

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA APLIKASI KAHOOT
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF
PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII
MTS NEGERI 6 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
HOFIFAH
NIM : 212101090030
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2025**

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA APLIKASI KAHOOT
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF
PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII
MTS NEGERI 6 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh

**HOFIFAH
NIM : 212101090030**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2025**

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA APLIKASI KAHOOT
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF
PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII
MTS NEGERI 6 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh :

HOFIFAH

NIM : 212101090030

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



Novita Nurul Islami. S.Pd., M.Pd

NIP.198711212020122002

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA APLIKASI KAHOOT
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF
PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII
MTS NEGERI 6 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Selasa
Tanggal : 18 November 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris

Dr. Hj. Fathivaturrahman, M.Ag
NIP. 198003062011012009

Anindya Fajarini S.Pd., M.Pd
NIP. 199003012019032007

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Anggota :

1. Dr. Indah Wahyuni, M.Pd ()
2. Novita Nurul Islami. S.Pd., M.Pd ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mo'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ. ١١

Artinya : “Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat”. (QS Al-Mujadalah: 11)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Difa Nadhifah, Penerjemahan Kalimat Idiomatis Dalam Al-Qur'an: Studi Atas Al-Qur'an Dan Terjemahannya Kementerian Agama Republik Indonesia Edisi Penyempurnaan 2019, SUHUF, 16.2 (2023), pp. 291–319.

PERSEMBAHAN

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah mengijabah segala do'a dengan memberikan peneliti kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga peneliti mampu menyelesaikan sebuah karya skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, tetapi peneliti bangga telah mencapai titik ini dengan baik dan diwaktu yang tepat. Segala pencapaian ini tentunya tidak pernah lepas dari dukungan semangat dan do'a orang-orang baik di sekeliling peneliti. Maka dari itu, dengan segenap rasa cinta dan kasih, peneliti persembahkan sebuah karya skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Heriyanto dan Ibu Sunaini yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih sayang tiada henti. Terima kasih atas setiap pengorbanan, motivasi, dorongan, dan kepercayaan yang kalian berikan tanpa batas dalam setiap langkah perjalanan akademik ini. Setiap perjuangan mereka selalu menjadi pengingat bagi penulis untuk tidak menyerah. Keinginan terbesar penulis adalah menyelesaikan studi ini sebaik mungkin agar dapat segera membahagiakan mereka, membalas segala perjuangan yang telah diberikan, serta melihat senyum bangga mereka atas pencapaian ini. Semoga keberhasilan ini menjadi langkah awal untuk mewujudkan harapan dan impian mereka.
2. Semua keluarga besar yang senantiasa memberi dukungan melalui doa dan pengorbanan yang tiada henti untuk peneliti.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di kampus ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memfasilitasi penulis demi terselesainya skripsi ini.
4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP., selaku Koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membantu segala hal sebagai persyaratan skripsi.
5. Ibu Novita Nurul Islami S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memberikan saran yang konstruktif dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. H Mundzir, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik saya, yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasinya selama

perjalanan studi saya.

7. Bapak Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd., selaku Validator Instrumen Penelitian, yang telah memberikan masukan berharga dalam penyusunan instrumen penelitian ini.
8. Ibu Rachma Dini Fitria, M.Si, selaku Validator Instrumen Penelitian, yang telah memberikan masukan berharga dalam penyusunan instrumen penelitian.
9. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan membantu penulis selama masa perkuliahan.
10. Bapak Nur Wahid, S.Pd., M.Pd.I selaku kepala sekolah MTs Negeri 6 Jember yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di lembaganya.
11. Segenap Guru dan Staff Sekolah MTs Negeri 6 Jember yang telah membantu memperoleh data-data yang dibutuhkan.
12. Siswa-siswi Kelas VIII khususnya kelas VIII C, D, dan E MTs Negeri 6 Jember yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Jember, 1 Oktober 2025

HOFIFAH
NIM. 212101090030

ABSTRAK

Hofifah, 2025: Pengaruh Pemanfaatan Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

Kata Kunci : Aplikasi Kahoot, Hasil Belajar Kognitif, Pembelajaran IPS.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025 akibat penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Kondisi tersebut menimbulkan kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad 21 yang berbasis teknologi dengan praktik pembelajaran di lapangan. Media inovatif, seperti aplikasi Kahoot dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif, survei, dan diskusi yang dapat diakses siswa melalui smartphone, laptop, atau perangkat lainnya secara real time.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VIII D sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media Kahoot dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan uji-t (*Independent Sample T-Test*) dengan bantuan program SPSS versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar kognitif siswa. Rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025. Penggunaan media berbasis teknologi ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penelitian.....	7
C. Manfaat Penelitian.....	8
D. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
E. Rumusan Masalah.....	9
F. Definisi Operasional.....	11
G. Asumsi Penelitian	12
H. Hipotesis Penelitian.....	13
I. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	22

BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	46
B. Populasi dan Sampel	47
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	49
D. Hasil Uji Reliabilitas	51
E. Analisis Data	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A. Gambaran Objek Penelitian	61
B. Penyajian Data	68
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis	73
D. Pembahasan	78
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Dan Persamaan dari Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalen Control Group Design</i>	46
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	47
Tabel 3.3 Data Nilai Rata-rata Kelas VIII	48
Tabel 3.4 Indeks Validasi.....	52
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas.....	53
Tabel 3.6 Interpretasi Tingkat Reliabilitas Instrumen.....	54
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas.....	55
Tabel 3.8 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal	56
Tabel 3.9 Hasil Uji Analisis Daya Pembeda.....	57
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana.....	68
Tabel 4.2 Data Hasil Pretest Kelas Kontrol	69
Tabel 4.3 Pretest Kelas Eksperimen.....	70
Tabel 4.4 <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	71
Tabel 4.5 <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	72
Tabel 4.6 Perhitungan Uji Normalitas.....	74
Tabel 4.7 Perhitungan Uji Homogenitas	76
Tabel 4.8 Hasil Uji t <i>Independent Sampel Test</i>	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Keaslian Tulisan	92
Lampiran 2 : Matrix Penelitian	93
Lampiran 3 : Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest Sebelum Uji Coba.....	95
Lampiran 4 : Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest Setelah Uji Coba.....	100
Lampiran 5 : Soal Pretest dan Posttest Sebelum Uji Coba	103
Lampiran 6 : Soal Pretest dan Posttest Setelah Uji Coba	107
Lampiran 7 : Lampiran Kunci Jawaban	110
Lampiran 8 : Validasi Kisi-kisi dan Soal Pretest Posttest.....	111
Lampiran 9 : Daftar Nama Siswa Kelas VIII C, D, dan E.....	113
Lampiran 10 : Pedoman Instrumen Observasi.....	116
Lampiran 11 : Validasi Pedoman Instrumen Observasi.....	120
Lampiran 12 : Pedoman Instrumen Dokumentasi.....	123
Lampiran 13 : Validasi Pedoman Instrumen Dokumentasi	124
Lampiran 14 : Modul Ajar Kelas Eksperimen	126
Lampiran 15 : Modul Ajar Kelas Kontrol.....	133
Lampiran 16 : Validasi Modul Ajar	139
Lampiran 17 : Data Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest	143
Lampiran 18 : Hasil Olah Data.....	147
Lampiran 19 : Dokumentasi.....	151
Lampiran 20 : Surat Permohonan Izin Penelitian	155
Lampiran 21 : Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	156
Lampiran 22 : Jurnal Kegiatan Penelitian	157
Lampiran 23 : Blanko Bimbingan.....	158
Lampiran 24 : Biodata Penulis.....	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hak yang harus diperoleh oleh penduduk Indonesia, karena dengan pendidikan akan meningkatkan sumber daya manusia yang dimiliki oleh suatu negara. Oleh karena itu, pemerintah dan semua warga Indonesia harus ikut serta mengambil peran dan bertanggung jawab dalam penyelenggaraan pendidikan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Koe Yao Thung bahwa “Keberhasilan pendidikan suatu bangsa merupakan salah satu barometer keberhasilan pemerintahan suatu negara”. Sehingga pendidikan harus disusun dengan sebaik-baiknya secara terstruktur dan sistematis untuk mencapai cita-cita pendidikan yang ideal melalui tujuan pendidikan yang terukur.¹

Pendidikan merupakan prasyarat untuk terbentuknya pribadi yang cerdas dan beretika. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

¹ Syafira Masnuah, Nyayu Khodijah, and Ermis Suryana, ‘Analisis Kebijakan Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Sisdiknas)’, *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9.1 (2022), pp. 115–30. 115

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks. Banyak faktor yang ikut mempengaruhi baik itu dari guru, penggunaan media pembelajaran, penggunaan model pembelajaran, lingkungan belajar dan lain sebagainya.³ Menjadi seorang guru harus lebih inovatif dalam proses pembelajaran. Guru harus bisa mengikuti dan memanfaatkan teknologi yang semakin maju, agar tidak ketinggalan zaman, dan membuat siswa merasa bosan atas media dan metode pembelajaran yang itu-itu saja. Seorang guru dapat memberdayakan media iptek yang ada saat ini.

Perkembangan teknologi informasi dari zaman ke zaman semakin berkembang dan mengalami peningkatan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan di sekolah sangat diperlukan untuk berbagai kepentingan termasuk dalam media pembelajaran. Selain digunakan untuk media pembelajaran, teknologi informasi juga dapat digunakan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Dengan pemanfaatan yang baik dapat mempermudah proses pembelajaran, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

² Departemen Pendidikan Nasional, 'Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', *Language*, 188 (2003), p. 22cm.

³ Siti Nurzannah, 'Peran Guru Dalam Pembelajaran', *ALACRITY: Journal of Education*, 2022, pp. 26–34, 26

Pemanfaatan teknologi dapat digunakan guru dalam berkomunikasi dengan orang tua siswa.⁴

Dalam proses pembelajaran abad 21, teknologi informasi dan komunikasi merupakan alat bantu dalam upaya mencapai proses pembelajaran yang mengutamakan kemampuan keterampilan kecakapan abad 21 yang harus dimiliki oleh peserta didik. Banyak perangkat- perangkat teknologi atau aplikasi-aplikasi berbasis teknologi informasi yang menunjang aktivitas siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai kemampuan kecakapan abad 21 seperti kecakapan kreativitas, inovasi, komunikasi, kolaborasi, literasi informasi dan media, dan sebagainya.⁵

Dalam surah Al-Baqarah ayat 31 dijelaskan tentang nama-nama benda yang berkaitan dengan banyak benda yang ada di sekolah sangat penting digunakan oleh seorang guru dalam suatu pembelajaran yang bermacam-macam menggunakan media pembelajaran yang menjadikan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan sangat menyenangkan bahkan peserta didik akan merasa tidak mudah cepat bosan.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ ائْتُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar (QS. Al-Baqarah:31).⁶

⁴ Zakaria Siregar and Topan Bilardo Marpaung, 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran Di Sekolah', *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3.1 (2020), pp. 61–69.

⁵ Nurul Mila Anggriani, 'Peranan Guru Dalam Inovasi Pendidikan Terhadap Perkembangan Teknologi Informasi Abad 21', 2022. 3-4

⁶ <https://Tafsirweb.Com/292-Surat-Al-Baqarah-Ayat-31.Html>. diakses pada tanggal 21 Oktober 2025 14.24

Seorang guru sangat memiliki peran yang sangat penting dalam memilih perangkat pembelajaran yang sesuai. Berbagai perangkat yang umum digunakan oleh guru meliputi program tahunan, silabus, RPP, program semester, kurikulum media pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang lainnya.

Penggunaan media pembelajaran adalah hal yang penting agar proses belajar tidak terlalu abstrak dan memiliki variasi. Media adalah sebuah komponen-komponen berbagai jenis yang digunakan di dalam lingkungan peserta didik sebagai alat bantu untuk merangsang kemampuan-kemampuannya di kegiatan pembelajaran.⁷

Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajarnya. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam pembelajaran.⁸

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dalam proses pembelajaran. Salah satu tantangan utama guru saat ini adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan mampu menumbuhkan motivasi peserta didik

⁷ Muhamad Riyan, 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi', *Diksi*, 29.2 (2021), pp. 205–16.

⁸ Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, 'Manfaat Media Dalam Pembelajaran', *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7.1 (2018). 91

untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kejenuhan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran IPS karena proses pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar kognitif. Untuk menarik perhatian dan menghilangkan rasa bosan pada siswa pada saat pembelajaran guru dapat memanfaatkan media aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dimana aplikasi kahoot adalah sebuah aplikasi berbasis website yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik karena berisi *game* atau kuis-kuis yang menyenangkan sehingga pembelajaran tidak akan terasa membosankan bagi siswa.

Kahoot adalah aplikasi permainan edukatif yang meskipun sederhana, tetapi menarik untuk pelajar dari segala usia mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Peserta menggunakan Kahoot melalui perangkat Android yang menampilkan pertanyaan pada layar. Sebagai media pembelajaran visual yang disukai oleh generasi digital, Kahoot mampu memenuhi kebutuhan belajar mereka. Platform Kahoot yang mudah digunakan, menawarkan fitur menarik dan gratis, memperkuat proses belajar di kelas dengan mengaktifkan evaluasi pembelajaran, mengulangi materi, dan mendorong diskusi baik kelompok maupun klasikal. Kahoot menyajikan pembelajaran dalam format tantangan yang menarik dengan desain visual dan audio yang memotivasi pelajar. Dengan menggunakan Kahoot, guru

dapat dengan mudah membuat kuis yang merangsang motivasi belajar siswa sehingga jika siswa sudah termotivasi maka hasil belajar siswa akan bagus.⁹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di MTs Negeri 6 Jember peneliti menemukan fakta bahwa saat pembelajaran IPS penggunaan media pembelajaran interaktif masih terbatas disana hanya menggunakan media papan tulis, ppt, buku paket dan LKS. Proses pembelajaran IPS sebagian besar masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, diskusi, dan latihan soal tertulis. Selain itu menurut keterangan dari Ibu Sofi selaku guru mata pelajaran IPS di MTs Negeri 6 Jember bahwa hasil belajar siswa masih tergolong sangat rendah dengan nilai rata-rata 55-60 nilai tersebut masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75 hal ini menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif mereka.

Penggunaan media sangatlah penting dalam pembelajaran hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Simanjuntak. Menganalisis pengaruh media berbasis aplikasi Kahoot dalam pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V di SD Swasta Adicita Mulia Pontianak Kota. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.¹⁰

⁹ Neng Windi Prihatini, Sinta Maria Dewi, and Yulistina Nur DS, 'Analisis Penggunaan Media Kahoot Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar', *Journal of Education Research*, 5.4 (2024), pp. 4429–35. 4432

¹⁰ Sepriani Relia Simanjuntak, Hery Kresnadi, and Bistari Bistari, 'Pengaruh Media Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Di

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Kebaruan (novelti) dari penelitian ini terletak pada penerapan media *Kahoot!* dalam konteks pembelajaran IPS di jenjang Madrasah Tsanawiyah, khususnya di MTs Negeri 6 Jember, yang sebelumnya belum banyak dikaji secara mendalam. Penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas penggunaan *Kahoot* terhadap hasil belajar, tetapi juga menitikberatkan pada aspek kognitif siswa yang sering kali menjadi indikator utama keberhasilan pembelajaran. Dengan memadukan pendekatan *game-based learning* melalui *Kahoot!* pada materi IPS, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik siswa generasi digital saat ini. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, penelitian ini ingin melihat bagaimana pemanfaatan Kahoot dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII dalam pembelajaran IPS.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada konteks yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah ada pengaruh pemanfaatan media aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sebuah sumbangan ilmiah dan ilmu pendidikan bagi guru dan inovasi penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran IPS. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPS

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang media pembelajaran

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dan diterapkan untuk lebih memperbanyak media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran IPS, dan juga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran, melatih mereka untuk lebih

mandiri, meningkatkan kreatifitas, dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran

d. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddik Jember Penelitian ini dapat memberikan kontribusi karya ilmiah berbasis riset dan dapat dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPS.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel merupakan ukuran atau karakteristik yang dimiliki suatu kelompok yang berbeda dengan kelompok lainnya. Variabel adalah sesuatu yang digunakan sebagai ciri, sifat, atau ukuran yang ada atau diperoleh dari penelitian tentang suatu konsep tertentu. Pada penelitian ini menggunakan dua variabel yakni sebagai berikut.

a. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi perubahan atas variabel yang lain atau dengan kata lain variabel yang tidak tergantung pada variabel lainnya. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Pemanfaatan Aplikasi Kahoot.

b. Variabel Terkait

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Hasil Belajar Kognitif.

2. Indikator Variabel

Setelah peneliti menentukan variabel bebas (X) berupa Pemanfaatan aplikasi kahoot dan variabel terikat (Y) berupa hasil belajar kognitif maka selanjutnya adalah menentukan indikator variabel. Indikator diartikan sebagai variabel yang dapat digunakan untuk mengukur perubahan, yaitu variabel yang dijadikan tolak ukur untuk menentukan ada atau tidak adanya perubahan.

a. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot

- 1) Aplikasi berbasis web/aplikasi
- 2) Berisi kuis/game yang menarik
- 3) Fitur yang dimiliki bervariasi dan menarik¹¹

b. Hasil Belajar Kognitif Siswa

- 1) CI (Mengingat)
- 2) C2 (Memahami)
- 3) C3 (Menerapkan)
- 4) C4 (Menganalisis)
- 5) C5 (Mengevaluasi)
- 6) C6 (Mencipta)¹²

¹¹ Irwan Hidayat and others, 'Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam', *Journal on Education*, 6.1 (2023), pp. 6933–42.

F. Definisi Operasional

Pada bagian ini penulis memberikan definisi operasional supaya variabel-variabel yang di bahas pada penelitian ini dapat dengan mudah di mengerti. Definisinya sebagai berikut :

1. Pengaruh Pemanfaatan Media

Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan atau perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang muncul sebagai akibat dari penggunaan media tertentu secara sengaja dalam proses pembelajaran.

2. Media

Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media merupakan segala bentuk alat, sarana, atau aplikasi yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami siswa.

3. Aplikasi Kahoot

Media aplikasi Kahoot yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi berbasis permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar merupakan kemampuan yang ditunjukkan siswa setelah mengikuti

¹² Fitriyani Astuti, 'Analisis Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi Pada Soal Ujian Sekolah Bahasa Jawa', *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9.1 (2021), pp. 83–99. 85-86
 digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

proses pembelajaran, berupa perubahan pengetahuan yang dapat diukur melalui tes.

5. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang diukur berdasarkan enam tingkat Taksonomi Bloom, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

6. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPS pembelajaran yang membantu siswa memahami konsep-konsep sosial, ekonomi, dan budaya melalui kegiatan belajar yang terstruktur dan bermakna.

Berdasarkan definisi operasional di atas, yang dimaksud dengan "pengaruh pemanfaatan media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII MTs Negeri 6 Jember tahun pelajaran 2024/2025" adalah bahwa pemanfaatan aplikasi kahoot dapat memengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Tujuannya adalah untuk memperkuat daya ingat atau recall terhadap materi yang telah dipelajari, serta mendorong partisipasi setiap individu. Sehingga siswa benar-benar memahami dan mengingat pelajaran yang sudah dipelajari.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian dapat diartikan sebagai anggapan dasar, yakni sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti.

Anggapan dasar berfungsi untuk mempertegas variabel dan dasar yang kuat bagi masalah yang diteliti. Sebelum peneliti mulai mengumpulkan data, asumsi dasar harus dinyatakan dengan jelas. Asumsi dasar tidak hanya menetapkan masalah yang sedang diselidiki, tetapi juga memberikan gambaran yang lebih jelas tentang variabel-variabel yang penting dalam penelitian dan membantu menyusun hipotesis. Suharsimi Alikunto mengemukakan pentingnya membuat asumsi dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian
2. Dasar pijakan yang kukuh terhadap masalah yang diteliti
3. Menentukan dan merumuskan hipotesis¹³

Asumsi pada penelitian ini yaitu peneliti menduga bahwa pemanfaatan media aplikasi Kahoot memiliki pengaruh terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Jember.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah penjelasan sementara tentang sesuatu yang dibuat untuk menjelaskan dan mendorong penyelidikan selanjutnya.

1. H_0 : Tidak Adanya Pengaruh Pemanfaatan Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas Viii Mts Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025
2. H_a : Adanya Pengaruh Pemanfaatan Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas Viii Mts Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Rineka Cipta), 2010. 58

I. Sistematika Pembahasan

Penjabaran sistematika pembahasan yaitu tahapan analisis skripsi bermula dari pendahuluan sampai kesimpulan. Pembahasan skripsi ini berawal dari bagian inti sampai bagian akhir, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN, pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, kajian pustaka berkaitan dengan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, dan kajian teori yang isinya teori-teori mengenai pengaruh pemanfaatan media aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

BAB III METODE PENELITIAN, metode penelitian berkaitan dengan pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji instrumen penelitian dan yang terakhir analisis data.

BAB IV PENYAJIAN DATA, penyajian data meliputi gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis, dan terakhir pembahasan.

