15 Menit

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Penilaian

Sikap : Observasi
 Pengetahuan : Tes lisan, Tes Tulisan
 Keterampilan : Unjuk Kerja

F. Media/Alat dan Bahan Pembelajaran

Alat dan Bahan : Papan tulis/White Board, Spidol, Buku teks

G. Sumber Belajar

3. Modul Pembelajaran SMA Geografi
[X KD-3.6 Dan 4.6 \(1\).Pdf](#)
4. Buku pegangan guru geografi kurikulum 2013 untuk SMA kelas XI

Ujungbatu, 14 Mei 2024
 Mengetahui

Guru Mata Pelajaran Geografi

Mahasiswa penelitian

Dian Islamiati, S.Pd
 Nip. -

Dini Gayatri
 Nim. 12011322728

Lampiran 4. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar Berdasarkan Indikator Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Pertanyaan		Jumlah
		Positif	Negatif	
Motivasi Belajar Siswa	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, dan 2	3	3
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	4, 5, 6, 7 dan 8	9	6
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	10, dan 11	12	3
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	13, 14 dan 15	16	4
	Adanya penghargaan dalam belajar	17, dan 18	19	3
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	20, 21 dan 22	-	3
Jumlah butir		17	5	22

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 5. Angket Penelitian

Angket Motivasi Belajar

A. Identitas Respon :

Nama respon :
Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Tulis data diri pada tempat yang sudah direncanakan
- Beri tanda *checklist* (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan kondisi saudara. Dengan item jawaban sebagai berikut :
SL : Sangat selalu
SR : Sering
KD : Kadang-kadang
JR : Jarang
TP : Tidak Pernah

Silahkan mengisi angket ini. Atas bantuan anda saya ucapkan terima kasih.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan dalam belajar geografi					
2	Saya selalu rajin belajar geografi agar memperoleh nilai yang lebih baik					
3	Selama proses pembelajaran berlangsung saya diam didalamnya					
4	Saya telah membaca materi geografi sebelum pelajaran dimulai					
5	Saya telah mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran geografi diberbagai sumber (internet,buku,dll)					
6	Saya mencatat setiap penjelasan yang disampaikan oleh guru					
7	Selama pembelajaran berlangsung , saya selalu berkonsentrasi kepada guru					
8	Saya selalu bertanya jika merasa belum mengerti apa yang disampaikan oleh guru					
9	Saya berbicara dengan teman ketika guru menerangkan pelajaran					
10	Saya selalu mengikuti pembelajaran geografi dengan baik					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1	Saya berani bersaing dengan teman-teman dalam hal meraih prestasi pada pelajaran					
2	Dalam mengerjakan tugas atau soal yang diberikah oleh guru, saya selalu mencontek punya teman					
3	Saya senang saat guru menampilkan video yang berkaitan dengan materi geografi					
4	Saya senang belajar jika guru dalam mengajar menggunakan media yang bervariasi saat pelajaran geografi					
5	Saya lebih menyukai proses pembelajaran yang interaktif (penggunaan media belajar) karena lebih cepat memahami materi pelajaran					
16	Saya lebih senang belajar menggunakan metode ceramah saja dibandingkan dengan media kahoot					
17	Saya terdorong belajar lebih giat, karena guru akan memberikan penghargaan bagi murid yang memperoleh nilai kuis yang tertinggi					
18	Jika guru memberi pujian atas keberhasilan saya dalam belajar, maka saya menjadi lebih bersemangat belajar					
19	Saya tidak suka jika guru memberi pujian atas keberhasilan saya dalam belajar					
20	Saya nyaman mengikuti pembelajaran dikelas karena ruangnya bersih					
21	Saya dapat belajar geografi dengan baik dengan suasana yang tenang					
22	Saya nyaman belajar dikelas karena ada keramahan antara guru dan teman-teman					



© Hak Cipta

Lampiran 6 Tabulasi Data Validitas

No Item	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	R Hitung
1.	2	5	3	5	4	4	3	3	5	4	4	3	4	2	5	3	4	4	5	4	4	4	0,513
2.	3	5	4	3	3	2	4	2	5	5	3	4	4	3	5	4	4	3	3	3	4	3	0,540
3.	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	0,549
4.	5	3	4	4	5	1	5	1	3	5	4	3	5	5	5	4	5	5	5	1	5	3	0,546
5.	4	3	4	5	3	3	3	4	5	4	3	3	5	3	3	3	3	3	2	5	4	4	0,505
6.	5	5	3	4	4	5	5	3	3	5	2	4	5	4	3	5	5	4	3	5	2	3	0,526
7.	1	4	4	5	3	4	4	4	3	4	5	5	3	4	1	4	3	5	3	4	4	5	0,588
8.	2	3	5	4	3	2	3	2	4	2	2	3	4	3	4	4	5	3	4	3	2	4	0,587
9.	3	4	3	2	3	4	3	1	3	3	3	3	3	5	4	3	4	4	3	4	4	3	0,565
10.	4	3	5	5	4	2	4	3	3	4	2	4	2	3	3	5	3	3	5	4	4	4	0,581
11.	3	5	4	4	5	4	3	4	3	4	3	5	5	5	5	3	3	5	3	4	3	5	0,541
12.	5	3	5	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	5	3	2	5	2	3	5	0,575
13.	3	4	4	3	5	3	3	2	5	3	2	4	3	2	3	2	4	5	3	5	5	5	0,517
14.	2	3	4	5	4	3	5	4	4	5	5	2	4	5	4	4	5	5	3	4	5	4	0,511
15.	5	3	5	4	5	3	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	3	4	5	2	3	4	0,656
16.	4	5	2	5	3	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	0,522
17.	3	4	3	4	4	4	3	2	3	3	1	4	4	5	2	3	3	2	3	3	3	3	0,524
18.	4	5	4	5	5	3	4	4	3	5	5	5	3	4	4	5	4	4	5	4	5	4	0,693
19.	3	3	2	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	3	5	5	0,555
20.	5	4	5	3	3	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	0,526