BAB V PENUTUP, penutup yaitu terdiri dari kesimpulan atas hasil penelitian secara keseluruhan serta dilanjutkan dengan saran-saran dan perbaikan atas kekurangan-kekurangan yang ada.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti memaparkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian membuat ringkasan, baik peneliti yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, buku, tesis, disertasi, artikel yang dimuat pada jurnal ilmiah dan lain sebagainya).

Beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan Moch. Nurhidayatul Muttaqin, Mustajab, Mas'ud, Hany Safitri Universitas UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember 2024. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media kuis interaktif berbasis Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi "Indahnya Saling Menghargai Keberagaman" di kelas IV sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan Kualitatif dengan desain studi kasus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media kuis interaktif berbasis Kahoot dalam pembelajaran PAI materi "Indahnya Saling Menghargai Keberagaman" pada siswa kelas IV sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan tingkat partisipasi siswa dari 85% menjadi 96%, serta peningkatan pemahaman materi yang tercermin dari kenaikan rata-rata skor kuis dari 65% menjadi 85%. Implementasi Kahoot juga berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang

dibuktikan dengan tingginya antusiasme siswa dan meningkatnya interaksi positif antar siswa dalam kelompok yang beragam. Penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam memfasilitasi internalisasi nilai-nilai toleransi, dengan peningkatan signifikan dalam penerapan nilai-nilai keberagaman dari 60% menjadi 85%. Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran juga meningkat hingga 79% melalui fitur homework challenge.¹⁵

2. Penelitian yang dilakukan Fauzan Al Aziz, Ni Nengah Mega Dwiyanti, Rara Satriana, Supriyadi, dan Jody Setya Hermawan 2024. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan tingkat berpikir kritis pada diri peserta didik sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah literatur review. Adapun hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa berdasarkan hasil beberapa literature penggunaan aplikasi Kahoot ini sangat baik digunakan pada proses pembelajaran berlangsung, pada jenjang sekolah dasar dengan matapelajaran matematika yang sangat sesuai apabila dalam pembelajarannya menggunakan aplikasi Kahoot. Aplikasi kahoot ini juga dapat meningkatkan proses berpikir peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar, serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Aplikasi Kahoot dapat digunakan pada jenjang sekolah dasar dengan berbagai model atau metode yang di sesuaikan namun pada umumnya Kahoot ini disandingkan dengan model pembelajaran berbasis game khususnya pada

¹⁵ Moch Nurhidayatul Muttaqin, Mustajab Mustajab, and Hany Safitri, 'Implementasi Media Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah Dasar Jember', *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8,3 (2024).

matapelajaran Matematika.¹⁶

3. Penelitian yang dilakukan Kasmianti Yusuf, Abdul Haris PanaI, Meylan Saleh, Kudus, Nurfadliah 2025. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi Kahoot berdampak pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas VI SDN 8 Kabila. Pendekatan Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* dengan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa output SPSS versi 26, menunjukkan nilai $t_{hitung} = 7,980 > t_{tabel} = 1,721$ atau dapat juga dilihat pada nilai $sig = 0,000 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan aplikasi kahoot Berbasis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya di kelas VI SDN 8 Kabila.¹⁷
4. Penelitian yang dilakukan Nadia Andaresta, Chientya Annisa Rahma Putrie, dan Hafifi 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *game* kahoot terhadap prestasi belajar siswa kelas XI mata pelajaran kewirausahaan di SMK Wira Buana. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan

¹⁶ Fauzan Al Aziz and others, 'Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Tingkat Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Matematika', *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4.6 (2024), pp. 6644–53.

¹⁷ Kasmianti Yusuf and others, 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Materi Sistem Tata Surya Di Kelas Vi Sdn 8 Kabila', *Normalita (Jurnal Pendidikan)*, 13.2 (2025).

bahwa metode *game* Kahoot memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Wira Buana Kota Bekasi. *Game* Kahoot (X) berkontribusi terhadap prestasi belajar siswa (Y) sebesar 99,1%. Untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh penggunaan *game* Kahoot terhadap prestasi belajar siswa, peneliti menggunakan angket yang terdiri dari 21 pernyataan yang harus dijawab oleh siswa, mencakup berbagai indikator dalam *game* tersebut. Angket tersebut dibagikan kepada siswa SMK Wira Buana Kota Bekasi dan dinyatakan memiliki validitas konstruk yang memadai. Berdasarkan hasil uji normalitas, data X (*game* Kahoot) memiliki nilai signifikansi $0,022 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa residualnya berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji normalitas data Y (prestasi belajar) menunjukkan nilai signifikansi $0,027 > 0,05$, yang juga menunjukkan bahwa residualnya berdistribusi normal.¹⁸

5. Penelitian yang dilakukan Adi Surya Nugraha dan Kuswono 2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot dengan pola berpikir kronologis siswa untuk materi perjanjian Linggarjati dan agresi militer Belanda I. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah R&D. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan diketahui bahwa hasil pengembangan dari penilaian 3 ahli evaluasi terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot yang terdiri dari 3 indikator, penilaian dari ahli evaluasi pada

¹⁸ Nadia Andaresta, Chientya Annisa Rahman Putrie, and Hafifi Hafifi, 'Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Di SMK Wira Buana', *Science and Education Journal*, 2.3 (2024), pp. 53–62.

indikator “penyajian” pertama sebelum revisi sebesar 77% dan hasil penilaian setelah dilakukan revisi sebesar 89%, penilaian dari ahli evaluasi pada indikator “kualitas isi” pertama sebelum revisi sebesar 85% setelah dilakukan revisi sebesar 92%, penilaian dari indikator “kontruksi” sebelum revisi sebesar 92% dan setelah revisi sebesar 95%, peneliti menambahkan satu tahapan yaitu menganalisis butir soal secara kuantitatif dengan melakukan uji coba tes ke kelompok kecil siswa untuk menghasilkan tes yang lebih baik. Pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot ini termasuk penelitian dengan konteks terbatas, yaitu alat evaluasi kahoot belum tentu sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah lain, sehingga tahap penyebaran tidak dilakukan.¹⁹

Bagian Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu disusun untuk menunjukkan posisi penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya, sehingga terlihat jelas persamaan, perbedaan, serta celah penelitian yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini. Berikut tabel perbedaan dan persamaan dari penelitian terdahulu.

Tabel 2.1
Perbedaan Dan Persamaan dari Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Moch. Nurhidayatul Muttaqin, Mustajab, Mas’ud, Hany Safitri	Implementasi Media Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah	1. Keduanya menggunakan aplikasi Kahoot 2. Keduanya berfokus pada hasil belajar siswa	Penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan kuantitatif

¹⁹ Adi Surya Nugraha and Kuswono Kuswono, ‘Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Kahoot Dengan Pola Berpikir Kronologis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Kotagajah’, *Swarna Dwipa*, 3.2 (2022), pp. 54–63.

		dasar Jember		
2	Fauzan Al Aziz, Ni Nengah Mega Dwiyantri, Rara Satriana, Supriyadi, dan Jody Setya Hermawan	Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Tingkat Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Matematika	Sama-sama menggunakan aplikasi Kahoot	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu menggunakan metode literatur review, sedangkan penelitian ini menggunakan kuantitatif 2. Penelitian terdahulu berfokus pada tingkat berfikir kritis peserta didik, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif siswa
3	Kasmiati Yusuf, Abdul Haris Panal, Meylan Saleh, Kudus, Nurfadlihan	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Tata Surya Di Kelas VI SDN 8 Kabila	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keduanya menggunakan media kahoot 2. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu menggunakan metode <i>pre-experimental design</i> dengan rancangan <i>one-group pretest-posttest design</i> sedangkan penelitian ini menggunakan jenis <i>quasi experiment design</i> tipe <i>nonequivalent control group design</i> 2. Penelitian terdahulu fokus pada motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini

				padahasil belajar siswa
4	Nadia Andaresta, Chientya Annisa Rahma Putrie, dan Hafifi	Pengaruh Media <i>Game</i> Kahoot Terhada Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Di SMK Wira Buana	1. Keduanya menggunakan aplikasi kahoot 2. Keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif	1. Penelitian terdahulu berfokus pada prestasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa 2. Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif Asosiatif sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif Eksperimen
5	Adi Surya Nugraha dan Kuswono	Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Kahoot Dengan Pola Berpikir Kronologis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas XI IPS Di Sma Negeri 1 Kotagajah	Keduanya menggunakan aplikasi Kahoot	Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan atau metode R&D sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif

Berdasarkan Tabel 2.1 penelitian-penelitian sebelumnya, media aplikasi

Kahoot terbukti efektif meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata

pelajaran di sekolah. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan (novelti) yang

terletak pada penerapan media aplikasi *Kahoot* dalam konteks pembelajaran IPS di jenjang Madrasah Tsanawiyah, khususnya di MTs Negeri 6 Jember, yang sebelumnya belum banyak dikaji secara mendalam. Penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar, tetapi juga menitikberatkan pada aspek kognitif siswa yang sering kali menjadi indikator utama keberhasilan pembelajaran. Dengan memadukan pendekatan *game-based learning* melalui aplikasi *Kahoot* pada materi IPS. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran IPS yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

B. Kajian Teori

Bab ini menyajikan analisis teoritis tentang bagaimana penggunaan media aplikasi *Kahoot* berdampak pada hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPS.

1. Media Aplikasi Kahoot

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Adapun beberapa pengertian media menurut para ahli yaitu: Menurut Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar.²⁰ Sedangkan Menurut Santoso S. Hamijaya, Media

²⁰ Rohani, A. (1997). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 33
 digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.²¹

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti media visual, media audio, media audio visual. Adapun contoh dari media-media tersebut yaitu:

1) Media Visual.

Media visual adalah media pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui tampilan gambar, teks, grafik, atau bentuk visual lainnya.

Contohnya berupa Gambar atau Foto, Grafik, Peta dan Globe, serta Bagan.

2) Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui suara, seperti rekaman, musik, atau penjelasan verbal.

Contohnya berupa Radio, Podcast, *Story telling*, Lagu

3) Media Audio Visual

Media audio-visual adalah media pembelajaran yang

²¹ Hamijaya. S. S. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2
 digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

menyampaikan informasi melalui kombinasi suara dan gambar secara bersamaan.

Contohnya berupa Film, Video, Pertunjukan/drama, Televisi²²

b. Manfaat Media

Manfaat media secara umum dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran, (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.²³

Beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

²² Aisyah Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1.2 (2023), pp. 1–17. 4

²³ Amelia Putri Wulandari and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5.2 (2023), pp. 3928–36. 3932

tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.²⁴

c. Fungsi Media

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana untuk

²⁴ Wulandari and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar'. 3932--3933

meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Media memiliki karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan tepat guna.

Menurut Wahid dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) yaitu sebagai berikut: Pertama, fungsi AVA (*Audio Visual Aids* atau *Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda konkrit dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru akan bersifat sangat abstrak.²⁵

Kedua, Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut *audience*. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa

²⁵ Abdul Wahid, 'Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar', *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5.2 (2018). 2

adanya perantara yang digunakan.²⁶

d. Pengertian Aplikasi Kahoot

Kahoot adalah salah satu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran daring yang menggunakan pertanyaan bebas untuk menilai hasil belajar siswa, meninjau kembali materi pelajaran, dan menarik minat siswa untuk melakukan diskusi pada pertanyaan yang disediakan Kahoot. Guru dapat membuat kuis menggunakan aplikasi ini, yang kemudian menampilkan pertanyaan, jawaban, dan peringkat pada layar di tengah kelas. Kecepatan dan ketepatan setiap siswa saat menyelesaikan kuis akan menentukan skor mereka. Skor yang diperoleh akan meningkat seiring dengan kecepatan menyelesaikan kuis. Batas waktu pengerjaan dapat ditetapkan oleh guru untuk menjawab setiap pertanyaan kuis merupakan salah satu fitur yang terdapat pada Kahoot. Selain itu, untuk memudahkan pembelajaran dan penilaian, guru dapat mengunduh hasil kuis dari siswa dalam bentuk dokumen.²⁷

e. Manfaat Aplikasi Kahoot

Aplikasi kahoot merupakan aplikasi *game* pembelajaran yang *work it* untuk diterapkan di dalam kelas karena memiliki tampilan yang menarik dan unik, berikut merupakan manfaat yang didapatkan oleh guru dan peserta didik.

²⁶ Wulandari and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar'. 3931

²⁷ Rizkita Mirra Latifa, 'Penggunaan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung*, 2024, pp. 270–79. 271

- 1) Sebagai sarana penunjang bagi guru untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran agar kelas menjadi lebih hidup dan tidak terkesan monoton.
- 2) Sebagai jembatan bagi guru untuk dapat menambah wawasan di dunia teknologi, menambah kreativitas dan inovasi sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman milenial seperti saat ini.
- 3) Bisa menjadi sarana bagi guru untuk dapat menilai perkembangan pemahaman peserta didik.
- 4) Guru dapat memilih fitur yang tepat untuk dijadikan kuis dalam pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik, ada pilihan ganda, *polling*, memilih jawaban yang benar dan salah, soal *esai* dan *puzzle*.
- 5) Peserta didik dapat mengetahui ada aplikasi baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
- 6) Peserta didik akan lebih bersemangat dalam menjawab soal kuis karena kahoot memiliki tampilan yang menarik.
- 7) Peserta didik dapat menggunakan media internet dengan lebih baik melalui pengaksesan aplikasi kahoot dan tentunya menjadi kegiatan yang bermanfaat.²⁸

f. Keunggulan Aplikasi Kahoot

Metode pembelajaran dan media pembelajaran semuanya tidak ada yang sempurna. Semua mempunyai keunggulan dan kekurangan

²⁸ Nurhayah Nurhayah, 'Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Di Smpn 5 Duampanua Pinrang' (IAIN Parepare, 2023). 20

masing-masing. Seperti halnya media pembelajaran Kahoot juga ada kelebihan dan kekurangannya. Berikut dipaparkan keunggulan dan kekurangan Kahoot.

Keunggulan aplikasi Kahoot di antaranya :

- 1) Suana kelas dapat lebih menyenangkan.
- 2) Anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar.
- 3) Anak-anak dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian Kahoot.
- 4) Tidak mudah *disconnect*.
- 5) Sebagai evaluasi pembelajaran sejauh mana pemahaman siswa.
- 6) Semua orang bisa membuat quis baik itu guru ataupun orang tua.
- 7) Bisa diakses dimana saja dan kapan saja baik melalui handphone ataupun laptop.
- 8) Menarik untuk belajar.
- 9) Banyak pilihan kategori.
- 10) Dapat digunakan bersam-sama.
- 11) Mudah dalam pendaftaran.

Kekurangan aplikasi Kahoot

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

- 5) Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot.
 - 6) Harus diperlihatkan di *infocus*.
 - 7) Berbasis *online* dan tidak ada yang *offline*.
 - 8) Terdapat batasan kata saat membuat soal.²⁹
- g. Fitur Aplikasi Kahoot

Fitur yang dimiliki aplikasi Kahoot di antaranya :

- 1) Fitur pembuat
 - a) Guru dapat mengatur waktu pengerjaan kuis.
 - b) Dapat memilih dari beberapa template secara manual, kemudian di simpan dan dapat diedit kembali.
 - c) Dapat menulis pertanyaan secara manual, kemudian di simpan dan dapat diedit kembali.
 - d) Dapat menyisipkan audio, gambar maupun video dari youtube ke dalam pertanyaan.
 - e) Tersedia fitur untuk menggabungkan beberapa soal menjadi satu wadah (berupa *course*).
 - f) Dalam satu *game* guru dapat menggabungkan beberapa macam soal.
 - g) Kahoot juga menyediakan banyak pilihan gambar dengan

²⁹ Wiwik Sulistiyawati Sulistiyawati and others, 'Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika', *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15.1 (2021), pp. 56–57. 54

kualitas yang HD dari *library kahoot*.³⁰

2) Fitur bermain *game* (*game play*)

- a) Membuat game sesuai dengan potensi dan minat siswa, kahoot dapat dimainkan dengan mudah didalam kelas, laboratorium, perpustakaan ataupun dirumah.
- b) Pembuatan soal dapat *mensetting* waktu pengerjaan soal sesuai dengan tingkat kesulitan soal atau dapat di sama ratakan.
- c) *Game* dapat dimainkan oleh siswa secara individu atau kelompok.
- d) Guru dapat menilai tingkat pemahaman siswa ketika menjawab kuis teka-teki (*puzzle*) dan pilihan ganda (*multiple choice*).³¹

3) Laporan dan analitik

- a) Guru dapat mengunduh hasil jawaban dari peserta didik yang dilaporkan dalam mbentuk *spread sheet*.
- b) Menyediakan akses untuk mengetahui statistic atau pembelajaran.
- c) Laporan pembelajaran dapat dibagikan dengan guru lain.
- d) Aplikasi Kahoot ini dianjurkan di gunakan sebagai tes per individu.

4) Berbagi dan organisasi

³⁰ Pavitra Sinnivasagam and Tan Kim Hua, 'Gamification Functionality and Features of Kahoot! In Learning—ESL Teachers and Students' Perceptions', *Open Journal of Social Sciences*, 11.2 (2023), pp. 404–21.

³¹ Pavitra Sinnivasagam and Tan Kim Hua, 'Gamification Functionality and Features of Kahoot! In Learning—ESL Teachers and Students' Perceptions', *Open Journal of Social Sciences*, 11.2 (2023), pp. 404–21

- a) Terdapat fitur untuk menambahkan penggunaan kahoot yang lain sehingga dapat mengakses dalam *game* yang sama.
- b) Dapat membagikan *game* untuk peserta didik melalui platform Pendidikan yang lain seperti geoogle classroom dan microsoft teams.
- c) Tersedia fitur untuk menggolongkan game-game yang telah diubah pada folder yang topiknya sesuai ataupun beda topik.³²

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar. Misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan atas usaha seseorang yang dicapai setelah memperoleh pengalaman belajar.³³

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan

³² Nagwa Kostandy Kalleny, 'Advantages of Kahoot! Game-Based Formative Assessments along with Methods of Its Use and Application during the COVID-19 Pandemic in Various Live Learning Sessions', *Journal of Microscopy and Ultrastructure*, 8.4 (2020), pp. 175–85.

³³ Halimah Tusaddiyah Siregar, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI', *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2.2 (2024), pp. 215–26. 220

diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Hasil belajar dapat diuraikan dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari 2 kata “hasil” dan “belajar”. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1. Sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha, 2. Pendapatan; perolehan; buah, 3. Berhasil; mendapatkan hasil; tidak gagal, sedangkan belajar menurut KBBI artinya: 1. Berusaha memperoleh kepandaian kepada orang supaya diketahui (diturut), 2. Berlatih, 3. Berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. (Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Kemdikbud, Kampus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)).³⁴

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidikan dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan sebagai berikut :

- 1) Untuk seleksi, hasil dari belajar sering kali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.
- 2) Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seorang siswa

³⁴ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi V). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>. Diakses pada tanggal 23 November 2025 jam 02:24.

dapat dinaikkan kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru.

- 3) Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu difikirkan ketetapan penentuan siswa pada kelompok yang sesuai.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar pada siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut dengan faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah. Salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Gaya belajar yang dimiliki setiap siswa umumnya berbeda. Oleh karena itu, penting bagi siswa dalam mengenal gaya belajar dan ketepatan penggunaan gaya belajar. Dengan demikian, siswa tidak akan kesulitan atau mendapat kendala dalam memahami, menerima, dan mengolah informasi pada saat proses belajar. Selain faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu salah satunya pemanfaatan media belajar.

Media belajar adalah alat yang digunakan dalam proses belajar yang dapat membantu siswa, sehingga makna pesan yang disampaikan

jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa dapat melihat, menyentuh, dan mengalami sendiri media yang dimanfaatkan oleh guru. Ketepatan dan penggunaan media belajar akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan demikian, kreativitas guru dalam memanfaatkan media belajar pada saat proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang optimal.³⁵

c. Hasil Belajar Kognitif

1) Definisi Hasil Belajar Kognitif

Istilah *Cognitive* berasal menurut Gagne berasal dari kata *cognition* yang memiliki arti pengertian, mengerti. Kognitif merupakan proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir. Pengertian yang luasnya dari *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak), sehingga segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.³⁶

Penilaian aspek kognitif sangat penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik terhadap materi yang sudah diajarkan dan sebagai dasar untuk menentukan tindak

³⁵ Nyoman Dewi Astiti, Luh Putu Putrini Mahadewi, and I Made Suarjana, 'Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA', *Mimbar Ilmu*, 26.2 (2021), pp. 193–203. 194

³⁶ Andi Kurniawan, Aurora Nadia Febrianti, and Tuti Hardianti, *Evaluasi Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, 2022. 29

lanjut dalam proses belajar selanjutnya. Penilaian ranah kognitif biasanya menggunakan penilaian berupa tes.

2) Ciri-ciri Penilaian Kognitif

Terdapat tiga prinsip utama dalam pembelajaran kognitif yang diungkapkan oleh Piaget, pertama yaitu belajar aktif, yang menuntut peserta didik untuk dapat belajar atau menemukan dan mencari suatu permasalahan sendiri. Kedua yaitu belajar lewat interaksi sosial, dengan interaksi sosial seperti kegiatan belajar bersama dapat mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, karena akan memiliki banyak sudut pandang dalam menyelesaikan suatu masalah, ketiga yaitu belajar lewat pengamalaman sendiri, perkembangan kognitif peserta didik akan lebih bermakna apabila diperoleh dari pengalaman diri sendiri secara langsung.

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah sub-taksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat mengingat sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu mengkreasi.

3) Tingkatan Berpikir Ranah Kognitif

Aspek kognitif terdiri atas enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda. Keenam tingkat tersebut dikemukakan oleh Bloom dan telah mengalami proses revisi oleh Anderson yang terdiri dari mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mengkreasi (*creating*). Enam tingkatan inilah yang sering digunakan dalam merumuskan tujuan belajar yang di kenal dengan istilah C1 sampai dengan C6.³⁷

a) C1 (Mengingat)

Mengingat adalah menentukan pengetahuan yang relevan dari ingatan atau memori jangka panjang. Kategori ini merupakan kategori yang paling rendah tingkatnya karena tidak terlalu banyak meminta energi.

b) C2 (Memahami)

Memahami adalah mengkonstruksi makna dari proses pembelajaran yang didasarkan kepada pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa termasuk komunikasi lisan, tertulis, grafis dan materi yang disampaikan.

³⁷ Anderson, L. W., & Krathwohl, D.R. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom* (Terj. Agung Prihantoro). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

c) C3 (Menerapkan)

Menerapkan atau mengaplikasikan adalah melakukan prosedur untuk melakukan latihan atau memecahkan masalah yang berhubungan erat dengan pengetahuan procedural yang terdiri dari dua macam proses kognitif yaitu mengeksekusi (*executing*) tugas yang biasa dan mengimplementasi (*implementing*) tugas tugas yang tidak biasa.

d) C4 (Menganalisis)

Menganalisis adalah keterampilan mengolah data untuk memahami dan menentukan suatu hubungan. Kategori menganalisa meliputi menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsur penyusunnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur penyusun

tersebut dengan struktur besarnya. Analisis merupakan proses berfikir setingkat lebih tinggi dari penerapan atau aplikasi. Kemampuan menganalisis juga dapat diartikan menentukan bagian-bagian dari suatu masalah, dan penyelesaian atau gagasan serta menunjukkan hubungan antar bagian itu.

e) C5 (Mengevaluasi)

Mengevaluasi adalah mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar. Kriteria yang sering dipakai adalah kualitas, efektifitas, efisiensi dan konsistensi. Standar mengevaluasi dapat berbentuk kuantitatif. Mengevaluasi

termasuk juga proses kognitif memeriksa dan mengkritisi.

f) C6 (Mengkreasi)

Mengkreasi atau mencipta yaitu memadukan suatu bagian untuk membentuk satu kesatuan yang utuh atau fungsional; yaitu, reorganisasi unsur ke dalam pola atau struktur yang baru. Termasuk dalam mengkreasi yaitu merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.³⁸

3. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

IPS merupakan studi integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu humaniora guna mengembangkan kemampuan kewarganegaraan. Pada program sekolah, IPS mengkaji secara sistematis dan terkoordinasi berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi serta ilmu humaniora, matematika dan ilmu alam.³⁹

Nursid Sumaatmaja, menyatakan pengertian IPS tidak berbeda dengan studi sosial. Studi sosial merupakan bidang pengkajian (bukan bidang keilmuan) gejala masalah sosial di masyarakat. Kedudukan IPS sebenarnya berinduk pada Ilmu Sosial artinya kerangka kerja IPS menggunakan teori, konsep dan prinsip yang berlaku pada Ilmu Sosial untuk melakukan pendekatan, analisa dan menyusun alternatif

³⁸ Anderson, L. W., & Krathwohl, D.R. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom* (Terj. Agung Prihantoro). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

³⁹ Abdurrahman Ahmad Musyarofah and Nasobi Niki Suma, 'Konsep Dasar IPS' (Sleman: Komojoyo Press, 2021). 2

pemecahan masalah sosial.⁴⁰

Menurut Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial (ilmu sejarah, geografi, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, dsb) yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermanaknaan bagi siswa dan kehidupannya. Berdasarkan uraian di atas disimpulkan pengertian IPS adalah studi sosial yang mempelajari-mengkaji segi praktis gejala dan masalah kehidupan sosial di masyarakat meliputi kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, ilmu politik dan sejarah. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermanaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.⁴¹

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS

⁴⁰ Sumatmadja, N. (2006). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Jakarta: Universitas Terbuka. 7

⁴¹ Samlawi, F., & Maftuh, B. (1999). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1

merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.

Pendidikan IPS dimaksudkan mampu memberikan pengertian terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Sedangkan konsep IPS itu meliputi: interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman atau kesamaan atau perbedaan, konflik dan konsensus, pola, tempat, kekuasaan, nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya, dan nasionalisme kepada peserta didik.⁴²

Selain itu menurut Endayani Tujuan pendidikan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Secara rinci, tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu pengetahuan dan pemahaman, sikap hidup belajar, nilai-nilai sosial dan sikap, serta keterampilan.⁴³

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan

⁴² Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, and Winda Arum Anggraeni, 'Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar', *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1.3 (2022), pp. 141–49. 143

⁴³ Cut Kumala Sari, 'Urgensi Pemahaman Konsep Dasar IPS Bagi Mahasiswa PGSD', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.2 (2024), pp. 2743–48. 2744

SMP meliputi :

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- 3) Sistem sosial budaya
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Sardiyo dalam Rasimin menjelaskan ruang lingkup IPS adalah "kehidupan manusia dalam masyarakat atau manusia sebagai anggota masyarakat, IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan fokus kajian dari IPS. Aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis. Aktivitas sosial manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi dan konsumsi. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh mempertahankan suatu kekuasaan.⁴⁴

4. Pengaruh Pemanfaatan Media Aplikasi Kahoot Terhadap hasil Belajar Konitif siswa dalam Pembelajaran IPS

Pendidikan adalah hal yang sangat krusial dalam kehidupan seseorang. Dengan adanya pendidikan seseorang dapat terus mengalami

⁴⁴ Musyarofah and Suma, 'Konsep Dasar IPS'. 5-6

perubahan baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi guna membentuk karakter bangsa serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa.⁴⁵

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran.⁴⁶ Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik adalah menggunakan platform Kahoot.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kuis seperti kegiatan *pre-test* atau *post-test*, atau soal-soal yang harus dipecahkan. Kahoot memuat fitur kuis, *game*, diskusi, dan survei. *Game* dan diskusi dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot diharapkan dapat meningkatkan interaktifitas dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan saat proses pembelajaran, ketika proses pembelajaran

⁴⁵ Ana Nurhasanah, Reksa Adya Pribadi, and M Dapid Nur, 'Analisis Kurikulum 2013', *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7.02 (2021), pp. 484–93. 485

⁴⁶ Erika Dini Putri, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar', 2023. 2

di atas sudah terlaksana maka kemungkinan besar hasil belajar siswa akan meningkat juga. Aplikasi ini sangat cocok untuk generasi digital yang menyukai tampilan dan fitur-fitur yang cukup menarik.⁴⁷

Berdasarkan uraian di atas, pemanfaatan aplikasi kahoot dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini juga sejalan dengan penelitian oleh Nisa'atul Wahidah dan M. Chotibuddin. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot berpengaruh positif atau bisa dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah.⁴⁸

Selain itu, penelitian oleh Akhmad Darmawan dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot pada materi Ruang Lingkup Biologi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penerapan Kahoot terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman konsep yang dipelajari. Berdasarkan hasil penelitiannya, media Kahoot dinilai efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif dan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan hasil belajar pada materi sains lainnya.⁴⁹

⁴⁷ Hidayat and others, 'Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam'. 6934-6935

⁴⁸ Nisa'atul Wahidah and M Chotibuddin, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah', *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1.1 (2021), pp. 112-38. 134-135

⁴⁹ Akhmad Darmawan, 'Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi', *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1.2 (2020), pp. 91-99. 98

Dari penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot berpotensi memiliki pengaruh besar untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Media ini menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan inovatif, sehingga mampu membangun pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Ketika siswa sudah merasa lebih terlibat dan menikmati proses pembelajaran, mereka akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dapat mendorong mereka untuk terlibat jauh dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih optimal.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif khususnya kuantitatif eksperimen. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulannya data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁵⁰ Jenis penelitian kuantitatif yaitu *quasi experiment design* tipe *nonequivalent control group design* di mana ada kelompok eksperimen dan kelompok control diseleksi secara acak. Masing-masing dari dua kelompok tersebut diberikan *pretest* dan *posttest* dalam kegiatan belajar- mengajar.

Tabel 3.1
Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*⁵¹

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	-	O4

O1 : *Pretest* (kelompok eksperimen)

O2 : *Posttest* (kelompok eksperimen)

O3 : *Pretest* (kelompok kontrol)

O4 : *Posttest* (kelompok kontrol)

⁵⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, ed. (ALFABETA Bandung, 2019). 16-17

⁵¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 74
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

X1 : Perlakuan menggunakan media aplikasi Kahoot

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan sekelompok manusia, binatang, benda-benda atau keadaan dengan kriteria tertentu yang ditetapkan peneliti sebagai subjek penelitian dan sumberdaya yang diperlukan untuk memberikan suatu jawaban dan kesimpulan akhir dari suatu penelitian.⁵² Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 148 siswa yang terdiri dari 5 kelas yaitu kelas A, B, C, D, dan E MTs Negeri 6 Jember. Populasi tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.2
Populasi Penelitian⁵³

No	Kelas	Jumlah
1.	VIII A	29
2.	VIII B	29
3.	VIII C	30
4.	VIII D	30
5.	VIII E	30
Jumlah Keseluruhan		148

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, dikarenakan mempunyai keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan

⁵² Jakni, 'Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan', Bandung: Alfabeta, 2016.

⁵³ Dokumentasi, Mts Negeri 6 jember 2025.

sampel yang diambil dari populasi yang mewakili.⁵⁴

Cara yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Alasan penggunaan teknik *sampling purposive* dalam penelitian ini adalah karena peneliti memilih sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang dianggap paling relevan dan representatif terhadap tujuan penelitian. Dalam konteks ini, peneliti tidak mengambil sampel secara acak, tetapi secara sengaja memilih kelas atau kelompok yang memiliki karakteristik sesuai dengan kebutuhan penelitian, seperti tingkat kemampuan akademik, ketersediaan waktu, atau penggunaan media pembelajaran tertentu. Dengan demikian, teknik *purposive sampling* digunakan agar data yang diperoleh benar-benar mendukung fokus penelitian dan memberikan hasil yang lebih akurat serta sesuai dengan permasalahan yang dikaji.

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari guru mata pelajaran IPS, diketahui data sebagai berikut :

Tabel 3.3

Data Nilai Rata-rata Kelas VIII

Kelas	Rata-rata
VIII A	60,0
VIII B	58,4
VIII C	57,8
VIII D	55,1
VIII E	55,2

Berdasarkan Tabel 3.3 sampel yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah siswa MTs Negeri 6 Jember Kelas VIII D sebagai kelas

⁵⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 127

Eksperimen dan Kelas VIII E sebagai kelas Kontrol. Dimana kelas VIII D dan E sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki nilai rata-rata relatif rendah dan setara dalam pembelajaran.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses sistematis untuk mengumpulkan dan merekam informasi yang relevan dengan tujuan penelitian tertentu. Dalam konteks penelitian, pengumpulan data berfungsi untuk memperoleh informasi yang valid dan dapat diandalkan, yang nantinya akan dianalisis guna menjawab pertanyaan atau hipotesis yang diajukan. Proses ini merupakan inti dari penelitian karena hasil analisis data inilah yang akan memberikan jawaban atau solusi atas masalah penelitian yang sedang dikaji.⁵⁵

Fokus utama pada penelitian ini terletak pada teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang relevan dan mendalam mengenai pengaruh pemanfaatan media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

1. Tes

Bentuk tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan soal *pretest* dan *posttests*. Dimana soal *pretest* adalah tes yang digunakan sebelum menerapkan eksperimen kepada sampel penelitian. Sedangkan *posttests* adalah tes yang dilakukan setelah menerapkan eksperimen kepada sampel penelitian.

⁵⁵ Siti Romdona, Silvia Senja Junista, and Ahmad Gunawan, 'Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner', *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3.1 (2025), pp. 39–47.

Penilaian terhadap jawaban siswa dilakukan dengan memberikan skor 1 untuk setiap jawaban benar dan skor 0 untuk setiap jawaban salah. Jumlah skor keseluruhan diperoleh dari total butir soal yang dijawab dengan benar, dari total 20 soal pilihan ganda.

Materi yang digunakan dalam tes ini yaitu Tema 4 Interaksi Antara Negara-negara ASEAN materi bab 2 Perdagangan Internasional. Soal ini terdiri 20 soal pilihan ganda.

2. Dokumentasi

Dalam konteks penelitian ini mengenai teknik pengumpulan data dokumentasi dapat menjadi sebuah komponen pelengkap yang signifikan. Berupa dokumentasi materi pembelajaran IPS, dokumentasi kegiatan pembelajaran IPS, dokumentasi hasil pekerjaan siswa, dokumentasi profil lembaga MTs Negeri 6 Jember.

3. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh guru IPS untuk memantau secara langsung kinerja peneliti saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas dan juga feedback yang diberikan oleh siswa ketika pembelajaran berlangsung. Selama kegiatan berlangsung, guru IPS mengamati setiap tahapan yang dilakukan peneliti, mulai dari penyampaian tujuan pembelajaran, penggunaan media, strategi mengajar, hingga interaksi peneliti dengan peserta didik. Observasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peneliti mampu menerapkan rancangan pembelajaran yang telah disusun serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang muncul di

lapangan. Melalui observasi tersebut, guru IPS dapat memberikan umpan balik yang konstruktif kepada peneliti sehingga proses penelitian berjalan lebih objektif, terarah, dan sesuai dengan standar pembelajaran IPS yang berlaku.

D. Uji Instrumen Penelitian

Instrumen diartikan sebagai alat atau suatu komponen penting dalam penelitian, instrumen dapat dimaknai seperangkat tes yang berfungsi sebagai alat pengumpulan data atau bahan yang diolah dalam penelitian. Melalui instrumen akan memudahkan peneliti dalam mengambil data yang dibutuhkan dalam penelitian, yang kemudian akan dituangkan dalam butir-butir soal pada instrument.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu soal *pretest*, dan soal *posttest*, kedua hal ini merupakan serangkaian tes atau soal-soal tertulis yang dibuat untuk mendapatkan jawaban dari objek yang diteliti, juga untuk mendapatkan data penelitian, soal yang dibuat yaitu berupa pilihan ganda dengan 20 soal dimana pada masing-masing soal memiliki jawaban benar beserta point nya.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre test* dan *post test*. *Pre test* diberikan pada saat sebelum perlakuan, sedangkan *post test* digunakan setelah perlakuan. Sebelum tes tersebut dipakai untuk mengumpulkan data, maka tes tersebut harus di uji cobakan dahulu untuk mendapatkan data penelitian yang valid dan reliabel. Dalam penelitian ini subjek uji validitas adalah siswa kelas VIII C yang berjumlah 30 siswa.

Dalam sebuah penelitian, terdapat dua hal yang utama dalam mempengaruhi kualitas penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data.⁵⁶ Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berujuk pada validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berujuk pada ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.

1. Uji Validitas

Untuk memperkuat kevalidan instrumen sebelum angket diberikan kepada siswa yang akan dijadikan sampel penelitian, maka dilakukan uji instrumen kepada siswa yang bukan termasuk dalam sampel penelitian. Dalam pengujian ini, peneliti mengambil siswa dari sekolah yang sama, tetapi dari kelas yang bukan sampel penelitian, yaitu Kelas VIII C.

Dalam perhitungan uji validitas, suatu butir soal dianggap valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, sedangkan soal yang dinyatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Pada uji validitas ini peneliti menggunakan rumus korelasi product moment dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh hasil $r_{tabel} = 0,361$.

Tabel 3.4
Indeks Validasi

No	Nilai	Validasi
1	$> 0,361$	Valid
2	$< 0,361$	Tidak Valid

Untuk mempermudah dalam melakukan uji validitas instrumen pada penelitian ini, maka peneliti menggunakan program *IBM SPSS Statistics*

⁵⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

25 for Windows. Berdasarkan dari perhitungan program IBM SPSS

Statistics 25 for Windows diperoleh data berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas

No Soal	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	0,589	0,361	Valid
2	0,667	0,361	Valid
3	0,088	0,361	Tidak valid
4	0,425	0,361	Valid
5	0,487	0,361	Valid
6	0,707	0,361	Valid
7	0,195	0,361	Tidak valid
8	0,473	0,361	Valid
9	0,314	0,361	Tidak valid
10	0,735	0,361	Valid
11	0,774	0,361	Valid
12	0,032	0,361	Tidak valid
13	0,425	0,361	Valid
14	0,145	0,361	Tidak valid
15	0,363	0,361	Valid
16	0,694	0,361	Valid
17	0,121	0,361	Tidak valid
18	0,670	0,361	Valid
19	0,434	0,361	Valid
20	0,121	0,361	Tidak valid
21	0,441	0,361	Valid
22	0,611	0,361	Valid
23	0,571	0,361	Valid
24	0,150	0,361	Tidak valid
25	0,691	0,361	Valid
26	0,624	0,361	Valid
27	0,257	0,361	Tidak valid
28	0,774	0,361	Valid
29	0,089	0,361	Tidak valid
30	0,447	0,361	Valid

Berdasarkan Tabel 3.5 hasil uji validitas menggunakan SPSS Versi 25

terhadap 30 butir soal, diperoleh 20 butir soal yang dinyatakan valid dan

10 butir soal yang tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Dengan demikian,

10 butir soal tersebut tidak digunakan dalam penelitian karena tidak memenuhi kriteria validitas instrument. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan SPSS Versi 25 terdapat 20 soal valid yang akan digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan adalah untuk mengukur apakah alat ukur yang digunakan cukup akurat, stabil atau konsisten dalam mengukur apa yang ingin diukur.⁵⁷ Reliabilitas alat penilaian adalah ketepatan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang sama. Uji reliabilitas ini menggunakan *Alfa Cronbach* dengan bantuan IBM SPSS 25. Pengujian reabilitas ini dilakukan jika instrumen yang digunakan memiliki jawaban benar lebih dari satu, misalnya seperti instrument Esai atau Kuosioner.

Tabel 3.6
Interpretasi Tingkat Reliabilitas Instrumen

Nilai Koefesien Korelasi	Interpretasi
0,800-1,00	Sangat Tinggi
0,600-0,799	Tinggi
0,400-0,599	Cukup
0,200-0,399	Rendah
0,000-0,199	Sangat Rendah

Setelah dilakukan uji validitas, tahap berikutnya adalah uji reliabilitas yang bertujuan untuk mengukur konsistensi dan kelayakan instrumen dalam

⁵⁷ M Syamsul Bahri, H Fahkry Zamzam, *Model Penelitian Kuantitatif Berbasis SEM-Amos* (Deepublish, 2015).

memperoleh data hasil belajar siswa. Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.910	20

Berdasarkan Tabel 3.7 perhitungan uji reliabilitas menggunakan model *Cronbach's Alpha* pada software SPSS versi 25 diperoleh hasil reliabilitas 0,910. Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan, maka nilai yang diperoleh dikategorikan memiliki reliabilitas sangat tinggi.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji Tingkat kesukaran merupakan cara untuk mengetahui tingkat kesukaran pada setiap butir tes. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi butir-butir soal yang termasuk dalam kategori mudah, sedang, atau sukar. Tingkat kesukaran ditentukan berdasarkan sejauh mana kemampuan siswa dalam menjawab setiap butir soal tersebut. Suatu tes dapat dikatakan baik jika memiliki jumlah butir soal sukar, sedang, dan mudah secara proposional.⁵⁸

Angka indeks kesukaran sebesar 0,00 sampai dengan 1.00. Jika suatu butir soal mempunyai angka indeks kesukaran sebesar 0,00 - 0,30 berarti butir soal tersebut termasuk dalam kategori butir soal yang sukar.

⁵⁸ Eliza Pradita, Priarti Megawanti, and Yulianingsih Yulianingsih, 'Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta', *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3.1 (2023), pp. 109–18.

Jika butir soal mempunyai angka indeks kesukaran 0,30-0,70 maka butir soal tersebut dikategorikan butir soal yang sedang, jika indeks kesukaran antara 0,70- 1,00 maka butir soal tersebut dikategorikan sebagai soal yang mudah.