- Hak Cipta UIN Suska Riau
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

21.	5	5	4	5	2	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	0,623	
22.	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	0,574
23.	3	3	5	5	4	5	4	3	4	5	4	3	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	0,513
24.	5	5	3	5	2	3	4	2	3	3	2	5	3	3	3	4	3	4	5	2	3	4	4	0,540
25.	3	4	5	4	4	3	5	3	3	5	4	3	5	5	5	3	5	5	4	3	5	5	5	0,549
26.	2	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	0,546
27.	1	1	1	1	2	1	2	3	1	3	3	1	3	3	2	1	3	1	3	1	2	1	1	0,505
28.	2	3	3	4	2	2	5	2	3	5	4	3	3	2	1	4	3	3	2	2	3	5	5	0,526
29.	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	0,588
30.	3	5	4	3	4	2	3	5	3	5	3	5	4	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	0,587

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

22	Kon-22	5	2	5	2	4	3	2	1	1	3	1	3	3	2	4	4	1	1	2	2	3	5	59
23	Kon-23	4	3	1	1	3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	94
24	Kon-24	4	4	4	3	3	4	4	2	4	5	3	4	4	4	3	2	3	5	5	4	5	4	83
25	Kon-25	3	4	4	2	3	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	3	5	3	5	4	5	87
26	Kon-26	5	5	3	1	2	3	4	2	3	5	3	3	5	5	5	5	1	2	5	3	5	5	78
27	Kon-27	2	4	3	3	4	3	4	3	3	2	5	3	3	2	4	2	3	2	5	5	5	5	75
28	Kon-28	5	4	3	4	3	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	2	5	5	5	4	4	5	94
29	Kon-29	2	4	4	5	2	2	2	3	5	4	4	4	1	1	3	2	4	4	5	3	3	3	70
30	Kon-30	5	5	5	3	2	4	5	5	3	5	5	3	5	5	4	2	5	5	5	5	5	1	92
31	Kon-31	3	5	5	2	2	3	3	3	3	5	5	3	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	88
32	Kon-32	4	5	3	3	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	1	94
33	Kon-33	4	3	3	3	3	3	3	1	5	5	2	5	5	4	4	5	3	4	5	1	4	5	80
34	Kon-34	5	5	5	3	4	5	5	4	3	5	4	3	5	4	5	2	4	5	5	3	4	3	91

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



Lampiran 8. Tabulasi Data Kelas Kontrol Post Test

No	Responden	Pertanyaan																						Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
1	Kon-1	5	4	3	4	4	5	3	3	5	4	5	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	5	85	
2	Kon-2	5	5	3	3	3	3	4	3	4	5	3	5	5	5	2	5	2	4	5	2	2	3	81	
3	Kon-3	5	3	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	2	4	5	4	4	5	5	99	
4	Kon-4	3	5	5	5	4	4	4	3	3	5	4	5	5	4	5	2	4	5	3	2	4	5	89	
5	Kon-5	4	5	4	4	3	5	4	3	5	5	1	4	5	4	5	3	5	5	5	3	4	4	90	
6	Kon-6	4	3	3	4	3	5	4	5	3	4	5	3	4	5	4	4	3	5	5	4	3	4	87	
7	Kon-7	4	4	4	4	2	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	2	5	5	5	5	5	4	5	93
8	Kon-8	3	3	5	3	3	4	5	3	4	5	4	4	5	5	4	4	3	3	5	3	4	3	85	
9	Kon-9	3	4	4	3	5	3	3	4	3	4	4	2	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	78	
10	Kon-10	4	5	4	4	3	3	5	5	3	4	5	3	2	5	3	4	5	5	5	3	5	2	87	
11	Kon-11	4	4	3	5	4	5	2	5	4	5	4	2	5	5	3	4	3	5	3	5	5	5	90	
12	Kon-12	5	3	5	4	3	4	5	3	4	5	5	3	4	5	5	2	5	3	4	3	3	3	86	
13	Kon-13	5	3	4	5	4	3	3	4	5	4	4	3	5	5	4	3	3	4	5	4	5	4	89	
14	Kon-14	4	3	3	4	4	4	4	3	4	5	3	2	4	3	3	4	4	5	2	3	4	5	80	
15	Kon-15	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	3	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	95	
16	Kon-16	3	3	4	3	3	5	4	3	5	5	4	2	4	5	5	3	4	4	5	5	5	4	88	
17	Kon-17	3	3	4	4	3	4	4	2	5	2	4	3	5	5	5	4	3	5	5	4	5	2	84	
18	Kon-18	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	5	4	4	4	3	3	3	4	1	4	3	4	87	
19	Kon-19	4	3	5	3	4	4	5	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	95	
20	Kon-20	3	4	4	3	3	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	2	5	5	5	5	3	3	91	
21	Kon-21	5	3	3	2	2	3	4	4	2	3	1	3	4	2	5	4	4	3	5	2	3	5	72	
22	Kon-22	5	2	5	2	4	5	2	1	4	3	3	3	4	2	4	4	5	2	5	4	3	5	77	
23	Kon-23	4	3	1	1	3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	94	

- Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

24	Kon-24	4	4	4	3	3	4	4	2	4	5	3	4	4	4	3	2	3	5	5	4	5	4	83
25	Kon-25	3	4	4	2	3	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	3	5	3	5	4	5	87
26	Kon-26	5	5	3	1	2	3	4	2	3	5	3	3	5	5	5	1	2	5	3	5	5	3	78
27	Kon-27	2	4	3	3	4	3	4	3	3	2	5	3	3	2	4	2	3	2	5	5	5	5	75
28	Kon-28	5	4	3	4	3	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	2	5	5	5	4	4	5	94
29	Kon-29	2	4	4	5	2	2	2	3	5	4	4	4	1	1	3	2	4	4	5	3	3	3	70
30	Kon-30	5	5	5	3	2	4	5	5	3	5	5	3	5	5	4	2	5	5	5	5	5	1	92
31	Kon-31	3	5	5	2	2	3	3	3	3	5	5	3	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	88
32	Kon-32	4	5	3	3	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	1	94
33	Kon-33	4	3	3	3	3	3	3	1	5	5	2	5	5	4	4	5	3	4	5	1	4	5	80
34	Kon-34	5	5	5	3	4	5	5	4	3	5	4	3	5	4	5	2	4	5	5	3	4	3	91

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic Univ

Lampiran 9. Tabulasi Data Kelas Eksperimen Pre Test

No	Nama Responden	Pertanyaan																				Jumlah		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21	22
1	Eks-1	3	2	1	4	2	5	4	2	3	4	1	2	4	3	4	3	4	4	5	4	5	2	71
2	Eks-2	1	5	4	4	3	3	3	2	5	4	3	4	3	4	5	2	4	4	1	5	4	1	74
3	Eks-3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	5	4	4	5	78
4	Eks-4	4	4	3	2	3	3	2	2	3	5	3	3	2	3	3	4	3	4	5	3	5	5	74
5	Eks-5	3	5	3	2	4	4	5	4	5	4	5	4	5	3	5	3	3	5	4	5	5	3	89
6	Eks-6	4	4	2	4	5	4	5	4	2	4	3	2	4	5	4	2	3	3	2	4	4	4	78
7	Eks-7	1	5	3	3	2	3	3	3	4	5	2	3	5	5	5	2	3	5	4	4	5	3	78
8	Eks-8	4	3	4	3	1	3	2	3	3	2	1	2	4	3	3	3	2	3	4	1	4	3	61
9	Eks-9	4	5	3	3	2	4	5	1	3	4	5	2	5	4	4	3	2	4	5	3	3	3	77
10	Eks-10	3	3	4	2	1	4	3	2	4	2	3	2	5	4	4	5	3	4	4	3	3	1	69
11	Eks-11	4	5	3	3	4	4	4	3	3	4	5	4	3	4	5	4	3	3	3	4	5	4	84
12	Eks-12	5	5	1	3	3	3	4	4	5	4	4	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	93
13	Eks-13	5	5	3	2	3	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	2	4	5	5	4	5	4	91
14	Eks-14	3	4	1	2	1	3	2	4	2	4	2	2	4	3	3	5	3	4	4	3	2	2	63
15	Eks-15	3	3	3	2	2	4	3	4	3	3	5	3	3	4	3	4	3	3	5	3	2	1	69
16	Eks-16	5	5	5	3	3	4	4	4	3	5	4	4	5	5	5	3	4	4	5	5	5	4	94
17	Eks-17	5	4	3	2	5	5	4	5	4	3	3	4	5	3	5	2	5	5	5	2	5	5	89
18	Eks-18	4	5	1	4	3	4	3	4	3	5	5	3	4	5	4	3	4	5	5	3	5	3	85
19	Eks-19	3	4	2	2	5	4	4	4	5	4	2	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	3	80
20	Eks-20	3	3	4	3	2	2	4	2	3	3	3	4	3	2	3	3	5	3	4	3	3	2	67
21	Eks-21	4	4	1	4	5	5	2	5	2	5	5	4	5	5	3	1	3	3	1	4	2	1	74

22	Eks-22	5	4	1	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	2	5	5	5	5	5	98
23	Eks-23	4	2	2	5	3	5	2	2	5	5	5	3	3	5	3	1	5	5	5	5	3	81
24	Eks-24	5	5	1	2	3	5	5	3	4	5	5	4	5	5	5	2	4	5	5	5	5	93
25	Eks-25	1	4	5	3	3	5	5	5	3	5	5	4	3	4	3	3	5	5	3	4	4	85
26	Eks-26	1	4	3	2	3	5	3	3	3	5	5	3	5	5	5	3	1	2	5	5	5	77
27	Eks-27	4	3	4	3	1	3	2	3	3	2	1	2	4	3	3	4	2	3	4	1	4	62
28	Eks-28	3	5	1	3	2	4	5	4	5	5	4	3	5	4	4	5	5	4	4	3	5	87
29	Eks-29	4	5	1	3	3	5	5	1	5	3	3	1	5	3	4	1	4	5	2	5	5	76
30	Eks-30	5	5	1	3	4	5	5	3	3	5	4	3	5	5	3	5	4	5	5	2	2	87
31	Eks-31	3	4	1	2	3	3	3	4	4	5	2	3	4	5	5	3	2	3	3	5	5	73
32	Eks-32	5	4	2	3	2	5	4	5	3	4	5	3	5	5	5	1	5	5	5	5	5	91
33	Eks-33	4	3	4	3	1	3	2	3	3	2	1	4	4	3	3	3	2	3	2	1	4	61
34	Eks-34	5	4	5	2	5	5	5	4	1	5	5	1	5	5	5	1	5	5	1	5	5	85