Tabel 3.8
Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal

No	Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0,70	Sedang
2	0,77	Mudah
3	0,80	Mudah
4	0,40	Sedang
5	0,63	Sedang
6	0,70	Sedang
7	0,67	Sedang
8	0,83	Mudah
9	0,93	Mudah
10	0,87	Mudah
11	0,63	Sedang
12	0,63	Sedang
13	0,70	Sedang
14	0,60	Sedang
15	0,73	Mudah
16	0,87	Mudah
17	0,73	Mudah
18	0,73	Mudah
19	0,83	Mudah
20	0,67	Mudah

Berdasarkan Tabel 3.8 hasil perhitungan indeks kesukaran butir soal diperoleh bahwa terdapat 11 soal dengan kategori mudah dan 9 soal kategori sedang.

4. Uji Daya Beda

Daya pembeda butir soal mengacu pada kemampuan suatu soal untuk membedakan antara kelompok siswa berdasarkan aspek yang diukur, sesuai dengan perbedaan yang ada di dalam kelompok tersebut.

Salah satu tujuan dalam menganalisis daya pembeda adalah untuk mengetahui apakah suatu butir soal mampu membedakan siswa dengan kemampuan tinggi dari siswa dengan kemampuan rendah.

Klasifikasi daya pembeda ditentukan berdasarkan angka indeks diskriminasi (D) dari setiap butir soal. Dengan kata lain, jika suatu butir soal memiliki daya pembeda yang baik, maka hal tersebut menunjukkan bahwa suatu soal mampu membedakan antara siswa dengan kemampuan tinggi dan siswa dengan kemampuan rendah.⁵⁹ Berikut merupakan kriteria yang digunakan untuk menentukan daya pembeda:

- a. $0,00 - 0,20 =$ Jelek (*poor*)
- b. $0,20 - 0,40 =$ Sedang (*satisfactory*)
- c. $0,40 - 0,70 =$ Baik (*good*)
- d. $0,70 - 1,00 =$ Baik Sekali (*excellent*)

Tabel 3.9
Hasil Uji Analisis Daya Pembeda

No	r _{hitung} (Output SPSS)	Daya Beda Butir Soal
1	0,562	Baik
2	0,643	Baik
3	0,372	Sedang
4	0,413	Baik
5	0,761	Baik sekali
6	0,352	Sedang
7	0,761	Baik sekali
8	0,793	Baik sekali
9	0,415	Baik
10	0,368	Sedang
11	0,701	Baik
12	0,686	Baik

⁵⁹ Sukma Sacita Dewi, Rachmaniah Mirza Hariastuti, and Arfiati Ulfa Utami, 'Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (OMI) Tingkat SMP Tahun 2018', *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3.1 (2019), pp. 15–26.

13	0,352	Sedang
14	0,404	Sedang
15	0,598	Baik
16	0,567	Baik
17	0,646	Baik
18	0,630	Baik
19	0,793	Baik sekali
20	0,357	Sedang

Berdasarkan Tabel 3.9 diketahui terdapat 4 soal dengan kategori baik sekali, 10 soal kategori baik, dan 6 soal kategori sedang. Butir soal yang termasuk dalam kategori baik dan sedang dapat dijadikan sebagai instrument penelitian karena telah memenuhi kriteria kualitas yang diperlukan. Hal ini menunjukkan bahwa butir-butir soal tersebut memiliki kemampuan membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah, sehingga layak digunakan untuk mengukur hasil belajar secara objektif.

E. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan analisis uji t, dalam penelitian uji t yang digunakan adalah uji *Independent Sample T-Test*.

Sebelum melakukan uji t, dilakukan dua uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Merupakan sebuah pengujian yang bertujuan untuk menilai sebaran

data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data

tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Uji Normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Dalam penelitian ini.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah pengujian mengenai varian dan digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel mempunyai varian yang sama atau tidak. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah perbedaan dalam variabelitas antara kelompok adalah signifikan atau hanya merupakan hasil dari variabelitas acak. Sehingga melalui uji homogenitas ini dapat menunjukkan bahwa data yang diperoleh homogen. Untuk mengetahui data hasil peneliti memiliki variansi yang sama atau homogen maka dapat dilihat dari nilai signifikan lebih dari 0,05.⁶⁰ Untuk menentukan

homogen tidaknya suatu data, maka kriteria yang berlaku antara lain:

(1) jika signifikansi yang diperoleh lebih $> 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima dan (2) jika signifikansi yang diperoleh lebih $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis atau anggapan dasar adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji

⁶⁰ Fadillah Annisak, Humairo Sakinah Zainuri, and Siti Fadillah, 'Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian', *Al Ittihadu*, 3.1 (2024), pp. 105–16. 111

kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian.⁶¹

Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis data yaitu uji-t yaitu *Independent Sample T-test*. Uji *Independent Sample T-test* adalah teknik analisis data yang digunakan untuk membandingkan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain dengan tujuan apakah kedua grup tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *SPSS for Window Versi 25* dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 ditolak, dan apabila nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka (H_a) diterima.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁶¹ Manna Wassalwa and others, 'Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrik', *Al Ittihadu*, 3.1 (2024), pp. 67–79. 2
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

Pada Bagian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan terkait lokasi penelitian berdasarkan hasil yang diperoleh. Adapun dalam penelitian ini, objek yang diteliti tidak mencakup keseluruhan, melainkan hanya memfokuskan pada bagian tertentu yang memiliki relevansi dengan judul skripsi.

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 yang berlokasi di Jalan Ahmad Yani nomor 45 Sukowono, Jember 68194 Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur.

2. Profil Sekolah⁶²

- a. Nama Sekolah : MTs Negeri 6 Jember
- b. NIS / NPSM : 20581575
- c. NSS : 121135090007
- d. Propinsi : Jawa Timur
- e. Kabupaten : Jember
- f. Kecamatan : Sukowono
- g. Desa/Kelurahan : Sukowono
- h. Jalan dan Nomor : A. Yani no 45
- i. Kode Pos : 68194

⁶² Dokumentasi, MTs Negeri 6 jember 2025.

- j. Telepon : Kode Wilayah : 0331 Nomor : 566353
- k. Daerah : Pedesaan
- l. Status Sekolah : Negeri
- m. Akreditasi : A
- n. Surat Keputusan/SK : 1857/BAN-SM/SK/2022
- o. Penerbit SK : Badan Akreditasi Nasional
Sekolah/Madrasah
- p. Tahun Berdiri : Tahun 1961
- q. Tahun Perubahan : Tahun 199
- r. Keg Belajar Mengajar : Pagi
- s. Bangunan Sekolah : Milik Sendiri
- t. Luas Bangunan : 4377 m²
- u. Luas Tanah : 8934 m²
- v. Jarak Tempuh Ke Pusat Kecamatan : 0,5 KM
- w. Jarak Tempuh Ke Pusat Kabupaten : 20 KM
- x. Terletak Pada Lintasan : Kecamatan
3. Organisasi dan Kelembagaan⁶³

Kepala Sekolah: Nur Wahid, S.Pd.I, M.Pd.I

Komite Madrasah: Mahmudi

Ka Urusan Tata Usaha: BAMBANG ADI SUCIPTO, S.Si

WAKA Humas: Oni Hermawan, S.Pd

⁶³ Dokumentasi, MTs Negeri 6 Jember 2025.

a. Bidang Sosial: Khalifah SL, S.Pd

Waka Kurikulum: Sri Ratnaningsih, S.Pd

b. Bidang P5 : Khalifah SL, S.Pd

c. Bidang Litbang : Kunrozazi, S.Pd

d. Bidang Perpustakaan : Oktorika Suwarni, S.Pd

Waka Kesiswaan

e. Bidang OSIM : Iqbal Ramadhan, S.Pd

f. Bidang Tatatertib : Slamet Harianto, S.Pd

g. Bidang Ekstra Kurikuler : Kunrozazi, S.Pd

Waka Sarana Prasarana : Misbah Al Ayyubi, SS

Wali Kelas :

h. 7A: Khalifah SL, S.Pd

i. 7B: Sukaryo, S.Ag

j. 7C: Siti Maisaroh, S.Pd.I

k. 7D: Sri Wahyuni, S.Pd

l. 7E: Ida Agus Suryani, S.Pd

m. 8A: Yoni Ahmad D, S.Pd

n. 8B: Ika Meladiana CF, S.Pd

o. 8C: Shofia Hidayanti, SE

p. 8D: Fitri Ekasari K, M.Pd

q. 8E: Siti Holifah, S.Pd

r. 9A: Nurfarida Agustini, S.Pd

s. 9B: Ahmad Baihaki, S.Ag



t. 9C: Slamet Harianto, S.Pd

u. 9D: Agus Priyono, SP

v. 9E: Kunrozazi, S.Pd

w. 9F: Nur Fatimah, S.Ag

BIMBINGAN KONSELING:

x. Izzatul Maulidiyah, S.Pd. (Kelas VII)

y. Amsul Arifin (Kelas VIII)

z. Marsono, S.Sos (Kelas IX)

4. Data Pendidikan dan Tenaga Kependidikan⁶⁴

a. Guru PNS :17

b. Guru Non PNS : 15

c. Struktural/JFU PNS : 4

d. Struktural/JFU Non PNS : 5

5. Visi dan Misi MTsN 6 Jember⁶⁵

Visi Madrasah Visi MTs Negeri 6 Jember adalah “Unggul dalam prestasi yang berorientasi pada penguasaan IPTEK dan IMTAQ” Indikator pencapaian visi Madrasah adalah sebagai berikut:

- a. Sumberdaya manusia pendidikan yang sehat, handal dan profesional serta mampu melayani dengan prima.
- b. Terwujudnya lulusan yang unggul dalam prestasi di bidang IPTEK dan IMTAQ.
- c. Proses pendidikan yang dinamik, menyenangkan dengan penggunaan

⁶⁴ Dokumentasi, MTs Negeri 6 Jember 2025.

⁶⁵ Dokumentasi, MTs Negeri 6 Jember 2025.

media pembelajaran inovatif serta penerapan beberapa model pembelajaran di kelas.

- d. Terciptanya kurikulum yang terintergrasi yang sesuai dengan potensi sekolah dan berwawasan global dengan sistem penilaian pendidikan yang jujur dan obyektif.
- e. Terwujudnya sarana dan prasarana pendidikan yang lengkap dan berkualitas.
- f. Terciptanya lingkungan belajar baik yang mendukung tercapainya prestasi secara akademik dan non akademik.
- g. Pembiayaan kegiatan pendidikan yang transparan dan akuntable.
- h. Pengelolaan pendidikan yang melibatkan peran serta dan partisipasi masyarakat

Misi MTsN 6 Jember

- a. Meningkatkan prestasi akademis dan non-akademis dengan strategi.
- b. Optimalisasi pembelajaran.
- c. Optimalisasi bimbingan.
- d. Optimalisasi pembinaan siswa.

6. Tujuan MTsN 6 Jember⁶⁶

- a. Tujuan umum MTs Negeri 6 Jember adalah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-

⁶⁶ Dokumentasi, MTs Negeri 6 Jember 2025.

undang.

b. Tujuan khusus MTs Negeri 6 Jember adalah:

- 1) Terbentuknya tenaga pendidik yang profesional dan karyawan yang mampu melaksanakan layanan prima terhadap siswa dan masyarakat.
- 2) Terciptanya lulusan yang unggul dalam prestasi di bidang IPTEK dan IMTAQ.
- 3) Terwujudnya proses pembelajaran yang kreatif dan efisien dengan penggunaan media dan inovasi dalam pembelajaran.
- 4) Tersusunnya kurikulum yang berorientasi pada ciri khas sekolah dan memiliki sistem penilaian yang berstandar nasional.
- 5) Teraktualisasikannya semua potensi siswa dalam bidang akademik dan non akademik.
- 6) Terpenuhiya semua sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung.
- 7) Terwujudnya lingkungan sekolah yang sehat dengan tingkat kepedulian warga sekolah terhadap lingkungan yang semakin tinggi.
- 8) Terlaksananya semua program sekolah dengan pengelolaan dan pembiayaan yang melibatkan partisipasi masyarakat secara langsung.

7. Program Unggulan di MTsN 6 Jember⁶⁷

- a. Tahfidul Qur'an Pembina Faozun Arozi, S.Pd.I
- b. BTA Pembina Sukaryo, S.Ag.
- c. Pramuka Pembina Kunrozazi.
- d. PMR Pembina Fitri Ekasari K, S.Pd.
- e. Paskibra Pembina Iqbal Ramadhan, S.Pd.
- f. Drum Band Pembina Marsono, S.Sos.I.
- g. Musik Pembina Oni Hermawan, S.Pd.
- h. Olahraga Prestasi(*Volly Ball*) Pembina Ida Agus Suryani, S.Pd.
- i. Futsal Pembina Slamet Harianto, S.Pd.
- j. Pencak Silat Pembina Eko Wahyudi, S.Pd.

8. Sarana dan Prasarana⁶⁸

Sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Ketersediaan fasilitas yang memadai dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, efektif, dan kondusif bagi siswa maupun guru. Oleh karena itu, penilaian terhadap sarana dan prasarana di MTs Negeri 6 Jember perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kesiapan sekolah dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Berikut ini disajikan data mengenai kondisi sarana dan prasarana yang terdapat di MTs Negeri 6 Jember.

⁶⁷ Dokumentasi, MTs Negeri 6 Jember 2025.

⁶⁸ Dokumentasi, MTs Negeri 6 Jember 2025.

Tabel 4.1
Sarana dan Prasarana

No	Jenis Ruang	Kondisi Unit		
		Baik	Rusak ringan	Berat
1	Ruang Kelas	✓		
2	Ruang Kepala Sekolah	✓		
3	Ruang Laboratorium IPA	✓		
4	Ruang Laboratorium Bahasa	✓		
5	Ruang Perpustakaan	✓		
6	Ruang UKS	✓		
7	Ruang Keterampilan	-	-	-
8	Ruang Kesenian	-	-	-
9	Ruang Toilet Guru	✓		
10	Ruang Toilet Siswa		✓	

Berdasarkan data pada Tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa secara umum sarana dan prasarana di MTs Negeri 6 Jember telah cukup memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa fasilitas yang perlu ditingkatkan baik dari segi jumlah maupun kualitasnya. Peningkatan fasilitas seperti ruang laboratorium, media pembelajaran digital, serta sarana penunjang lainnya diharapkan dapat lebih mengoptimalkan proses belajar mengajar dan menciptakan suasana pendidikan yang lebih inovatif dan efektif.⁶⁹

B. Penyajian Data

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti serta menggali informasi melalui guru IPS kelas VIII diketahui bahwa siswa kelas VIII banyak mengalami permasalahan dalam hasil belajarnya, dikarenakan

⁶⁹ Dokumentasi, MTs Negeri 6 Jember 2025.

pembelajaran IPS yang banyak memiliki materi dan penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional seperti papan tulis, spidol, buku, dan alat peraga sederhana. Setelah dilakukan penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot, dengan berbantuan uji soal yakni *pretest* dan *posttest* peneliti mampu mengidentifikasi bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang didapat oleh siswa kelas VIII sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot tersebut.⁷⁰ Data hasil uji *pretest* dan *posttest* pada kelas VIII dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 4.2
Data Hasil Pretest Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai Pretest
1	Afiatul hasanah	70
2	Agus bayu saputra	70
3	Ahmad furqon	60
4	Ainun jannah	75
5	Aisyah wulandari	75
6	Anisah	50
7	Aprilia nafisatul hasanah	70
8	Awwaliyah deyabella anindita	65
9	Ayunia azmi zazkia	55
10	Bayu iflahatur rohman	75
11	Dela karina pujiwati	75
12	Devi roizatul aprilia	70
13	Eko reza saputra	75
14	Fara assifa aska	75
15	Fina aufa afkarina	65
16	Firliana aprilia	70
17	Indri dwi safaroh	75
18	M kava maulana zaki	75
19	M. Aditya ramadhani	65
20	M. Alfiano sandianofa	65
21	Marsya adela putri	75

⁷⁰ Observasi, MTs Negeri 6 Jember 2025.

22	Moh. Cesar apriliano saputra	75
23	Muhammad fikri amradini S	70
24	Navisatul kumarromah	60
25	Nayla rezky tania sugianto	55
26	Raesyia putri eka ramadhani	70
27	Renita nindi puspita sari	70
28	Siti farida	70
29	Siti ridkiana	60
30	Siti yuliatul hazanah	65
	Rata-rata	68,1

Berdasarkan Tabel 4.2 di peroleh rata-rata nilai *pretest* kelas VIII E sebagai kelas Kontrol adalah 68,1 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 50.

Tabel 4.3
Pretest Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai Pretest
1	Abelia cantika putri	65
2	Adelia anugrah putri dhafina	75
3	Agil fefriyan mubarok	70
4	Aizul mamidah maharatih	70
5	Amelia oktavian	80
6	Amrina rosyidah	65
7	Anisa rika furoidah	50
8	Arik dwi setiawan	65
9	Arya damar putra	75
10	Azzahra nur ramadhan	75
11	Bimantyo putra utama	70
12	Fatimatus zahra haura insiyah	75
13	Febiana candrawati	70
14	Himayatuzzahwa	75
15	Ikhwan mahbubi	70
16	Ilmi agni maulidi	75
17	Jacinda ruela arnilda	70
18	Kinara ghibrani maleeka azzura	65
19	Moch fikri hasan	75
20	Moch. Alaik farhan abadan	65
21	Moh. Gafin	70
22	Monica rara anggita putri	70
23	Muhammad idrus	70
24	Muhammad rendi yunan ma'ruf	70

25	Nadiatul hasanah	70
26	Nurdina kamalia	65
27	Nurdini kamalia	70
28	Oktasari	70
29	Safrina intan sofyani	75
30	Sinta nuriyah	55
	Rata-rata	69,5

Berdasarkan Tabel 4.3 diperoleh rata-rata nilai *pretest* kelas VIII D sebagai kelas Eksperimen adalah 69,5 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 55.

Setelah diberikan perlakuan, peneliti kemudian melaksanakan *posttest* untuk mengetahui skor yang diperoleh peserta didik setelah menerima perlakuan tersebut. Pada penelitian yang diberikan perlakuan menggunakan media aplikasi Kahoot adalah kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan media yang konvensional. Berikut tabel *posttest* siswa kelas VIII D dan E.

Tabel 4.4
***Posttest* Kelas Kontrol**

No	Nama	Nilai <i>Posttest</i>
1	Afiatul hasanah	80
2	Agus bayu saputra	85
3	Ahmad furqon	80
4	Ainun jannah	90
5	Aisyah wulandari	85
6	Anisah	90
7	Aprilia nafisatul hasanah	90
8	Awwaliyah deyabella anindita	75
9	Ayunia azmi zazkia	80
10	Bayu iflahatur rohman	90
11	Dela karina pujiwati	85
12	Devi roizatul aprilia	75
13	Eko reza saputra	90
14	Fara assifa aska	85
15	Fina aufa afkarina	85

16	Firliana aprilia	85
17	Indri dwi safaroh	75
18	M kava maulana zaki	75
19	M. Aditya ramadhani	95
20	M. Alfiano sandianofa	75
21	Marsya adela putri	85
22	Moh. Cesar apriliano saputra	80
23	Muhammad fikri amradini S	75
24	Navisatul qumarromah	90
25	Nayla rezky tania sugianto	85
26	Raesyia putri eka ramadhani	80
27	Renita nindi puspita sari	100
28	Siti farida	80
29	Siti ridkiana	90
30	Siti yuliatul hazanah	90
	Rata-rata	84,1

Berdasarkan Tabel 4.4 diperoleh rata-rata nilai *posttest* kelas VIII E sebagai kelas Kontrol adalah 84,1 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 75.

Tabel 4.5
***Posttest* Kelas Eksperimen**

No	Nama	Nilai <i>Posttest</i>
1	Abelia cantika putri	90
2	Adelia anugrah putri dhafina	85
3	Agil fefriyan mubarak	80
4	Aizul mamidah maharatih	95
5	Amelia oktavian	90
6	Amrina rosyidah	100
7	Anisa rika furoidah	100
8	Arik dwi setiawan	75
9	Arya damar putra	90
10	Azzahra nur ramadhan	90
11	Bimantyo putra utama	95
12	Fatimatus zahra haura insiyah	95
13	Febiana candrawati	100
14	Himayatuzzahwa	95
15	Ikhwan mahbubi	95
16	Ilmi agni maulidi	95
17	Jacinda ruela arnilda	80
18	Kinara ghibrani maleeka azzura	80

19	Moch fikri hasan	95
20	Moch. Alaik farhan abadan	80
21	Moh. Gafin	90
22	Monica rara anggita putri	90
23	Muhammad idrus	80
24	Muhammad rendi yunan ma'ruf	95
25	Nadiatul hasanah	95
26	Nurdina kamalia	85
27	Nurdini kamalia	95
28	Oktasari	80
29	Safrina intan sofyani	100
30	Sinta nuriyah	100
	Rata-rata	90,5

Berdasarkan Tabel 4.5 diperoleh rata-rata nilai *posttest* kelas VIII D sebagai kelas Eksperimen adalah 90,5 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 75.

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

1. Hasil Uji Normalitas

Dalam penelitian kuantitatif, uji normalitas bertujuan untuk menganalisis apakah data sampel memiliki distribusi mendekati normal.

Asumsi normalitas merupakan salah satu persyaratan penting yang mendasari penggunaan banyak teknik statistik parametrik. Apabila hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, peneliti dapat mempertimbangkan penggunaan metode statistik non parametrik sebagai alternatif analisis yang tidak terlalu bergantung pada asumsi normalitas.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah jika nilai signifikan (sig) $> 0,05$, maka data penelitian dinyatakan berdistribusi

normal. Dan sebaliknya jika nilai signifikan (sig) $< 0,05$, maka data penelitian dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas yang diperoleh dari analisis menggunakan *SPSS For Windows Versi 25* dapat dilihat pada tabel yang telah disajikan dibawah ini :

Tabel 4.6
Perhitungan Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest Kelas Kontrol	.237	30	.099	.855	30	.076
Posttest Kelas Kontrol	.150	30	.112	.917	30	.089
Pretest Kelas Eksperimen	.266	30	.150	.837	30	.090
Posttest Kelas Eksperimen	.227	30	.200	.884	30	.098

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.6 hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* yang disajikan pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa :

- Pretest* Kelas Kontrol : Nilai signifikan (Sig) sebesar 0,076 ($> 0,05$), menunjukkan bahwa data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal.
- Posttest* Kelas Kontrol : Nilai signifikan (Sig) sebesar 0,089 ($> 0,05$), menunjukkan bahwa data *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal.
- Pretest* Kelas Eksperimen : Nilai signifikan (Sig) sebesar 0,090 ($> 0,05$), menunjukkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal.
- Posttest* Kelas Eksperimen : Nilai signifikan (Sig) sebesar 0,098 ($> 0,05$), menunjukkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal.

Dari hasil uji normalitas, dapat disimpulkan bahwa seluruh data penelitian, baik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, baik data *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian memenuhi asumsi normalitas dan dapat dilanjutkan ke tahap analisis selanjutnya, yaitu uji homogenitas dan pengujian hipotesis.

2. Hasil Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas dan memastikan bahwa data penelitian berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) homogen atau tidak. Homogenitas varians merupakan asumsi penting dalam analisis statistik parametrik, seperti uji-t atau ANOVA, karena memastikan bahwa perbedaan yang ditemukan antara kelompok bukan disebabkan oleh perbedaan varians yang signifikan.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan metode *Levene's Test*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikan (Sig) $> 0,05$, maka varians data dinyatakan homogen. Dan sebaliknya jika nilai signifikan (Sig) $< 0,05$, maka varians data dinyatakan tidak homogen.

Hasil uji homogenitas akan disajikan dalam tabel di bawah ini, yang akan menunjukkan apakah data penelitian memenuhi asumsi homogenitas atau tidak. Dengan demikian, uji homogenitas ini menjadi

langkah penting untuk memastikan keabsahan hasil analisis statistik yang akan dilakukan selanjutnya.

Tabel 4.7
Perhitungan Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPS	Based on Mean	.689	1	58	.410
	Based on Median	.812	1	58	.371
	Based on Median and with adjusted df	.812	1	57.251	.371
	Based on trimmed mean	.609	1	58	.438

Berdasarkan Tabel 4.7 hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* yang disajikan pada tabel di atas, dapat dianalisis sebagai berikut :

- Berdasarkan Mean : Nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,410 ($> 0,05$), menunjukkan bahwa varians data homogen.
- Berdasarkan Median : Nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,371 ($> 0,05$), mengindikasikan bahwa varians data juga homogen.
- Berdasarkan Median dengan Adjusted df : Nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,371 ($> 0,05$), yang menguatkan bahwa varians data homogen.
- Berdasarkan Trimmend Mean : Nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,438 ($> 0,05$), menunjukkan bahwa varians data tetap homogen.

Data hasil uji homogenitas menggunakan berbagai metode (berdasarkan mean, median, adjusted df, dan trimmed mean), dapat disimpulkan bahwa varians data penelitian homogen.

3. Data Hasil Uji Hipotesis

Setelah memastikan bahwa data penelitian memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data dan pengujian hipotesis. Pada penelitian ini, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (t-test) untuk membandingkan perbedaan rata-rata antara dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji-t dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel dependen, dalam hal ini adalah hasil belajar.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji-t adalah Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sebaliknya Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Adapun hasil uji *Independent Sample T-test* dengan *SPSS For Windows Versi 25* terhadap hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Uji t *Independent Sampel Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Nilai	Equal variances assumed	.689	.410	-3.486	58	.001	-6.333	1.817	-9.970 -2.697
	Equal variances not assumed			-3.486	57.086	.001	-6.333	1.817	-9.971 -2.695

Berdasarkan Tabel 4.8 hasil uji-t pada Tabel 4.8 nilai sig. (2-tailed)

adalah 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa

hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas, membuktikan bahwa intervensi yang diberikan berpengaruh secara statistik.

D. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terbukti adanya pengaruh dari pemanfaatan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Jember. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai *posttest* di kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Dalam konteks analisis statistik, jika nilai signifikan sig. (2-tailed) yang diperoleh lebih rendah dari 0.05 ($p < 0.05$), maka hasil tersebut dinyatakan signifikan, yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan varians antara kedua kelompok yang diuji. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi melebihi 0,05 ($p > 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa varians dari kedua kelompok tersebut adalah sama atau tidak berbeda secara signifikan.⁷¹

Hasil analisis hipotesis menggunakan uji *Independent Sampel T-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikan (Sig. 2-tailed)

⁷¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 137
 digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

sebesar 0,001 ($< 0,05$) mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Kahoot dapat dinyatakan memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Pembagian kelas pada kegiatan penelitian ini terbagi menjadi dua, yakni kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas, baik kontrol maupun eksperimen, proses pembelajaran diawali dengan mengisi soal *pretest* dan diakhiri dengan mengisi soal *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa. Pada kelas VIII E sebagai kelas kontrol, guru menggunakan media pembelajaran konvensional, yang mana siswa hanya menggunakan buku teks dan papan tulis sebagai media pembelajaran serta diberikan tugas-tugas tertulis. Metode ini membuat siswa cenderung pasif dan kurang interaktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, di kelas eksperimen VIII D, guru memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai media dalam pembelajaran IPS. Pada proses pembelajaran, guru menggunakan bantuan LCD dan proyektor untuk menampilkan soal-soal interaktif melalui aplikasi Kahoot. Dengan pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPS ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan nilai yang signifikan.

Temuan ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Robert Gagne, yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan apabila siswa memperoleh stimulus yang menarik dan mendapat umpan balik

segera setelah menjawab suatu pertanyaan. Kahoot sebagai aplikasi pembelajaran berbasis permainan menyediakan pertanyaan kuis interaktif, sistem poin, dan peringkat yang ditampilkan secara langsung, sehingga memberikan umpan balik seketika kepada siswa. Hal ini tidak hanya membantu siswa mengetahui tingkat penguasaan materi secara cepat tetapi juga memotivasi mereka untuk memperbaiki kesalahan pada kesempatan berikutnya.⁷² Sejalan dengan penelitian Pellas, penggunaan Kahoot terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, serta capaian akademik siswa karena suasana belajar menjadi lebih kompetitif namun menyenangkan.⁷³ Dengan demikian, penerapan Kahoot sesuai dengan prinsip teori belajar Gagne yang menekankan pentingnya rangsangan, perhatian, dan penguatan dalam meningkatkan hasil belajar.

Selain itu, teori behaviorisme yang dikemukakan oleh B.F. Skinner juga mendukung penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Skinner berpendapat bahwa belajar akan lebih efektif jika setiap respons siswa segera diberi penguatan (*reinforcement*) agar perilaku yang diharapkan dapat terbentuk dan dipertahankan. Dalam konteks penggunaan Kahoot, siswa memperoleh penguatan positif ketika jawaban mereka benar melalui pemberian poin, suara efek, dan peringkat yang muncul secara langsung. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong siswa untuk terus terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

⁷² Robert Mills Gagné, 'The Conditions of Learning and Theory of Instruction', 1985. New York: Holt, Rinehart & Winston. 239-240

⁷³ Nikolaos Pellas, 'Effects of Kahoot! On K-12 Students' Mathematics Achievement and Multi-Screen Addiction', *Multimodal Technologies and Interaction*, 8.9 (2024), p. 81.

Dengan demikian, Kahoot sesuai dengan prinsip penguatan dalam teori behaviorisme yang bertujuan memperkuat respons belajar yang benar dan meningkatkan hasil belajar.⁷⁴

Penelitian oleh Kasmianti Yusuf, Abdul Haris Panai, Meylan Saleh, Kudus, dan Nurfadliah melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas VI SDN 8 Kabila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik sehingga berdampak positif pada motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi Kahoot efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Sistem Tata Surya di kelas VI SDN 8 Kabila.

Hasil penelitian yang dilakukan didukung oleh Orbit Thomas, Fenroy Yedithia, dan Setyo Handoko. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Animasi. Nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 54,39 meningkat menjadi 85,45 pada post-test. Hasil uji *paired sample*

⁷⁴ Burrhus Frederic Skinner, *Science and Human Behavior* (Simon and Schuster, 1965).

New York: Macmillan. 65-70

t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Kahoot dan hasil belajar siswa.⁷⁵

Selain itu penelitian oleh Zarijah dan Asdarina juga memperkuat temuan tersebut. Dalam penelitiannya pada siswa SMP Negeri Unggul Tunas Nusa, mereka menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot berbasis *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi geometri ruang. Sifat interaktif dan menyenangkan dari Kahoot terbukti mampu menumbuhkan motivasi serta partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep yang diajarkan. Temuan ini menunjukkan bahwa media Kahoot tidak hanya bermanfaat untuk mata pelajaran eksakta, tetapi juga berpotensi besar diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.⁷⁶

Penelitian oleh Fauzan Al Aziz, Ni Nengah Mega Dwiyantri, Rara Satriana, Supriyadi, dan Jody Setya Hermawan melakukan penelitian dengan menggunakan metode *literature review* untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran Matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot efektif digunakan dalam proses pembelajaran,

⁷⁵ Orbit Thomas, Fenroy Yedithia, and Setyo Handoko, 'PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR ANIMASI SISWA SMK KARSA MULYA PALANGKA RAYA', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5.1 (2025).

⁷⁶ Zarijah Zarijah and Orin Asdarina, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa', *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6.3 (2025), pp. 464–75, 470

karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memotivasi peserta didik, serta meningkatkan keaktifan belajar. Selain itu, Kahoot dapat dipadukan dengan berbagai model pembelajaran, terutama model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), sehingga sangat relevan diterapkan pada pembelajaran Matematika di jenjang sekolah dasar.

Selanjutnya penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menegaskan efektivitas penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Arsyad, Panai, dan Marshanawiah menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi Bangun Ruang. Media Kahoot memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini mendukung hasil penelitian penulis bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.⁷⁷

Penelitian yang dipublikasikan oleh Alfi Manarulhuda Hanafiah, Bagus Dwi Cahyono & Irwanto mengkaji pengaruh media pembelajaran Kahoot pada siswa kelas X di SMK Telkom Jakarta dalam materi Sistem Telekomunikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan Kahoot jauh lebih tinggi dibanding yang menggunakan media konvensional, dan terdapat interaksi bermakna antara jenis media dan tingkat kemandirian belajar siswa. Temuan ini mendukung

⁷⁷ Ismiyati Arsyad, Abdul Haris Panai, and Andi Marshanawiah, 'Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kahoot Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7.2 (2024), pp. 790–803.

penelitian Anda bahwa Kahoot memiliki potensi meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.⁷⁸

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Putri Marlita Sari & Ratnasari Diah Utami mengevaluasi strategi gamifikasi menggunakan Kahoot untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa sekolah dasar pada materi geometri ruang. Hasil menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan Kahoot menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang signifikan dibanding kelompok kontrol. Temuan ini sangat relevan dengan fokus Anda pada materi IPS kelas VIII, karena menunjukkan bahwa Kahoot efektif untuk peningkatan kognitif pada topik yang bersifat konseptual.⁷⁹

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar ini tidak hanya terlihat dari nilai *posttest* yang lebih tinggi, tetapi juga dari partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kahoot merupakan salah satu solusi inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPS, dibandingkan dengan media konvensional yang cenderung kurang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif.

⁷⁸ Alfi Manarulhuda Hanafiah, Bagus Dwi Cahyono, and Irwanto Irwanto, 'The Impact of Kahoot Learning Media on Tenth Grade Students' Learning Outcomes in Telecommunication Systems at SMK Telkom School Jakarta, Investigated by Learning Independence Levels', *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4.7 (2025), pp. 3530–40.

⁷⁹ Putri Marlita Sari and Ratnasari Diah Utami, 'The Effect Of Kahoot Gamification Strategy On Improving Math Comprehension In Elementary School Students', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11.2 (2025), pp. 441–52.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample T-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, dimana nilai tersebut $< 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, secara empiris terbukti bahwa pemanfaatan media aplikasi Kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan media yang lebih variative, serta menyediakan fasilitas teknologi yang memadai.
2. Bagi guru, khususnya guru mata pelajaran IPS diharapkan lebih sering menggunakan perangkat pembelajaran berbasis teknologi supaya pembelajaran lebih menarik dan bervariasi.

3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan ruang lingkup yang lebih luas, mengingat media aplikasi Kahoot yang digunakan dalam penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Selain itu penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas jumlah sampel, variasi mata pelajaran, jenjang pendidikan, agar hasil yang diperoleh lebih luas dan mendalam.



DAFTAR PUSTAKA

- Andaresta, Nadia, Chientya Annisa Rahman Putrie, and Hafifi Hafifi, Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Di SMK Wira Buana, *Science and Education Journal*, 2.3 (2024)
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R., *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom* (Terj. Agung Prihantoro) (Pustaka Pelajar., 2010)
- Andi Kurniawan, Aurora Nadia Febrianti, and Tuti Hardianti, *Evaluasi Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, 2022
- Anggriani, Nurul Mila, Peranan Guru Dalam Inovasi Pendidikan Terhadap Perkembangan Teknologi Informasi Abad 21, 2022
- Annisak, Fadillah, Humairo Sakinah Zainuri, and Siti Fadillah, Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian, *Al Ittihadu*, 3.1 (2024)
- Arikunto, Suharsimi, 'Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, 2010
- Arsyad, Ismiyati, Abdul Haris Panai, and Andi Marshanawiah, Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kahoot Pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7.2 (2024)
- Astiti, Nyoman Dewi, Luh Putu Putrini Mahadewi, and I Made Suarjana, Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA, *Mimbar Ilmu*, 26.2 (2021)
- Astuti, Fitriyani, Analisis Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi Pada Soal Ujian Sekolah Bahasa Jawa, *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9.1 (2021)
- Ayuningtiyas, Vidya, and Siti Hajaroh, Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih, *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6.1 (2024)
- Al Aziz, Fauzan, Ni Nengah Mega Dwiyantri, Rara Satriana, Supriyadi Supriyadi, and Jody Setya Hermawan, Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Tingkat Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Matematika, *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4.6 (2024)

- Darmawan, Akhmad, Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi, *Edu Teach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1.2 (2020)
- Dewi, Sukma Sacita, Rachmaniah Mirza Hariastuti, and Arfiati Ulfa Utami, Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (OMI) Tingkat SMP Tahun 2018, *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3.1 (2019)
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan, Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran, *Journal of Student Research*, 1.2 (2023)
- Gagné, Robert Mills, *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*, 1985
- Hanafiah, Alfi Manarulhuda, Bagus Dwi Cahyono, and Irwanto Irwanto, The Impact of Kahoot Learning Media on Tenth Grade Students' Learning Outcomes in Telecommunication Systems at SMK Telkom School Jakarta, Investigated by Learning Independence Levels, *Tofedu: The Future of Education Journal*, 4.7 (2025)
- Hidayat, Irwan, Anik Supriani, Agung Setiawan, and Adyanata Lubis, Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam, *Journal on Education*, 6.1 (2023)
- Hopeman, Teofilus Ardian, Nur Hidayah, and Winda Arum Anggraeni, Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar, *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1.3 (2022)
- <https://Tafsirweb.Com/292-Surat-Al-Baqarah-Ayat-31.Html>
- Syamsul Bahri, Fahkry Zamzam, *Model Penelitian Kuantitatif Berbasis SEM-Amos* (Deepublish, 2015)
- Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2016
- Kalleney, Nagwa Kostandy, Advantages of Kahoot! Game-Based Formative Assessments along with Methods of Its Use and Application during the COVID-19 Pandemic in Various Live Learning Sessions', *Journal of Microscopy and Ultrastructure*, 8.4 (2020)
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani, Manfaat Media Dalam Pembelajaran, *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7.1 (2018)

- Latifa, Rizkita Mirra, Penggunaan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung*, 2024
- Masnua, Syafira, Nyayu Khodijah, and Ermis Suryana, Analisis Kebijakan Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Sisdiknas), *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 9.1 (2022)
- Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS* (Sleman: Komojoyo Press, 2021)
- Muttaqin, Moch Nurhidayatul, Mustajab Mustajab, and Hany Safitri, Implementasi Media Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah Dasar Jember, *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8.3 (2024)
- Nadhifah, Difa, Penerjemahan Kalimat Idiomatis Dalam Al-Qur'an: Studi Atas Al-Qur'an Dan Terjemahannya Kementerian Agama Republik Indonesia Edisi Penyempurnaan 2019, *Suhuf*, 16.2 (2023)
- Nasional, Departemen Pendidikan, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, *Language*, 188 (2003)
- Nugraha, Adi Surya, and Kuswono Kuswono, Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Kahoot Dengan Pola Berpikir Kronologis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Kotagajah, *SwarnaDwipa*, 3.2 (2022)
- Nurhasanah, Ana, Reksa Adya Pribadi, and M Dapid Nur, Analisis Kurikulum 2013, *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7.02 (2021)
- Nurhayah, Nurhayah, Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Di Smpn 5 Duampanua Pinrang (IAIN Parepare, 2023)
- Nurzannah, Siti, Peran Guru Dalam Pembelajaran, *Alacrity: Journal of Education*, 2022
- Pellas, Nikolaos, Effects of Kahoot! On K-12 Students Mathematics Achievement and Multi-Screen Addiction, *Multimodal Technologies and Interaction*, 8.9 (2024)
- Pradita, Eliza, Priarti Megawanti, and Yulianingsih Yulianingsih, Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta, *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3.1 (2023)

- Prihatini, Neng Windi, Sinta Maria Dewi, and Yulistina Nur DS, Analisis Penggunaan Media Kahoot Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar, *Journal of Education Research*, 5.4 (2024)
- Putri, Erika Dini, Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar, 2023
- Riyan, Muhamad, Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi, *Diksi*, 29.2 (2021)
- Rohani, A, *Pengelolaan Pengajaran* (Rineka Cipta, 1997)
- Romdona, Siti, Silvia Senja Junista, and Ahmad Gunawan, Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner, *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3.1 (2025)
- Rumina, Rumina, Tehnik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Pendidikan, *ILJ: Islamic Learning Journal*, 2.1 (2024)
- Hamijaya. S., *Media Instruksional Edukatif* (Rineka Cipta, 1997)
- Samlawi, F., & Maftuh, B., *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1999)
- Sari, Cut Kumala, Urgensi Pemahaman Konsep Dasar IPS Bagi Mahasiswa PGSD, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.2 (2024)
- Sari, Putri Marlita, and Ratnasari Diah Utami, The Effect Of Kahoot Gamification Strategy On Improving Math Comprehension In Elementary School Students, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11.2 (2025)
- Simanjuntak, Sepriani Relia, Hery Kresnadi, and Bistari Bistari, Pengaruh Media Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Di SD Swasta Adicita Mulia Pontianak Kota, *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6.4 (2023)
- Sinnivasagam, Pavitra, and Tan Kim Hua, Gamification Functionality and Features of Kahoot! In Learning ESL Teachers and Students' Perceptions, *Open Journal of Social Sciences*, 11.2 (2023)
- Siregar, Halimah Tusaddiyah, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI, *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2.2 (2024)
- Siregar, Zakaria, and Topan Bilardo Marpaung, Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran Di Sekolah, *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3.1 (2020)

- Skinner, Burrhus Frederic, *Science and Human Behavior* (Simon and Schuster, 1965)
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, ed. by MT Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (ALFABETA Bandung, 2019)
- Sulistiyawati, Wiwik Sulistiyawati, Rijalush Sholikhin Sholikhin, Dian Septi Nur Afifah, and Tomi Listiawan Listiawan, Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika, *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15.1 (2021)
- Sumatmadja, N, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* (Universitas Terbuka, 2006)
- Thomas, Orbit, Fenroy Yedithia, and Setyo Handoko, Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Animasi Siswa Smk Karsa Mulya Palangka Raya, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5.1 (2025)
- Wahid, Abdul, Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar, *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5.2 (2018)
- Wahidah, Nisa'atul, and M Chotibuddin, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah, *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1.1 (2021)
- Wassalwa, Manna, Hasny Delaila Siregar, Khairina Janani, and Irma Sari Harahap, Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrik, *Al Ittihadu*, 3.1 (2024)
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah, Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar, *Journal on Education*, 5.2 (2023)
- Yusuf, Kasmianti, Abdul Haris Panal, Meylan Saleh, Kudus Kudus, and Nurfadliah Nurfadliah, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Materi Sistem Tata Surya Di Kelas Vi Sdn 8 Kabila, *Normalita (Jurnal Pendidikan)*, 13.2 (2025)
- Zarijah, Zarijah, and Orin Asdarina, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa, *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6.3 (2025)