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Lampiran 10. Tabulasi Data Kelas Eksperimen Post Test

NO	Nama Responden	Pertanyaan																						Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	Eks-1	3	2	5	4	3	5	5	5	3	5	2	4	4	3	5	4	4	5	5	4	5	3	88
2	Eks-2	1	5	4	4	5	4	5	4	5	5	3	4	5	5	5	2	4	4	3	5	4	3	89
3	Eks-3	4	4	3	5	4	4	4	5	5	4	4	5	2	4	5	4	3	4	5	4	4	5	91
4	Eks-4	4	4	5	2	4	4	3	2	5	5	3	5	2	4	3	5	3	5	5	5	5	5	88
5	Eks-5	3	5	3	2	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	3	96
6	Eks-6	4	4	2	5	4	4	5	4	2	4	5	2	4	5	5	3	4	3	5	4	4	4	86
7	Eks-7	4	4	5	2	3	3	3	5	4	5	5	3	4	4	5	4	2	5	4	4	5	5	88
8	Eks-8	4	3	5	4	4	3	3	4	3	2	5	3	4	3	5	5	3	4	5	3	4	4	83
9	Eks-9	5	4	5	3	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	101
10	Eks-10	3	4	4	2	3	5	3	3	4	3	3	4	5	5	4	5	3	4	5	3	5	3	83
11	Eks-11	4	5	3	3	4	5	4	3	3	4	5	4	5	4	5	4	3	3	3	4	5	4	87
12	Eks-12	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	105
13	Eks-13	5	4	3	3	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	4	3	4	4	3	4	5	5	93
14	Eks-14	4	4	3	5	5	2	5	4	5	5	3	4	4	5	3	4	5	5	5	4	5	3	92
15	Eks-15	3	4	5	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	5	5	5	4	3	5	83
16	Eks-16	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	3	5	5	4	5	4	5	5	5	4	101
17	Eks-17	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	104
18	Eks-18	5	4	5	3	3	5	3	4	5	5	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	4	4	95
19	Eks-19	5	5	5	4	4	5	4	5	2	4	4	5	5	5	4	5	4	5	3	4	5	4	96
20	Eks-20	3	3	4	3	2	2	4	2	3	3	3	4	3	2	3	3	5	3	4	3	3	3	68
21	Eks-21	4	4	2	4	5	5	2	5	2	5	5	4	5	5	3	4	5	3	2	4	3	4	85

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

22	Eks-22	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	3	5	5	3	1	4	4	4	3	5	3	92
23	Eks-23	4	5	2	5	4	2	4	5	3	3	1	2	3	5	5	4	5	5	3	5	5	5	85
24	Eks-24	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	3	5	4	5	3	4	5	4	4	5	4	3	93
25	Eks-25	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	4	3	4	3	4	5	4	5	3	5	95
26	Eks-26	4	4	5	4	5	5	5	5	3	3	5	1	5	5	5	3	4	5	5	2	5	5	93
27	Eks-27	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	73
28	Eks-28	3	5	5	3	4	5	5	5	3	5	4	3	3	5	4	3	5	5	3	5	4	3	90
29	Eks-29	5	3	5	3	3	3	5	4	4	3	5	4	3	4	5	1	5	4	3	5	4	5	86
30	Eks-30	3	5	5	3	4	5	5	3	3	5	4	3	5	5	3	3	3	3	5	5	5	5	90
31	Eks-31	3	4	2	2	3	4	5	4	4	5	3	4	5	5	5	3	3	5	3	5	5	3	85
32	Eks-32	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	1	5	5	5	5	4	3	101
33	Eks-33	4	3	4	3	5	3	2	3	3	4	3	4	4	3	5	3	2	5	3	5	4	5	80
34	Eks-34	5	5	5	2	5	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	1	5	5	3	5	5	4	92

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Lampiran 11. Uji Validitas
Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa

No Item Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Keputusan	Keterangan
1.	0,513	0,361	Valid	Digunakan
2.	0,540	0,361	Valid	Digunakan
3.	0,549	0,361	Valid	Digunakan
4.	0,546	0,361	Valid	Digunakan
5.	0,505	0,361	Valid	Digunakan
6.	0,526	0,361	Valid	Digunakan
7.	0,588	0,361	Valid	Digunakan
8.	0,587	0,361	Valid	Digunakan
9.	0,565	0,361	Valid	Digunakan
10.	0,581	0,361	Valid	Digunakan
11.	0,541	0,361	Valid	Digunakan
12.	0,575	0,361	Valid	Digunakan
13.	0,517	0,361	Valid	Digunakan
14.	0,511	0,361	Valid	Digunakan
15.	0,656	0,361	Valid	Digunakan
16.	0,522	0,361	Valid	Digunakan
17.	0,524	0,361	Valid	Digunakan
18.	0,693	0,361	Valid	Digunakan
19.	0,555	0,361	Valid	Digunakan
20.	0,526	0,361	Valid	Digunakan
21.	0,623	0,361	Valid	Digunakan
22.	0,574	0,361	Valid	Digunakan

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lampiran 12. Uji Reabilitas

Uji Reabilitas	
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.894	22

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 13. Uji Homogenitas
Test Of Homogeneity Of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi belajar	Based on Mean	.102	1	66	.750
	Based on Median	.165	1	66	.686
	Based on Median and with adjusted df	.165	1	64.316	.686
	Based on trimmed mean	.118	1	66	.733

Lampiran 14. Uji Hipotesis
Uji Paired Sampel T-Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Motivasi	Pretest Posttest	-10.64706	7.23578	1.24093	-13.17174 -8.12238	-8.580	33	.000

Lampiran 15 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Tests of Normality					
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi belajar	Pre Test eksperimen	.118	34	.200*	.951	34	.130
	Post Test eksperimen	.116	34	.200*	.974	34	.573
	Pre Test Kontrol	.096	34	.200*	.967	34	.389
	Post Test Kontrol	.104	34	.200*	.967	34	.390

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 16. Dokumentasi Kegiatan Penelitian Siswa dikelas kontrol Mengerjakan *Pre-Test*



Siswa di kelas Eksperimen Mengerjakan *Pre-Test*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Proses Pembelajaran di kelas eksperimen



Proses Pembelajaran Kelas Kontrol



Siswa dikelas kontrol Mengerjakan Post Test

Siswa dikelas Eksperimen Mengerjakan Post Test



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

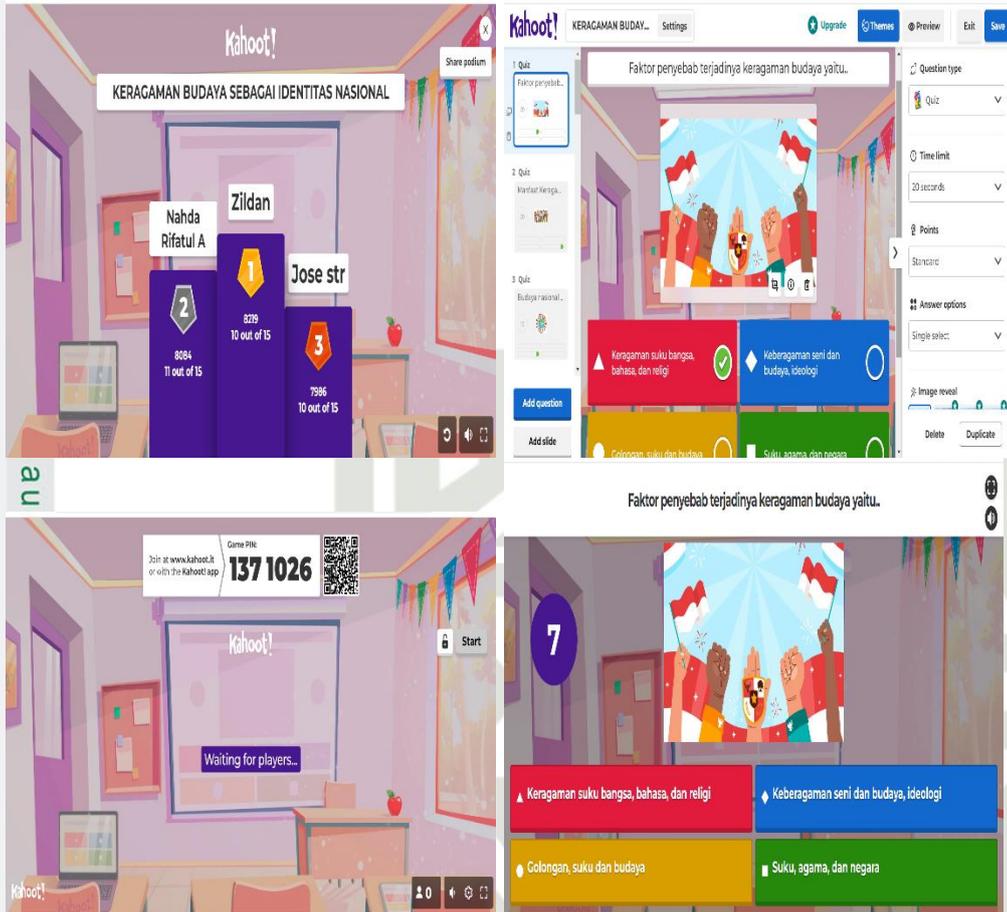
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pembelajaran menggunakan Media Kahoot