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hofifah
 NIM : 212101090030
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Pemanfaatan Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTs Negeri 6 Jember" merupakan hasil karya sendiri mulai dari awal sampai pertengahan yaitu penelitian serta akhir proses pengerjaannya, kecuali pada bagian-bagian yang di rujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian tulisan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Jember, 1 Oktober 2025



HOFIFAH
 NIM. 212101090030

Lampiran 2 : Matrix Penelitian

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	HIPOTESIS
Pengaruh Pemanfaatan Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTs Negeri 6 JEMBER Tahun Pelajaran 2024/2025	1. Variabel Bebas : Pemanfaatan Aplikasi Kahoot 2. Variabel Terikat : Hasil Belajar	1. Aplikasi berbasis web 2. Berisi materi 3. Berisi kuis/game yang menarik 4. Fitur yang dimiliki Bervariasi dan menarik 5. Bisa menampilkan video pembelajaran 1. Ranah Kognitif a. C1 (Mengingat) b. C2 (Memahami) c. C3 (Menerapkan) d. C4 (Menganalisis) e. C5 (Mengevaluasi) f. C6	1. Informan a. Kepala Sekolah b. Waka Kurikulum c. Guru IPS d. Siswa Kelas VIII 2. Kepustakaan a. Buku/ebook b. Jurnal c. Website d. Skripsi	1. Pendekatan Penelitian : Kuantitatif 2. Jenis Penelitian : Quasi Eksperiment Design 3. Populasi : Seluruh Siswa dan Siswi Kelas VIII MTs Negeri 6 JEMBER 4. Desain Penelitian : Nonequivalent Control Group Design 5. Teknik Sampling : Purposive Sapling 6. Sampel : Kelas VIII D dan E 7. Pengumpulan Data : a. Tes	Apakah ada pengaruh pemanfaatan media aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Negeri 6 JEMBER Tahun Pelajaran 2024/2025?	Pada penelitian ini ditemukan dua hipotesis, yaitu hipotesis alternative dan hipotesis nol, yakni sebagai berikut: Ho : Tidak terdapat pengaruh pemanfaatan media aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Negeri 6 JEMBER Tahun Pelajaran 2024/2025. Ha : Terdapat pengaruh pemanfaatan media aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPS siswa

		(Mencipta/Creatin g)		<ul style="list-style-type: none"> b. Dokumentasi c. Observasi 		kelas VIII MTs Negeri 6 JEMBER Tahun Pelajaran 2024/2025.
				8. Pengujian Instrumen : <ul style="list-style-type: none"> a. Validitas b. Reliabilitas 		
				9. Analisis Data : <ul style="list-style-type: none"> a. Uji T b. Uji Prasyarat <ul style="list-style-type: none"> 1. Uji Normalitas 2. Uji Homogenitas c. Uji Hipotesis T 		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3 : Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest Sebelum Uji Coba

KISI-KISI SOAL PRETEST DAN POSTTEST (SEBELUM UJI COBA)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas : VIII
Peneli : Hofifah
Materi : Perdagangan Internasional

Tujuan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal	Bentuk Soal
Siswa mampu mengidentifikasi pengaruh perkembangan IPTEK pada kegiatan ekonomi ekspor dan impor antar negara melalui membaca buku paket IPS kelas VIII	Siswa mampu menganalisis pengaruh perkembangan IPTEK pada kegiatan ekonomi ekspor dan impor antar negara	Siswa mampu menyebutkan pengertian perdagangan internasional	C1	1	PG
		Siswa mampu menjelaskan faktor pendorong perdagangan internasional	C2	2	PG
		Siswa mampu menjelaskan kebijakan perdagangan internasional (protektionisme, dll)	C2	3	PG
		Siswa mampu menyebutkan contoh barang ekspor Indonesia	C1	4	PG

		Siswa mampu mengidentifikasi negara mitra dagang Indonesia	C1	5	PG
		Siswa mampu menjelaskan peran Indonesia dalam perdagangan internasional	C2	6	PG
		Siswa mampu menyebutkan contoh lembaga perdagangan internasional	C1	7	PG
		Siswa mampu menyebutkan manfaat perdagangan internasional	C1	8	PG
		Siswa mampu menjelaskan peran Indonesia dalam perdagangan internasional	C2	9	PG
		Siswa mampu menjelaskan perbedaan ekspor dan impor	C2	10	PG
		Siswa mampu menyusun langkah peningkatan daya saing produk Indonesia di pasar global	C4	11	PG

		Siswa mampu menyebutkan ciri-ciri perdagangan internasional	C1	12	PG
		Siswa mampu menjelaskan peran perdagangan internasional bagi negara	C2	13	PG
		Siswa mampu menganalisis pengaruh kurs terhadap kegiatan ekspor-impor	C3	14	PG
		Siswa mampu menjelaskan dampak positif dan negatif perdagangan	C2	15	PG
		Siswa mampu menjelaskan faktor pendorong perdagangan internasional	C2	16	PG
		Siswa mampu mengklasifikasikan jenis-jenis barang ekspor	C3	17	PG
		Siswa mampu mengelompokkan faktor penghambat perdagangan	C3	18	PG
		Siswa mampu menganalisis dampak perdagangan bebas	C4	19	PG

		Siswa dapat menunjukkan contoh pemanfaatan e-commerce dalam perdagangan internasional	C3	20	PG
		Siswa mampu menganalisis dampak ketergantungan terhadap barang impor	C4	21	PG
		Siswa mampu menilai pentingnya peran ASEAN dalam perdagangan internasional	C5	22	PG
		Siswa mampu menilai kebijakan proteksionisme suatu negara dalam perdagangan	C5	23	PG
		Siswa mampu mengembangkan argumentasi pentingnya keikutsertaan Indonesia dalam WTO	C4	24	PG
		Siswa mampu mengidentifikasi produk impor yang sering dikonsumsi masyarakat Indonesia	C1	25	PG
		Siswa mampu menjelaskan tujuan kegiatan ekspor	C2	26	PG

		Siswa mampu menjelaskan dampak negatif perkembangan IPTEK terhadap ekonomi	C3	27	PG
		Siswa mampu menganalisis alasan Indonesia mengekspor komoditas tertentu	C4	28	PG
		Siswa mampu menyusun strategi promosi produk ekspor	C4	29	PG
		Siswa mampu menilai kebijakan pemerintah dalam pengembangan ekspor di masa depan	C5	30	PG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4 : Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest Setelah Uji Coba

KISI-KISI SOAL PRETEST DAN POSTTEST

(SETELAH UJI COBA)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas : VIII

Peneliti : Hofifah

Materi : Perdagangan Internasional

Tujuan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal	Bentuk Soal
Siswa mampu mengidentifikasi pengaruh perkembangan IPTEK pada kegiatan ekonomi ekspor dan impor antar negara melalui membaca buku paket IPS kelas VIII	Siswa mampu menganalisis pengaruh perkembangan IPTEK pada kegiatan ekonomi ekspor dan impor antar negara	Siswa mampu menyebutkan pengertian perdagangan internasional	C1	1	PG
		Siswa mampu menyebutkan contoh barang ekspor Indonesia	C1	2	PG
		Siswa mampu mengidentifikasi negara mitra dagang Indonesia	C1	3	PG
		Siswa mampu menyebutkan manfaat perdagangan internasional	C1	4	PG
		Siswa mampu menjelaskan perbedaan ekspor dan impor	C2	5	PG
		Siswa mampu menjelaskan peran perdagangan internasional bagi negara	C2	6	PG
		Siswa mampu menjelaskan dampak positif dan negatif perdagangan	C2	7	PG

		Siswa mampu menjelaskan faktor pendorong perdagangan internasional	C2	8	PG
		Siswa mampu mengklasifikasikan jenis-jenis barang ekspor	C3	9	PG
		Siswa mampu mengelompokkan faktor penghambat perdagangan	C3	10	PG
		Siswa mampu menganalisis dampak perdagangan bebas	C4	11	PG
		Siswa dapat menunjukkan contoh pemanfaatan e-commerce dalam perdagangan internasional	C3	12	PG
		Siswa mampu menganalisis dampak ketergantungan terhadap barang impor	C4	13	PG
		Siswa mampu menilai pentingnya peran ASEAN dalam perdagangan internasional	C5	14	PG
		Siswa mampu menilai kebijakan proteksionisme suatu negara dalam perdagangan	C5	15	PG
		Siswa mampu mengidentifikasi produk impor yang sering dikonsumsi masyarakat Indonesia	C1	16	PG
		Siswa mampu menjelaskan tujuan kegiatan ekspor	C2	17	PG
		Siswa mampu menjelaskan	C3	18	PG

		dampak negatif perkembangan IPTEK terhadap ekonomi			
		Siswa mampu menganalisis alasan Indonesia mengeksport komoditas tertentu	C4	19	PG
		Siswa mampu menilai kebijakan pemerintah dalam pengembangan ekspor di masa depan	C5	20	PG



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5 : Soal Pretest dan Posttest Sebelum Uji Coba

SOAL PRETEST DAN POSTTEST (SEBELUM UJI COBA)

Nama :

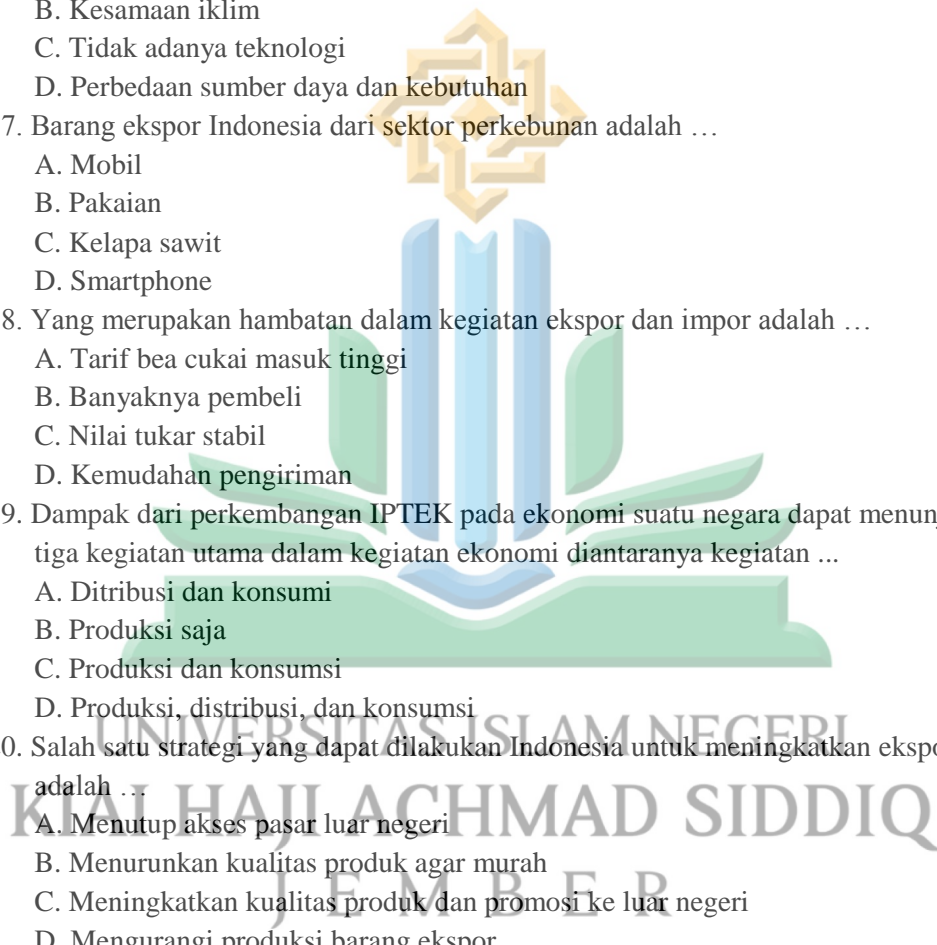
Kelas :


Kategori Kelas :

Pilihlah jawaban yang paling benar dari setiap soal pilihan ganda berikut ini.

1. Perdagangan internasional adalah ...
 - A. Perdagangan antar provinsi
 - B. Perdagangan dalam negeri
 - C. Perdagangan antar negara
 - D. Perdagangan antar desa
2. Berikut yang bukan faktor pendorong perdagangan internasional adalah ...
 - A. Perbedaan tingkat teknologi
 - B. Perbedaan sumber daya manusia
 - C. Kesamaan sistem pemerintahan
 - D. Perbedaan selera konsumen
3. Proteksionisme bertujuan untuk ...
 - A. Membuka pasar seluas-luasnya
 - B. Melindungi industri dalam negeri
 - C. Menambah impor
 - D. Meningkatkan subsidi ekspor
4. Contoh barang ekspor utama dari Indonesia adalah ...
 - A. Gandum
 - B. Gadget
 - C. Mobil mewah
 - D. Tekstil dan kelapa sawit
5. Dibawah ini pernyataan yang paling benar mengenai faktor penghambat terjadinya perdagangan internasional adalah ...
 - A. Adanya kemajuan telekomunikasi, informasi, dan transportasi
 - B. Terjadinya konflik domestik di suatu negara
 - C. Memperluas pasar
 - D. Perbedaan sumber daya alam
6. Indonesia berperan dalam perdagangan internasional sebagai ...
 - A. Negara tertutup
 - B. Negara pengekspor dan pengimpor
 - C. Negara netral

- D. Negara transit perdagangan
7. WTO adalah lembaga internasional yang mengatur ...
- Perdagangan dunia
 - Keuangan global
 - Pembangunan pedesaan
 - Pendidikan dan kesehatan
8. Apa saja tahapan-tahapan yang perlu diketahui sebuah perusahaan dari kegiatan ekspor dan impor?
- Cargo shipment dan L/C
 - Sales contract, L/C Opening process, dan Cargo shipment
 - Sales contract
 - L/C Opening process, dan Cargo shipment
9. Komoditas ekspor utama Indonesia antara lain ...
- Mobil dan motor
 - Minyak sawit, karet, batu bara
 - Barang elektronik
 - Senjata dan bahan kimia
10. Perbedaan ekspor dan impor yang benar adalah ...
- Ekspor membeli, impor menjual
 - Ekspor menjual ke luar negeri, impor membeli dari luar negeri
 - Ekspor dan impor sama
 - Ekspor adalah transaksi dalam negeri
11. Salah satu langkah untuk meningkatkan daya saing produk ekspor adalah ...
- Menurunkan kualitas kemasan
 - Menstandarkan mutu produk sesuai pasar internasional
 - Meningkatkan biaya distribusi
 - Mengurangi promosi produk
12. Ciri utama dari perdagangan internasional adalah ...
- Hanya terjadi di dalam satu negara
 - Melibatkan dua negara atau lebih
 - Tidak membutuhkan peraturan
 - Terjadi tanpa proses ekspor-impor
13. Perdagangan internasional penting dilakukan karena ...
- Mengurangi barang dagang
 - Meningkatkan kemiskinan
 - Memperluas pasar dan kerja sama ekonomi
 - Menghilangkan produksi lokal
14. Jika nilai tukar rupiah melemah terhadap dolar, maka dampaknya terhadap impor adalah ...
- Barang impor menjadi lebih murah
 - Nilai ekspor menurun
 - Barang impor menjadi lebih mahal
 - Daya beli masyarakat meningkat

- 
15. Dampak negatif dari perdagangan internasional adalah ...
 - A. Menurunnya teknologi
 - B. Menurunnya persaingan
 - C. Ketergantungan pada produk luar
 - D. Tidak adanya pilihan barang
 16. Yang termasuk faktor pendorong perdagangan internasional adalah ...
 - A. Persamaan sumber daya
 - B. Kesamaan iklim
 - C. Tidak adanya teknologi
 - D. Perbedaan sumber daya dan kebutuhan
 17. Barang ekspor Indonesia dari sektor perkebunan adalah ...
 - A. Mobil
 - B. Pakaian
 - C. Kelapa sawit
 - D. Smartphone
 18. Yang merupakan hambatan dalam kegiatan ekspor dan impor adalah ...
 - A. Tarif bea cukai masuk tinggi
 - B. Banyaknya pembeli
 - C. Nilai tukar stabil
 - D. Kemudahan pengiriman
 19. Dampak dari perkembangan IPTEK pada ekonomi suatu negara dapat menunjang tiga kegiatan utama dalam kegiatan ekonomi diantaranya kegiatan ...
 - A. Ditribusi dan konsumsi
 - B. Produksi saja
 - C. Produksi dan konsumsi
 - D. Produksi, distribusi, dan konsumsi
 20. Salah satu strategi yang dapat dilakukan Indonesia untuk meningkatkan ekspor adalah ...
 - A. Menutup akses pasar luar negeri
 - B. Menurunkan kualitas produk agar murah
 - C. Meningkatkan kualitas produk dan promosi ke luar negeri
 - D. Mengurangi produksi barang ekspor
 21. Salah satu dampak negatif dari ketergantungan terhadap impor adalah ...
 - A. Meningkatnya produksi lokal
 - B. Terbukanya pasar global
 - C. Melemahnya industri dalam negeri
 - D. Menurunnya daya saing global
 22. Mengapa peran ASEAN penting bagi perdagangan Indonesia?
 - A. Karena ASEAN membatasi ekspor Indonesia
 - B. Karena ASEAN memberikan bantuan pangan
 - C. Karena ASEAN memudahkan perdagangan regional
 - D. Karena ASEAN menghapus semua pajak lokal
 23. Salah satu negara yang sering melakukan kegiatan ekspor dan impor dengan negara Indonesia adalah ...

- 
- A. Amerika Serikat
 - B. Cina
 - C. Jepang
 - D. Singapura
24. Pentingnya keikutsertaan Indonesia dalam WTO adalah ...
- A. Menghindari perdagangan bebas
 - B. Mendapat perlakuan dagang yang adil dan setara
 - C. Melarang masuknya investasi asing
 - D. Menarik subsidi internasional
25. Produk impor yang sering digunakan masyarakat Indonesia adalah ...
- A. Beras
 - B. Pakaian tradisional
 - C. Batik
 - D. Gadget/smartphone
26. Salah satu tujuan dari kerja sama ekonomi antarnegara adalah ...
- A. Mengurangi produksi
 - B. Meningkatkan devisa negara
 - C. Membuat negara lain rugi
 - D. Menambah pengangguran
27. Salah satu dampak negatif perkembangan IPTEK terhadap sektor ekonomi adalah ...
- A. Meningkatnya pendapatan masyarakat
 - B. Berkurangnya kebutuhan akan tenaga kerja manusia
 - C. Meningkatnya efisiensi produksi
 - D. Meningkatnya ekspor barang teknologi
28. Salah satu alasan Indonesia mengeksport hasil pertanian adalah ...
- A. Jumlah produksi sedikit
 - B. Tidak dibutuhkan dalam negeri
 - C. Kualitas buruk
 - D. Permintaan tinggi dari luar negeri
29. Strategi promosi yang tepat untuk meningkatkan ekspor adalah ...
- A. Menurunkan kualitas produk
 - B. Membatasi pemasaran luar negeri
 - C. Mengikuti pameran dagang internasional
 - D. Menjual produk tanpa label
30. Agar kegiatan ekspor Indonesia semakin berkembang di masa depan, pemerintah sebaiknya ...
- A. Membatasi kerja sama perdagangan luar negeri
 - B. Menutup pasar internasional bagi produk lokal
 - C. Meningkatkan kualitas produk dan menjalin kerja sama dagang
 - D. Menaikkan pajak ekspor secara besar-besaran

Lampiran 6 : Soal Pretest dan Posttest Setelah Uji Coba

SOAL PRETEST DAN POSTTEST (SETELAH UJI COBA)

Nama :

Kelas :

Kategori Kelas :

Pilihlah jawaban yang paling benar dari setiap soal pilihan ganda berikut ini.