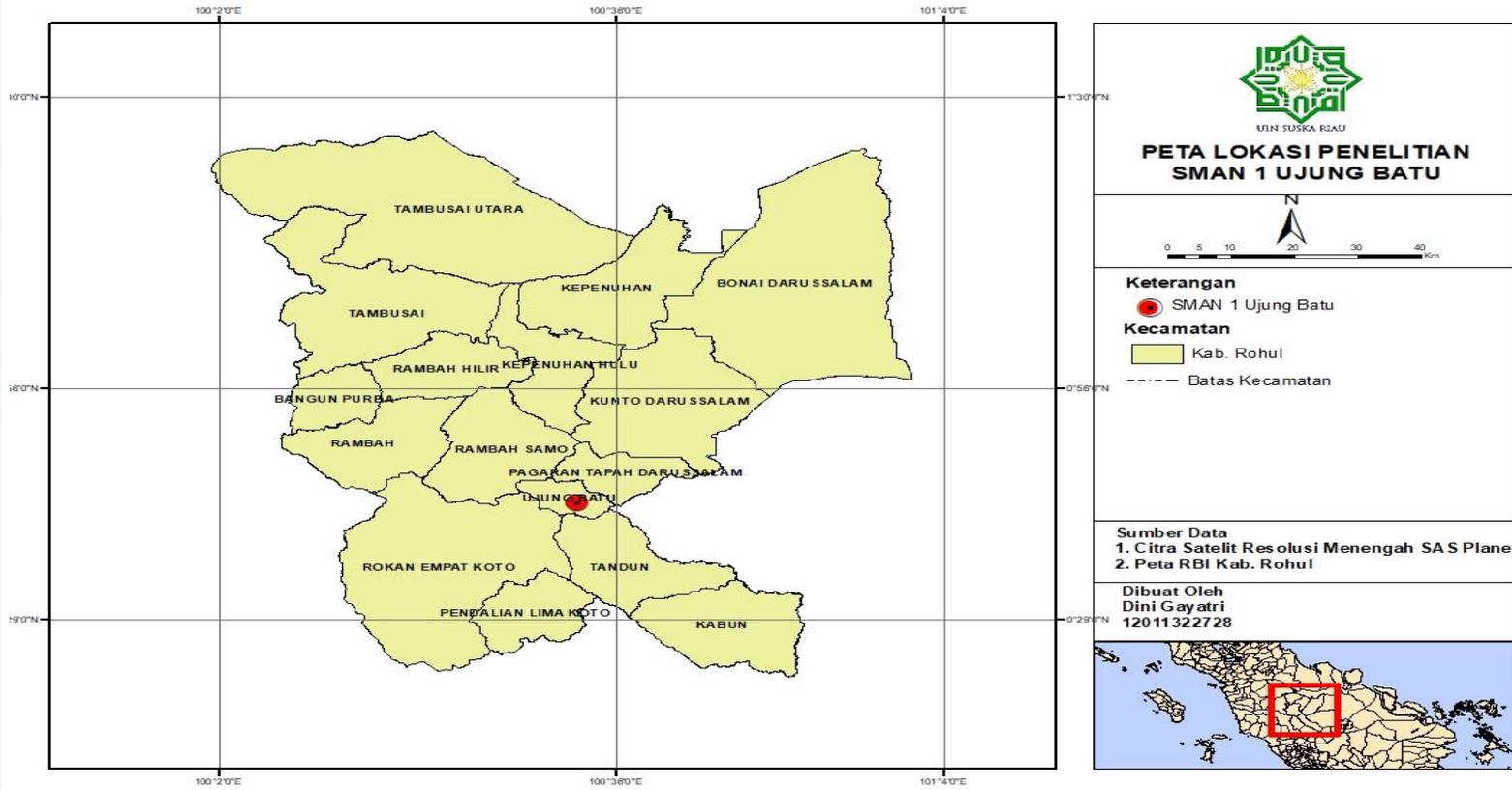
© Hak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 17. Peta Lokasi Penelitian



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



Lampiran 19. Lembar Observasi

Lembar Obsevasi Guru Penerapan Kahoot

No	Deskripsi Kegiatan	Pelaksanaan				
		SL	SR	KD	JR	TP
1.	Kesiapan guru dalam memulai pembelajaran	√				
2.	Guru mengecek kehadiran peserta didik (absensi)	√				
3.	Guru menggali pengetahuan awal siswa (apersepsi)	√				
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√				
5.	Guru menyampaikan garis besar materi pembelajaran	√				
6.	Guru menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kahoot pada materi keberagaman budaya sebagai identitas nasional, sebagai berikut; f) Guru meminta siswa untuk membuka HP dan mencari www.kahoot.it digoogle. g) Setelah siswa membuka guru memberikan arahan dan langkah-langkah dalam menggunakan media kahoot . h) Setelah dapat login, guru akan memberi PIN untuk masuk ke game kahoot. i) Sesudah masukan PIN, untuk selanjutnya silahkan ketik nama dan klik untuk memulai game kuis kahoot. j) Guru memberikan reward kepada 3 siswa teratas yang telah mengerjakan dengan baik.	√				
7.	Kemampuan guru dalam menguasai pembelajaran	√				
8.	Media yang digunakan sesuai dengan materi yang disampaikan	√				
9.	Guru memusatkan perhatian siswa terhadap proses pembelajaran	√				
10.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√				
11.	Guru menerima respon dari pertanyaan yang diajukan siswa	√				
12.	Guru mengamati dan memperhatikan siswa yang kesulitan dalam memahami materi pelajaran	√				
13.	Guru melakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa	√				
14.	Guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	√				
15.	Menutup kegiatan pembelajaran	√				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta m lik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Siswa

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Pelaksanaan				
		SL	SR	KP	JR	TP
Pendahuluan	Siswa membaca doa sebelum memulai pembelajaran	√				
	Siswa menanggapi absensi yang dilakukan oleh guru.	√				
	Siswa menanggapi apersepsi yang dilakukan oleh guru		√			
	Siswa membantu guru memasang infokus kelaptop	√				
Pelaksanaan	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan menggunakan media pembelajaran kahoot	√				
	Siswa mengerti dalam pembelajaran		√			
	Media yang digunakan sesuai dengan materi yang disampaikan	√				
	Siswa memusatkan perhatian kepada guru selama proses pembelajaran	√				
	Siswa bertanya tentang materi yang tidak dipahami		√			
	Siswa memberikan pendapat tentang pembelajaran menggunakan media kahoot	√				
Penutup	Siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	√				
	Siswa berdoa setelah pembelajaran selesai	√				

Hak Cipta Ditanggung Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 20. Disposisi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR DISPOSISI

	INDEKS BERKAS KODE
Hal : Pengajuan Sinopsis Penelitian	
Tanggal : 8 Maret 2023	Nomor : 161 P.GEO.I/PP.12/IV/2023
Asal : Dini Gayatri	
	SIFAT :
Sinopsis Penelitian yang Berjudul: "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa Materi Struktur Keruangan Desa dan Kota Kelas XII IPS di SMA N Ujung Batu."	DITERUSKAN KEPADA: Ketua Prodi P. Geografi
Belum ada yang meneliti	Pembimbing: Hj.Dr.Alfiah, M.Ag
 Novi Harina, M.Pd NIK. 130019018	Pekanbaru, 8 Maret 2023  Roswati, S.Pd.L, M.Pd NIP.19760122 200710 2 001

Lampiran 21. SK Pembimbing

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Goerentias No. 155 Km. 18 Tampuan Pekanbaru Riau 28253 P.O. BOX 1004 Telp. (0751) 561647
Fax. (0751) 561647 Web: www.uisu.ac.id E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/6176/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 15 Maret 2023

Kepada
Yth. Dr. Dra. Hj. Alfiah, M.Ag.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarokatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : DINI GAYATRI
NIM : 12011322728
Jurusan : Pendidikan Geografi
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Motivasi belajar siswa kelas XII IPS di SMAN 1 Ujungbatu.
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Geografi Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam
an. Dekan
Wakil Dekan I



Zarkasih, M.Ag.
P. 19721017199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Lampiran 22. Surat Pra Riset

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

 UIN SUSKA RIAU	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN كلية التربية والتعليم FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING <small>Jl. H. R. Soebrantae No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0781) 561647 Fax. (0781) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id</small>											
	Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/3663/2024 Sifat : Biasa Lamp. : - Hal : <i>Mohon Izin Melakukan PraRiset</i>	Pekanbaru, 05 Februari 2024										
Kepada Yth. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Ujungbatu di Tempat												
<i>Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh</i> Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :												
<table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: Dini Gayatri</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 12011322728</td> </tr> <tr> <td>Semester/Tahun</td> <td>: VIII (Delapan)/ 2024</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Geografi</td> </tr> <tr> <td>Fakultas</td> <td>: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau</td> </tr> </table>			Nama	: Dini Gayatri	NIM	: 12011322728	Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2024	Program Studi	: Pendidikan Geografi	Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Nama	: Dini Gayatri											
NIM	: 12011322728											
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2024											
Program Studi	: Pendidikan Geografi											
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau											
ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.												
Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.												
Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.												
a.n. Dekan Wakil Dekan III  Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons. NIP. 19751115 200312 2 001												

Lampiran 23. Surat Balasan Pra riset

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN SMA NEGERI 1 UJUNGBATU

Jl. Jend. Sudirman No.17 Ujungbatu Telp. 0762-61093 Kode Pos 28554
 Website : www.smansauba.sch.id Email : smansauba@gmail.com
 NSS : 301140601001 NPSN : 10402939

AKREDITASI : A

SURAT IZIN MELAKUKAN PRARISSET

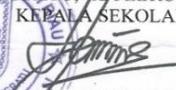
Nomor : 081/423.4-SMA.1/TU/II/2024

Berkenaan dengan Surat Permohonan izin PraRiset dari Dekan Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/3663/2024, Tanggal 05 Februari 2024, maka dengan ini Kepala SMA Negeri 1 Ujungbatu Kecamatan Ujungbatu Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau memberi izin PraRiset kepada :

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan / Program Studi	Guru Pembimbing
1.	DINI GAYATRI	12011322728	Pendidikan Geografi	-

Untuk melaksanakan kegiatan PraRiset dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu** yang akan didampingi oleh Guru Pembimbing dari SMA Negeri 1 Ujungbatu.

Demikian surat izin ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan menurut perlunya.

UJUNGBATU, 12 FEBRUARI 2024
 KEPALA SEKOLAH

 LENI ASWITA, S.Pd
 NIP. 19750505 200701 2 012

Lampiran 24. Surat Riset

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

 UIN SUSKA RIAU	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN كلية التربية والتعليم FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING <small>Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647 Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id</small>										
	Pekanbaru, 19 Februari 2024 M										
Nomor : B-4523/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2024 Sifat : Biasa Lamp. : 1 (Satu) Proposal Hal : Mohon Izin Melakukan Riset											
Kepada Yth. Gubernur Riau Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Di Rokan Hulu											
Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :											
<table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: Dini Gayatri</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 12011322728</td> </tr> <tr> <td>Semester/Tahun</td> <td>: VIII (Delapan)/ 2024</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Geografi</td> </tr> <tr> <td>Fakultas</td> <td>: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau</td> </tr> </table>		Nama	: Dini Gayatri	NIM	: 12011322728	Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2024	Program Studi	: Pendidikan Geografi	Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Nama	: Dini Gayatri										
NIM	: 12011322728										
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2024										
Program Studi	: Pendidikan Geografi										
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau										
ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA NEGERI 1 Ujungbatu Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Ujungbatu Waktu Penelitian : 3 Bulan (19 Februari 2024 s.d 19 Mei 2024)											
Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.											
Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.											
Wassalam a.n. Rektor Dekan   Dr. H. Kadar, M.Ag. † NIP. 19650521 199402 1 001											
Tembusan : Rektor UIN Suska Riau											

Lampiran 25. Surat Dinas Pendidikan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
 JL. CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 076122552 / 076121553
 PEKANBARU

Nomor : 800/Disdik/1.3/2024/ 4486 Pekanbaru, 05 MAR 2024
 Sifat : Biasa
 Lampiran :
 Hal : **Izin Riset / Penelitian**

Yth. Kepala SMAN 1 Ujungbatu

di- Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/62967 Tanggal 21 Februari 2024 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama	: DINI GAYATRI
NIM/KTP	: 12011322728
Program Studi	: PENDIDIKAN GEOGRAFI
Jenjang	: S1
Alamat	: PEKANBARU
Judul Penelitian	: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 UJUNGBATU
Lokasi Penelitian	: SMA NEGERI 1 UJUNGBATU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

a.n.KEPALA DINAS PENDIDIKAN
 PROVINSI RIAU
 SEKRETARIS,



EDI RUSMA DINATA, S.Pd,M.Pd
 Pembina Tingkat I (IV/b)
 NIP. 19720822 199702 1 001

Tembusan:
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Lampiran 26. Surat Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN SMA NEGERI 1 UJUNGBATU

Jl. Jend. Sudirman No.17 Ujungbatu Telp. 0762-61093 Kode Pos 28554
 Website : www.smansauba.sch.id Email : smansauba@gmail.com
 NSS : 301140601001 NPSN : 10402939

AKREDITASI : A



SURAT KETERANGAN

Nomor : 482/423.4-SMA.1/V/2024

Kepala SMA Negeri 1 Ujungbatu Kecamatan Ujungbatu Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau, dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a	: DINI GAYATRI
NIM	: 12011322728
Jurusan	: Pendidikan Geografi
Program	: Pendidikan Geografi (S1)
Semester	: 8 (Delapan)
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Bahwa nama yang tersebut diatas telah melakukan penelitian dan pengumpulan data untuk menyelesaikan tugas akhir (Surat Izin Penelitian Nomor : 800/Disdik/1.3/2024/4486 tanggal 05 Maret 2024), dengan lokasi penelitian SMA Negeri 1 Ujungbatu Kabupaten Rokan Hulu dengan Judul : **"Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Geografi Di SMAN Ujungbatu"**.

Waktu penyelenggaraan penelitian dan pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 04 Mei s/d 14 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan menurut perlunya.

Ujungbatu, 17 Mei 2024
 Kepala Sekolah,

 Endang Aswita, S. Pd
 NIP. 19750505 200701 2 012

Lampiran 27. Pengesahan Perbaikan Ujian Proposal

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعاليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. Box 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN

UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Dini Gayatri
 Nomor Induk Mahasiswa : 12011322728
 Hari /Tanggal Ujian : Kamis, 14 Desember 2023
 Judul Proposal Ujian : Pengaruh Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa
 Pada Materi Geografi Di SMA Negeri 1 Ujungbatu

Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Drs. Akmal, M.Pd	PENGUJI I		
2.	Hutri Rizki Amelia, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui
 a.n. Dekan
 Wakil Dekan I

 Dr. Zarkasih, M. Ag
 NIP. 197210117 199703 1 004

Pekanbaru,
 Peserta Ujian Proposal


 Dini Gayatri
 NIM. 12011322728

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang


RIWAYAT HIDUP PENULIS

DINI GAYATRI, lahir di Ujungbatu, pada tanggal 02 Oktober 2001. Anak kedua dari enam bersaudara, pasangan Ayahanda tercinta Muhammad Askur dan Ibunda tercinta Susilawati. Pendidikan formal yang ditempuh penulis di TK Al-Hidayah Ujungbatu, lulus pada tahun 2007, di Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan ke SDN 010 Ujungbatu, lulus pada tahun 2012, di. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan ke MTSN Tandun Ujungbatu, lulus pada tahun 2017. Setelah itu penulis melanjutkan Pendidikan ke SMAN 1 Ujungbatu, lulus pada tahun 2020. Kemudian pada tahun 2020, penulis melanjutkan ke perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan diterima di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Geografi lulus jalur SBMPTN dan menjadi Angkatan ke tiga di Jurusan Pendidikan Geografi. Dalam masa perkuliahan penulis melaksanakan KKN di Rokan Hulu desa Lubuk Bendahara Timur. Kemudian penulis melaksanakan PPL di SMKIT Al-Izhar Pekanbaru. Dan penulis melaksanakan penelitian di SMAN 1 Ujungbatu. Pada April - Mei 2024. Dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Geografi di SMAN 1 Ujungbatu**". Dan Alhamdulillah, pada tanggal 11 Oktober 2024, penulis berhasil memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Sidang Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan IPK 3,73.

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.