1. Perdagangan internasional adalah ...
 - A. Perdagangan antar provinsi
 - B. Perdagangan dalam negeri
 - C. Perdagangan antar negara
 - D. Perdagangan antar desa
2. Berikut yang bukan faktor pendorong perdagangan internasional adalah ...
 - A. Perbedaan tingkat teknologi
 - B. Perbedaan sumber daya manusia
 - C. Kesamaan sistem pemerintahan
 - D. Perbedaan selera konsumen
3. Contoh barang ekspor utama dari Indonesia adalah ...
 - A. Gandum
 - B. Gadget
 - C. Mobil mewah
 - D. Tekstil dan kelapa sawit
4. Dibawah ini pernyataan yang paling benar mengenai faktor penghambat terjadinya perdagangan internasional adalah ...
 - A. Adanya kemajuan telekomunikasi, informasi, dan transportasi
 - B. Terjadinya konflik domestik di suatu negara
 - C. Memperluas pasar
 - D. Perbedaan sumber daya alam
5. Indonesia berperan dalam perdagangan internasional sebagai ...
 - A. Negara tertutup
 - B. Negara pengekspor dan pengimpor
 - C. Negara netral
 - D. Negara transit perdagangan
6. Apa saja tahapan-tahapan yang perlu diketahui sebuah perusahaan dari kegiatan ekspor dan impor?
 - A. Cargo shipment dan L/C

- B. Sales contract, L/C Opening process, dan Cargo shipment
- C. Sales contract
- D. L/C Opening process, dan Cargo shipment
- 7. Perbedaan ekspor dan impor yang benar adalah ...
 - A. Ekspor membeli, impor menjual
 - B. Ekspor menjual ke luar negeri, impor membeli dari luar negeri
 - C. Ekspor dan impor sama
 - D. Ekspor adalah transaksi dalam negeri
- 8. Salah satu langkah untuk meningkatkan daya saing produk ekspor adalah ...
 - A. Menurunkan kualitas kemasan
 - B. Menstandarkan mutu produk sesuai pasar internasional
 - C. Meningkatkan biaya distribusi
 - D. Mengurangi promosi produk
- 9. Perdagangan internasional penting dilakukan karena ...
 - A. Mengurangi barang dagang
 - B. Meningkatkan kemiskinan
 - C. Memperluas pasar dan kerja sama ekonomi
 - D. Menghilangkan produksi lokal
- 10. Dampak negatif dari perdagangan internasional adalah ...
 - A. Menurunnya teknologi
 - B. Menurunnya persaingan
 - C. Ketergantungan pada produk luar
 - D. Tidak adanya pilihan barang
- 11. Yang termasuk faktor pendorong perdagangan internasional adalah ...
 - A. Persamaan sumber daya
 - B. Kesamaan iklim
 - C. Tidak adanya teknologi
 - D. Perbedaan sumber daya dan kebutuhan
- 12. Yang merupakan hambatan dalam kegiatan ekspor dan impor adalah ...
 - A. Tarif bea cukai masuk tinggi
 - B. Banyaknya pembeli
 - C. Nilai tukar stabil
 - D. Kemudahan pengiriman
- 13. Dampak dari perkembangan IPTEK pada ekonomi suatu negara dapat menunjang tiga kegiatan utama dalam kegiatan ekonomi diantaranya kegiatan ...
 - A. Distribusi dan konsumsi
 - B. Produksi saja
 - C. Produksi dan konsumsi
 - D. Produksi, distribusi, dan konsumsi

14. Salah satu dampak negatif dari ketergantungan terhadap impor adalah ...
 - A. Meningkatnya produksi lokal
 - B. Terbukanya pasar global
 - C. Melemahnya industri dalam negeri
 - D. Menurunnya daya saing global
15. Mengapa peran ASEAN penting bagi perdagangan Indonesia?
 - A. Karena ASEAN membatasi ekspor Indonesia
 - B. Karena ASEAN memberikan bantuan pangan
 - C. Karena ASEAN memudahkan perdagangan regional
 - D. Karena ASEAN menghapus semua pajak lokal
16. Salah satu negara yang sering melakukan kegiatan ekspor dan impor dengan negara Indonesia adalah ...
 - A. Amerika Serikat
 - B. Cina
 - C. Jepang
 - D. Singapura
17. Produk impor yang sering digunakan masyarakat Indonesia adalah ...
 - A. Beras
 - B. Pakaian tradisional
 - C. Batik
 - D. Gadget/smartphone
18. Salah satu tujuan dari kerja sama ekonomi antarnegara adalah ...
 - A. Mengurangi produksi
 - B. Meningkatkan devisa negara
 - C. Membuat negara lain rugi
 - D. Menambah pengangguran
19. Salah satu alasan Indonesia mengekspor hasil pertanian adalah ...
 - A. Jumlah produksi sedikit
 - B. Tidak dibutuhkan dalam negeri
 - C. Kualitas buruk
 - D. Permintaan tinggi dari luar negeri
20. Agar kegiatan ekspor Indonesia semakin berkembang di masa depan, pemerintah sebaiknya ...
 - A. Membatasi kerja sama perdagangan luar negeri
 - B. Menutup pasar internasional bagi produk lokal
 - C. Meningkatkan kualitas produk dan menjalin kerja sama dagang
 - D. Menaikkan pajak ekspor secara besar-besaran

Lampiran 7 : Lampiran Kunci Jawaban**KUNCI JAWABAN SEBELUM UJI COBA**

1. C	11. B	21. C
2. C	12. B	22. C
3. B	13. C	23. B
4. D	14. C	24. B
5. B	15. C	25. D
6. B	16. D	26. B
7. A	17. C	27. B
8. B	18. A	28. D
9. B	19. D	29. C
10. B	20. C	30. C

KUNCI JAWABAN SETELAH UJI COBA

1. C	11. D
2. C	12. A
3. D	13. D
4. B	14. C
5. B	15. C
6. B	16. B
7. B	17. D
8. B	18. B
9. C	19. D
10. C	20. C

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8 : Validasi Kisi-kisi dan Soal Pretest Posttest

LEMBAR VALIDASI SOAL
PRE-TEST DAN POST-TEST

Judul Penelitian : Pengaruh Pemanfaatan Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

Peneliti : Hofifah

Prodi : Tadris. IPS

Materi : Perdagangan Internasional

Kelas : VIII

Validator : Rachma Dini Fitria. S.P., M.Si

A. Petunjuk :
Berikan tanda (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap kualitas soal dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak Baik
2 : Kurang Baik
3 : Cukup
4 : Baik
5 : Sangat Baik

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Soal sesuai dengan Indikator Capaian Pembelajaran				✓	
2.	Soal sesuai dengan Indikator Pembelajaran pada kisi-kisi				✓	
3.	Setiap soal mempunyai satu jawaban yang benar				✓	
4.	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				✓	
5.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				✓	
6.	Pilihan jawaban logis dan dari segi materi				✓	

7.	Kesesuaian soal dengan indikator ranah kognitif				✓	
8.	Kejelasan dari maksud soal				✓	
9.	Isi materi sesuai dengan jenjang jenis sekolah atau tingkat kelas				✓	
10.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar				✓	

B. Komentar dan Saran

Bisa digunakan

⊕ petunjuk penggunaan & identitas siswa

C. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator memberikan kesimpulan dengan melingkari salah satu penilaian di bawah ini sesuai pendapat validator.

1. Lembar soal dapat digunakan tanpa revisi
2. Lembar soal dapat digunakan dengan revisi
3. Lembar soal tidak layak digunakan

Jember, 30 April 2025

Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Rachma Dini Fitriah, S.P., M.Si
NIP. 1994063032020122005

Lampiran 9 : Daftar Nama Siswa Kelas VIII C, D, dan E

1. Kelas VIII C (Kelas Uji Coba)

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Ahmad husni mubarak	L
2	Akbar alif farhan	L
3	Akbar maulana	L
4	Akbarul ubudiyah	L
5	Desta destiani	P
6	Difa fitri norfataeyah	P
7	Fahri husnil maulidy	L
8	Filnatul jannah	P
9	Hamdan faarul rizqi	L
10	Hasna adibah	P
11	Imron rosidi	L
12	Karina nurdini adelia	P
13	M. Fareno darius heriansyah	L
14	Moch. Aril firdaus	L
15	Moch. Reihan fidzal asfa	L
16	Moh. Slamet samsul muarif	L
17	Mohammad ferdiyanto	L
18	Muhammad habibi	L
19	Muhammad khoirul azizi	L
20	Muhammad robi saputra	L
21	Nada rihdatul aisy	P
22	Najla kamaliya surahman	P
23	Qurrotul adiba	P
24	Rafqa chilmana dirgantara	L
25	Rifqi thufail ihsan	L
26	Rizqi chandra nur ramadhan	L
27	Siti amelia magbullah	P
28	Siti rofiqoh	P
29	Sofia qorina	P
30	Yesir arafat	L

2. Kelas VIII D (Kelas Eksperimen)

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Abelia cantika putri	P
2	Adelia anugrah putri dhafina	P
3	Agil fefriyan mubarak	L
4	Aizul mamidah maharatih	P
5	Amelia oktavian	P
6	Amrina rosyidah	P
7	Anisa rika furoidah	P

8	Arik dwi setiawan	P
9	Arya damar putra	L
10	Azzahra nur ramadhan	P
11	Bimantyo putra utama	L
12	Fatimatus zahra haura insiyah	P
13	Febiana candrawati	P
14	Himayatuzzahwa	P
15	Ikhwan mahbubi	L
16	Ilmi agni maulidi	L
17	Jacinda ruela arnilda	P
18	Kinara ghibrani maleeka azzura	P
19	Moch fikri hasan	L
20	Moch. Alaik farhan abadan	L
21	Moh. Gafin	L
22	Monica rara anggita putri	P
23	Muhammad idrus	L
24	Muhammad rendi yunan ma'ruf	L
25	Nadiatul hasanah	P
26	Nurdina kamalia	P
27	Nurdini kamalia	P
28	Oktasari	P
29	Safrina intan sofyani	P
30	Sinta nuriyah	P

3. Kelas VIII E (Kelas Kontrol)

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Afiatul hasanah	P
2	Agus bayu saputra	L
3	Ahmad furqon	L
4	Ainun jannah	P
5	Aisyah wulandari	P
6	Anisah	P
7	Aprilia nafisatul hasanah	P
8	Awwaliyah deyabella anindita	P
9	Ayunia azmi zazkia	P
10	Bayu iflahatur rohman	L
11	Dela karina pujiwati	P
12	Devi roizatul aprilia	P
13	Eko reza saputra	L
14	Fara assifa aska	P
15	Fina aufa afkarina	P
16	Firliana aprilia	P
17	Indri dwi safaroh	P
18	M kava maulana zaki	L

19	M. Aditya ramadhani	L
20	M. Alfiano sandianofa	L
21	Marsya adela putri	P
22	Moh. Cesar apriliano saputra	L
23	Muhammad fikri amradini S	L
24	Navisatul qumarromah	P
25	Nayla rezky tania sugianto	P
26	Raesia putri eka ramadhani	P
27	Renita nindi puspita sari	P
28	Siti farida	P
29	Siti ridkiana	P
30	Siti yuliatul hazanah	P



Lampiran 10 : Pedoman Instrumen Observasi

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Nama Sekolah : MTs Negeri 6 Jember

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/semester : VIII/2

Petunjuk Pengisian :

1. Kepada Bapak/Ibu observer mohon membaca petunjuk pengisian lembar observasi aktivitas siswa
2. Kemudian mengisi lembar observasi dengan memberikan tanda (✓) pada angka 1,2,3,4 yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan kriteria penilaian
3. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan awal sampai akhir pembelajaran
4. Isilah kolom skor sesuai pedoman penskoran berikut:
 Skor 4: terlaksana sangat baik
 Skor 3: terlaksana dengan baik
 Skor 2: terlaksana dengan cukup baik
 Skor 1: terlaksana dengan kurang baik

No	DESKRIPSI	SKOR				JUMLAH SISWA
		1	2	3	4	
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran				✓	30
2.	Siswa memberikan jawaban saat ditanya oleh guru				✓	
3.	Siswa menjawab soal dengan tepat				✓	
4.	Siswa bertanya tentang materi				✓	

	pelajaran yang belum di mengerti			✓	
5.	Siswa menggunakan fitur Kahoot secara aktif			✓	
6.	Siswa menunjukkan keterlibatan terhadap pembelajaran			✓	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Sekolah : MTs Negeri 6 Jember

Nama Observer : Shofia Hidayanti, SE

Peneliti (Guru) : Hofifah

Materi : Perdagangan Internasional

Kelas/semester : VIII/Genap

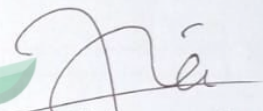
Petunjuk Pengisian :

1. Kepada Bapak/Ibu observer mohon membaca petunjuk pengisian lembar observasi aktivitas guru
2. Kemudian mengisi lembar observasi dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan kriteria penilaian
3. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan awal sampai akhir pembelajaran
4. Isilah kolom skor sesuai pedoman penskoran berikut:
 Skor 4: terlaksana sangat baik
 Skor 3: terlaksana dengan baik
 Skor 2: terlaksana dengan cukup baik
 Skor 1: terlaksana dengan kurang baik

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Pengamatan	Skor				Catatan/ Deskripsi
			1	2	3	4	
1.	Pembukaan pembelajaran	Guru memberi salam, apersepsi, melakukan absensi, menyampaikan tujuan pembelajaran					
2.	Penguasaan materi	Guru menjelaskan materi dengan jelas dan runtut					
3.	Metode pembelajaran	Guru menggunakan metode yang sesuai (diskusi, tanya jawab, ceramah, dll.)					
4.	Penggunaan Media Pembelajaran	Guru menggunakan alat bantu/media (aplikasi Kahoot, papan tulis, spidol, buku LKS, dll.)					
5.	Keterlibatan	Guru mendorong siswa					

	siswa	aktif bertanya, menjawab, atau berdiskusi				✓	
6.	Pengelolaan kelas	Guru menangani siswa yang ribut, membagi waktu, menjaga fokus kelas			✓		
7.	Penilaian Selama Pembelajaran (assessment for learning)	Guru memberi pertanyaan, kuis singkat, atau tugas ringan untuk mengecek pemahaman				✓	
8.	Penutupan Pembelajaran	Guru memberi rangkuman, refleksi, atau tugas rumah, mengajak berdoa bersama, dan mengucapkan salam (menutup pembelajaran)				✓	

Jember, Mei 2025


 Shofia Hidayanti, S.E
 NIP.197508012022212011

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 11 : Validasi Pedoman Instrumen Observasi

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DAN SISWA

Materi : Pembangunan Perekonomian Indonesia

Kelas : VIII

Validator : Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd

A. PETUNJUK :

- Mohon Bapak/Ibu mengamati instrumen observasi aktivitas guru dan siswa kemudian mengisi lembar validasi dengan memberikan tanda (✓) pada angka 1,2,3, dan 4 yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Sangat tidak valid
 - 2 = Tidak valid
 - 3 = Kurang valid
 - 4 = Valid
 - 5 = Sangat valid
- Kritik dan saran sebagai perbaikan mohon di tulis pada lembar yang telah disediakan
- Kesimpulan dari penelitian instrumen observasi aktivitas guru dan siswa mohon di tulis pada lembar yang telah disediakan

Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian dan mengisi lembar validasi ini, saya sampaikan hormat dan terima kasih.

No	Aspek	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Format lembar observasi aktivitas guru dan siswa	Petunjuk dinyatakan jelas dan mudah dipahami				✓	

		Kejelasan sistem penomoran						
2.	Format isi	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas						✓
		Pernyataan dapat diamati dan diukur				✓		
3.	Bahasa dan tulisan	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda				✓		
		Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah						✓
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	

B. KOMENTAR DAN SARAN

ada beberapa yg salah ketik diper baris 12

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

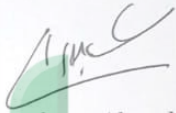
C. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator memberikan kesimpulan dengan melingkari salah satu penilaian di bawah ini sesuai pendapat validator.

1. Lembar observasi dapat digunakan tanpa revisi
2. Lembar observasi dapat digunakan dengan revisi
3. Lembar observasi tidak layak digunakan

Jember, 24 April 2025

Validator


Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd
NIP. 198805302023211017



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12 : Pedoman Instrumen Dokumentasi

LEMBAR INSTRUMEN DOKUMENTASI

Tempat Penelitian : MTs Negeri 6 Jember

Nama Peneliti : Hofifah

Judul Penelitian : Pengaruh Pemanfaatan Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

Petunjuk :

Berilah tanda (✓) pada kolom "Ada" apabila aspek yang di amati muncul dan berilah tandan (✓) pada kolom "Tidak" apabila aspek yang di amati tidak muncul serta tuliskan deskripsi mengenai aspek yang di amati jika diperlukan.

No	ASPEK	DESKRIPSI	ADA	TIDAK	KETERANGAN
1.	Profil Lembaga	Struktur sekolah	✓		
		Visi-Misi	✓		
		Peraturan sekolah	✓		
		Data terkait jumlah siswa dan guru	✓		
2.	Sarana dan Prasarana Sekolah	Fasilitas seperti ruang kelas	✓		
		Perangkat TIK dan koneksi internet	✓		
		Alat pembelajaran seperti papan tulis, spidol, buku paket/LKS,	✓		
		Platform E-learning, alat peraga, LCD, proyektor, dll	✓		
3.	Aktivitas pembelajaran	Dokumentasi proses pembelajaran	✓		
4.	Dokumentasi bahan ajar	Modul ajar	✓		
		File tugas	✓		
		Hasil penilaian	✓		

Lampiran 13 : Validasi Pedoman Instrumen Dokumentasi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN DOKUMENTASI

Materi : Pembangunan Perekonomian Indonesia
Kelas : VIII
Validator : Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd

A. PETUNJUK :

- Mohon Bapak/Ibu mengamati instrumen dokumentasi kemudian mengisi lembar validasi dengan memberikan tanda (✓) pada angka 1,2,3, dan 4 yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Buruk sekali
 - 2 = Buruk
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
- Kritik dan saran sebagai perbaikan mohon di tulis pada lembar yang telah disediakan
- Kesimpulan dari penelitian instrumen dokumentasi mohon di tulis pada lembar yang telah disediakan

Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian dan mengisi lembar validasi ini, saya sampaikan hormat dan terima kasih.

No	ASPEK YANG DI NILAI	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1.	Format dokumentasi mudah di mengerti				✓	
2.	Kesesuaian data dokumentasi dengan tujuan dokumentasi			✓		
3.	Keakuratan data dokumentasi dengan fakta yang di sajikan					✓

B. KOMENTAR DAN SARAN

Sebutkan alat penulisan lain yang dapat digunakan

C. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator memberikan kesimpulan dengan melingkari salah satu penilaian di bawah ini sesuai pendapat validator.

1. Lembar dokumentasi dapat digunakan tanpa revisi
2. Lembar dokumentasi dapat digunakan dengan revisi
3. Lembar dokumentasi tidak layak digunakan

Jember, 24 April 2025

Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd
NIP. 198805302023211017

Lampiran 14 : Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR

KELAS EKSPERIMEN

Sekolah	: MTs Negeri 6 Jember
Mata Pelajaran	: IPS
Materi Pokok	: Perdagangan Internasional
Fase/Kelas	: D / VIII
Alokasi Waktu	: 2 JP (45 menit x 2 Jam Pelajaran)
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Nama Penyusun	: HOFIFAH

Kompetensi Awal:	
Capaian Pembelajaran Fase D	
<p>Pada akhir Fase D, peserta didik memahami realitas kehidupan manusia dalam ruang dan waktu pada bidang sosial, budaya, dan ekonomi sehingga memiliki kesadaran akan keberadaan diri dalam berinteraksi dengan lingkungan lokal, nasional, dan global. Melalui pendekatan keterampilan proses, peserta didik mengamati, menanya, mengumpulkan data, menganalisis, menyimpulkan, dan mengomunikasikan informasi tentang realitas kehidupan manusia menggunakan berbagai media.</p>	
Fase D Berdasarkan Elemen	
Pemahaman Konsep	<p>Peserta didik memahami konsep dan dinamika perdagangan internasional sebagai bagian dari aktivitas ekonomi global. Peserta didik mampu menjelaskan faktor pendorong dan penghambat perdagangan antarnegara, serta menganalisis manfaat dan dampaknya terhadap kesejahteraan masyarakat. Peserta didik merefleksikan pentingnya semangat nasionalisme dalam menghadapi tantangan globalisasi dan mengutamakan penggunaan produk dalam negeri untuk mendukung perekonomian nasional.</p>
Profil Pelajar Pancasila	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif 	

Sarana dan Prasarana:	
1. Media Aplikasi Kahoot 2. Buku Paket/LKS Kelas VIII 3. Laptop, Hp, Internet, LCD	
Model Pembelajaran	
1. Model : Discovery Learning 2. Metode : Ceramah interaktif, diskusi kelompok, kuis digital kahoot, dan refleksi 3. Pendekatan : Inkuiri	
Target Peserta Didik:	
Peserta Didik Reguler (Bukan yang Berkebutuhan Khusus)	
Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
Menganalisis kegiatan ekonomi ekspor impor dan menyusun strategi untuk meningkatkan kegiatan ekspor	1. Peserta didik mampu menganalisis kegiatan ekonomi ekspor impor 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi kerja sama ekonomi antarnegara 3. Peserta didik mampu menganalisis pengaruh perkembangan IPTEK pada ekonomi suatu negara

1. Pemahaman Bermakna

Peserta didik menyadari bahwa materi Perdagangan Internasional dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari

2. Pertanyaan Pemantik

- Apa saja barang-barang impor yang kalian gunakan dalam kehidupan sehari-hari?
- Kerja sama apa saja yang dilakukan antarnegara dalam kegiatan ekonomi?
- Mengapa perkembangan IPTEK berpengaruh pada ekonomi di suatu negara?

3. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah persiapan:

Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti:

- Memastikan semua sarana prasarana dan bahan tersedia
- Memastikan kondisi kelas kondusif
- Mempersiapkan media pembelajaran

d. Mempersiapkan lembar kerja siswa	
Urutan Kegiatan Pembelajaran (Pendekatan Inkuiri)	Alokasi Waktu
	2 JP (x45 menit)
<p>Kegiatan Pembuka:</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran <p>Melakukan Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menghubungkan fakta dan teori tentang kegiatan ekonomi di masyarakat <p>Mengajukan pertanyaan pemantik:</p> <ul style="list-style-type: none"> Apa saja barang-barang impor yang kalian gunakan dalam kehidupan sehari-hari? Kerjasama apa saja yang dilakukan antarnegara dalam kegiatan ekonomi? Mengapa perkembangan IPTEK berpengaruh pada ekonomi di suatu negara? 	10 menit

<p>Kegiatan Inti</p> <p>Tahap orientasi masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyajikan gambar berupa macam-macam kegiatan ekspor dan impor pada media aplikasi Kahoot Guru melakukan orientasi masalah dengan menanyakan kenapa perkembangan IPTEK dapat berpengaruh pada kegiatan ekonomi di suatu negara Guru membimbing peserta didik untuk menemukan jawaban sementara dan melanjutkan ke orientasi masalah Guru mengajukan masalah dan menanyakan pertanyaan kedua tentang menyebutkan jenis barang impor yang kalian gunakan dalam kehidupan sehari-hari? <p>Merumuskan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk mengamati dan memahami masalah secara individu dan mengajukan pertanyaan yang belum dipahami. Pertanyaan peserta didik akan dilemparkan dalam kelas untuk diberikan tanggapan oleh peserta didik lain. Guru membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 peserta didik untuk menjawab pertanyaan pada tahap orientasi masalah. <p>Merumuskan hipotesis</p> <p>Guru membimbing peserta didik dengan menyampaikan berbagai pertanyaan yang mengarahkan peserta didik mendapatkan jawaban sementara serta merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban.</p> <p>Tahap pengumpulan data</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru membimbing peserta didik dalam menemukan jawaban Guru membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menemukan jawaban atas pertanyaan yang diajukan Guru meminta peserta didik untuk menghimpun berbagai konsep terkait konsep pertanyaan yang sudah ditemukan jawabannya. Guru mendorong peserta didik untuk bekerja sama 	<p>70 Menit</p>
--	------------------------

<p>dalam kelompok.</p> <p>e. Guru meminta peserta didik untuk menuliskan hasil diskusi dan mempersiapkan presentasi di depan kelas.</p> <p>Menguji hipotesis</p> <p>a. Guru meminta peserta didik untuk melakukan presentasi kelompok</p> <p>b. Peserta didik menyajikan hasil diskusi mengenai kenapa perkembangan IPTEK dapat berpengaruh pada kegiatan ekonomi di suatu negara</p> <p>c. Peserta didik menyajikan hasil diskusi mengenai kenapa perkembangan IPTEK dapat berpengaruh pada kegiatan ekonomi di suatu negara</p> <p>d. Guru membimbing peserta didik untuk memberikan tanggapan serta melaksanakan tanya jawab terkait materi yang sedang dipelajari melalui kuis yang ada pada media pembelajaran Kahoot</p> <p>Menarik kesimpulan</p> <p>Peserta didik dan guru secara bersama merumuskan kesimpulan mengenai perdagangan internasional</p>	
<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran. • Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran • Guru melakukan evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan kepada peserta didik • Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan selanjutnya. • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan mengucapkan salam • Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah 	<p>10 menit</p>
Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran	
Penilaian sikap	
Refleksi Peserta Didik	
1. Bagaimana proses pembelajaran tadi anak-anak?	

2. Apa yang membuatmu tertarik saat belajar tadi? 3. Apa yang ingin kamu pelajari lebih lanjut?					
Refleksi Guru					
1. Bagaimana antusiasme siswa dalam pembelajaran hari ini? 2. Apa yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran hari ini? 3. Dalam kegiatan pembelajaran apa siswa banyak mengalami kesulitan?					
Kegiatan Remedial dan Pengayaan					
Kegiatan Remedial: <ol style="list-style-type: none"> 1. Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum tuntas tujuan pembelajaran (TP) nya. 2. Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas. 3. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas 4. dalam bentuk, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian Kegiatan 					
Pengayaan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai tujuan pembelajaran (TP). 2. Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik. 3. Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi 					
Sumber/Referensi/Daftar Pustaka					
Supardi, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Peserta Didik Kelas VIII Jakarta: Pusat Perbukuan. Halaman 250-273					
Lampiran					
Lembar Pengamatan Sikap Penilaian Sikap Spiritual dan sosial					
No	Uraian	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Senang memiliki banyak teman				
2.	Mendengarkan pendapat teman				

3.	Mengikuti hasil keputusan bersama				
4.	Mengucapkan selamat kepada teman yang berprestasi				
5.	Menjaga amanah yang ditugaskan				
6.	Bertanggung jawab dengan tugas				

No	Hari Tanggal	Nama Siswa	Catatan	Perilaku yang diamati

Mengetahui

Jember, Mei 2025

Guru Mata Pelajaran IPS

Peneliti

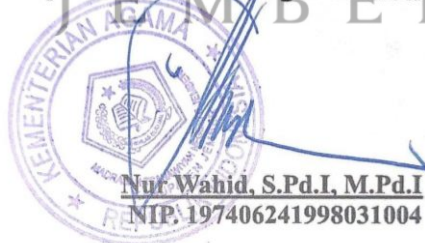



SHOFIA HIDAYANTI, S.E
NIP. 197508012022212011

HOFIFAH
212101090030

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Kepala Sekolah MTs Negeri 6 Jember



Nur Wahid, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 197406241998031004

Lampiran 15 : Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR KELAS KONTROL

Sekolah	: MTs Negeri 6 Jember
Mata Pelajaran	: IPS
Materi Pokok	: Perdagangan Internasional
Fase/Kelas	: D / VIII
Alokasi Waktu	: 2 JP (45 menit x 2 Jam Pelajaran)
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Nama Penyusun	: HOFIFAH

Kompetensi Awal:	
Capaian Pembelajaran Fase D	
<p>Pada akhir Fase D, peserta didik memahami realitas kehidupan manusia dalam ruang dan waktu pada bidang sosial, budaya, dan ekonomi sehingga memiliki kesadaran akan keberadaan diri dalam berinteraksi dengan lingkungan lokal, nasional, dan global. Melalui pendekatan keterampilan proses, peserta didik mengamati, menanya, mengumpulkan data, menganalisis, menyimpulkan, dan mengomunikasikan informasi tentang realitas kehidupan manusia menggunakan berbagai media.</p>	
Fase D Berdasarkan Elemen	
Pemahaman Konsep	<p>Peserta didik memahami konsep dan dinamika perdagangan internasional sebagai bagian dari aktivitas ekonomi global. Peserta didik mampu menjelaskan faktor pendorong dan penghambat perdagangan antarnegara, serta menganalisis manfaat dan dampaknya terhadap kesejahteraan masyarakat. Peserta didik merefleksikan pentingnya semangat nasionalisme dalam menghadapi tantangan globalisasi dan mengutamakan penggunaan produk dalam negeri untuk mendukung perekonomian nasional.</p>
Profil Pelajar Pancasila	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif 	
Sarana dan Prasarana:	
1. Buku paket IPS kelas VIII	

2. Spidol 3. Papan tulis	
Model Pembelajaran :	
1. Model : Discovery Learning 2. Metode : Ceramah interaktif, diskusi kelompok, presentasi, dan refleksi 3. Pendekatan : Saintifik	
Target Peserta Didik:	
Peserta Didik Reguler (Bukan yang Berkebutuhan Khusus)	
Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
Menganalisis kegiatan ekonomi ekspor impor dan menyusun strategi untuk meningkatkan kegiatan ekspor	1. Peserta didik mampu menganalisis kegiatan ekonomi ekspor impor 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi kerja sama ekonomi antarnegara 3. Peserta didik mampu menganalisis pengaruh perkembangan IPTEK pada ekonomi suatu negara

1. Pemahaman Bermakna

Peserta didik menyadari bahwa materi Perdagangan Internasional dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari

2. Pertanyaan Pemantik

- Apa saja barang-barang impor yang kalian gunakan dalam kehidupan sehari-hari?
- Kerja sama apa saja yang dilakukan antarnegara dalam kegiatan ekonomi?
- Mengapa perkembangan IPTEK berpengaruh pada ekonomi di suatu negara?

3. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah persiapan: Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti:	
<ol style="list-style-type: none"> Memastikan semua sarana prasarana dan alat tersedia Memastikan kondisi kelas kondusif Mempersiapkan media pembelajaran Mempersiapkan lembar kerja siswa 	
Urutan Kegiatan Pembelajaran (kooperatif learning)	Alokasi Waktu
	2 JP (3x45 menit)
Kegiatan Pembuka:	10 menit

<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi. • Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. • Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. • Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran <p>Melakukan Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan fakta dan teori tentang kegiatan ekonomi di masyarakat <p>Mengajukan pertanyaan pemantik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja barang-barang impor yang kalian gunakan dalam kehidupan sehari-hari? • Kerja sama apa saja yang dilakukan antarnegara dalam kegiatan ekonomi? • Mengapa perkembangan IPTEK berpengaruh pada ekonomi di suatu negara 	
--	--

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan ekonomi ekspor dan impor serta alasan suatu negara melakukan kegiatan ekonomi dengan negara lain • Guru menuliskan poin-poin penting di papan tulis untuk membantu siswa memahami materi. • Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil untuk berdiskusi mengenai pengaruh perkembangan IPTEK pada ekonomi suatu negara • Setiap kelompok diminta untuk mencatat hasil diskusi mereka • Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya melalui presentasi singkat, di mana guru membimbing dan memberikan penguatan sesuai dengan tujuan pembelajaran. • Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang telah berpartisipasi • Guru memfasilitasi sesi tanya-jawab, di mana siswa yang masih belum paham dapat bertanya kepada guru atau teman mereka. • Guru melemparkan pertanyaan terkait kegiatan ekspor dan impor untuk didiskusikan bersama seluruh siswa di kelas. • Guru juga memberikan penghargaan simbolis, seperti tepuk tangan bersama untuk kelompok yang memberikan jawaban tepat. 	<p>70 menit</p>
<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memimpin sesi refleksi bersama, meminta beberapa siswa menyebutkan apa yang mereka pelajari dan apa manfaatnya untuk kehidupan sehari-hari. • Guru dan siswa bersama-sama merangkum poin-poin penting dari pembelajaran hari ini • Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya dengan menjelaskan garis besar isi materi yang akan dipelajari. • Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur, memberikan motivasi singkat, berdoa bersama dan salam penutup. 	<p>10 menit</p>
<p>Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran</p>	
<p>Penilaian sikap</p>	

Refleksi Peserta Didik					
1. Bagaimana proses pembelajaran tadi anak-anak? 2. Apa yang membuatmu tertarik saat belajar tadi? 3. Apa yang ingin kamu pelajari lebih lanjut?					
Refleksi Guru					
1. Bagaimana antusiasme siswa dalam pembelajaran hari ini? 2. Apa yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran hari ini? 3. Dalam kegiatan pembelajaran apa siswa banyak mengalami kesulitan?					
Kegiatan Remedial dan Pengayaan					
Kegiatan Remedial: 5. Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum tuntas tujuan pembelajaran (TP) nya. 6. Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas. 7. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas 8. dalam bentuk, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian Kegiatan					
Pengayaan: 4. Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai tujuan pembelajaran (TP). 5. Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik. 6. Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi					
Sumber/Referensi/Daftar Pustaka					
Supardi, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Peserta Didik Kelas VIII Jakarta: Pusat Perbukuan. Halaman 250-273					
Lampiran					
Lembar Pengamatan Sikap					
Penilaiann Sikap Spiritual dan sosial					
No	Uraian	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Senang memiliki banyak teman				
2.	Mendengarkan pendapat teman				
3.	Mengikuti hasil keputusan Bersama				
4.	Mengucapkan selamat kepada teman yang berprestasi				
5.	Menjaga amanah yang				

	ditugaskan				
6.	Bertanggung jawab dengan tugas				
No	Hari Tanggal	Nama Siswa	Catatan	Perilaku yang diamati	

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran IPS

Jember, Mei 2025

Peneliti



SHOFIA HIDAYANTI, S.E
NIP. 197508012022212011



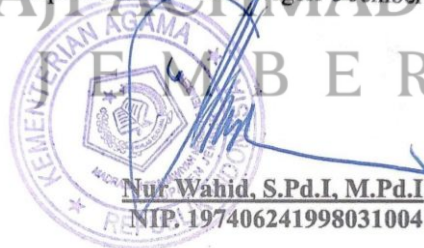
HOFIFAH
212101090030

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Mengetahui

Kepala Sekolah MTs Negeri 6 Jember

J E M B E R



Nur Wahid, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 197406241998031004

Lampiran 16 : Validasi Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI
MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

Identitas peneliti

Nama Peneliti : Hofifah

NIM : 212101090030

Prodi : IPS

Judul Penelitian : Pengaruh Pemanfaatan Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

Nama Ahli Validasi : Rahma Dini Fitria. S.Pd., M.Si

Hari/Tanggal :

A. Pengantar

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kevalitan Modul yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS. Hasil penilaian akan digunakan sebagai bukti validasi, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Modul tersebut untuk digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu Dosen dimohon untuk memberikan penilaian yang ditinjau dari beberapa aspek, dengan memberikan tanda ceklis pada kolom nilai.
2. Bapak/Ibu Dosen dimohon untuk memberikan saran untuk revisi pada kolom saran yang telah disediakan.

C. Skala Nilai

Skala yang digunakan dalam lembar lembar validasi ini adalah skala linkert, yaitu:

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik

4 : Sangat Baik

D. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				catatan
		1	2	3	4	
Identitas						
1	Kelengkapan identitas mata pelajaran			✓		
2	Kelengkapan alokasi waktu					
Rumus, Tujuan dan Indikator Pembelajaran						
1	Kesesuaian rumusan, tujuan dengan CP			✓		
2	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan CP			✓		
3	Ketepatan penyusunan kata kerja operasional yang dapat diukur			✓		
Materi						
1	Kebenaran konsep sesuai dengan fakta dan teori			✓		
2	Kesesuaian materi ajar dengan tujuan pembelajaran			✓		
3	Keruntutan susunan materi			✓		
Model Pembelajaran						
1	Kesesuaian model pembelajaran dengan CP			✓		
2	Kesesuaian model pembelajaran dengan materi pembelajaran			✓		
Perencanaan Kegiatan Pembelajaran						
1	Kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran			✓		
2	Kesesuaian kegiatan pembelajaran menggunakan model			✓		
Sumber Belajar						
1	Kesesuaian sumber belajar dengan CP			✓		
2	Kesesuaian sumber belajar			✓		

	dengan materi pembelajaran					
Menyusun Penilaian						
1	Kesesuaian penilaian dengan CP			✓		
2	Kesesuaian instrumen dengan Indikator			✓		
Bahasa						
1	Kesesuaian kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓		
2	Bahasa yang digunakan komunikatif			✓		
3	Kalimat mudah dipahami			✓		

E. Catatan atau saran

Modul bisa digunakan.

F. Kesimpulan

Secara umum Modul Ajar (MODUL), yang telah dinilai dinyatakan :

No	Uraian	A	B	C	D
1	Instrumen Validasi MODUL	✓			

Keterangan :

- A = Dapat digunakan tanpa revisi
- B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
- C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
- D = Tidak dapat digunakan



Lampiran 17 : Data Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest

Hasil Nilai Pretest Kelas Eksperimen

Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Jumlah	Skor	
1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	65
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	15	75
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	14	70
4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	14	70
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	16	80
6	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	13	65
7	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	10	50
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	13	65
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	15	75
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	15	75
11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	14	70
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	15	75
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	14	70
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	70
15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	15	75
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14	70
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	15	75
18	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	13	65
19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	75
20	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	65
21	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	14	70
22	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	70
23	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	70
24	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	14	70
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	14	70
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	65
27	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	70
28	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	70
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	15	75
30	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	11	55
																						2085	

Hasil Nilai Pretest Kelas Kontrol

Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Jumlah	Skor	
1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	14	70
2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	14	70
3	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	12	60
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	15	75
5	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	15	75
6	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	10	50
7	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14	70
8	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	65
9	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	11	55
10	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	15	75
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	14	70
13	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	15	75
14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	15	75
15	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	13	65
16	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	14	70
17	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	15	75
18	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	15	75
19	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	13	65
20	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	13	65
21	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	75
22	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	15	75
23	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	14	70
24	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	12	60
25	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	11	55
26	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	14	70
27	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	14	70
28	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	14	70
29	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	12	60
30	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	13	65
																						2045	

Hasil Nilai Posttest Kelas Eksperimen

Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Jumlah	Skor	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85
3	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	80
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
5	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
8	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	90
10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	90
11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	95
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	95
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19	95
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	95
17	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	16	80
18	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	80
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
20	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	80
21	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	90
23	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	80
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	95
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	95
26	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	85
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	95
28	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	80
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
																						2715	

Hasil Nilai Posttest Kelas Kontrol

Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Jumlah	Skor	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	16	80
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85
3	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	16	80
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	18	90
5	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	90
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	18	90
8	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	16	80
10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	90
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
12	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	15	75
13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	17	85
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	17	85
17	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	15	75
18	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19	95
20	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
21	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	85
22	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	80
23	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	15	75
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	18	90
25	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17	85
26	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	80
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
28	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	80
29	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
30	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	90
																						2525	

Uji Validitas

***, Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
*, Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

***, Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
*, Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.910	20

Uji Tingkat Kesukaran

Uji Tingkat Kesukaran

Statistics

		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.70	.77	.80	.40	.63	.70	.67	.83	.93	.87	.63	.63	.70	.60	.73	.87	.73	.73	.83	.67

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Uji Daya Beda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	13.73	25.789	.562	.906
Soal02	13.67	25.678	.643	.904
Soal03	13.63	26.930	.372	.910
Soal04	14.03	26.309	.413	.910
Soal05	13.80	24.717	.761	.900
Soal06	13.73	26.754	.352	.911
Soal07	13.77	24.806	.761	.900
Soal08	13.60	25.490	.793	.901
Soal09	13.50	27.500	.415	.909
Soal10	13.57	27.220	.368	.910
Soal11	13.80	24.993	.701	.902
Soal12	13.80	25.062	.686	.902
Soal13	13.73	26.754	.352	.911
Soal14	13.83	26.351	.404	.910
Soal15	13.70	25.734	.598	.905
Soal16	13.57	26.530	.567	.906
Soal17	13.70	25.528	.646	.904
Soal18	13.70	25.597	.630	.904
Soal19	13.60	25.490	.793	.901
Soal20	13.77	26.668	.357	.911

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas Kontrol	.237	30	.099	.855	30	.076
	Posttest Kelas Kontrol	.150	30	.112	.917	30	.089
	Pretest Kelas Eksperimen	.266	30	.150	.837	30	.090
	Posttest Kelas Eksperimen	.227	30	.200	.884	30	.098

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPS	Based on Mean	.689	1	58	.410
	Based on Median	.812	1	58	.371
	Based on Median and with adjusted df	.812	1	57.251	.371
	Based on trimmed mean	.609	1	58	.438

Uji t (*Independent Samples Test*)

		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.689	.410	-3.486	58	.001	-6.333	1.817	-9.970	-2.697
	Equal variances not assumed			-3.486	57.086	.001	-6.333	1.817	-9.971	-2.695

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 19 : Dokumentasi

Dokumentasi Penyerahan Surat Izin Penelitian Dan Observasi Ke Guru IPS



Dokumentasi Wawancara Kepada Guru IPS



Dokumentasi Penerapan Aplikasi Kahoot Di Kelas Eksperimen





Dokumentasi Di Kelas Kontrol





Dokumentasi Di Kelas Uji Coba



Lampiran 20 : Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-11910/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs Negeri 6 Jember

JL. Ahmad Yani NO. 45 Sukowono, Sukowono, Kec. Sukowono

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101090030

Nama : HOFIFAH

Semester : Semester Delapan

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII MTS NEGERI 6 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu NUR WAHID, M.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05 Mei 2025

Dekan,

Hotbul Umam, Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 21 : Surat Keterangan Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN
JEMBER MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 6**

Jalan Ahmad Yani Nomor 45 Sukowono
Jember Telepon (0331) 566353
Website : www.mtsn6jember.sch.id, Email : mtsnsukowono@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 209/Mts.13.32.06/06/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Wahid, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP : 197406241998031004
Pangkat/Gol : Pembina – IV/a
Jabatan : Kepala Madrasah
Dengan ini menerangkan :
N a m a : HOFIFAH
Nim : 212101090030
Jurusan/Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Benar-benar telah Mengadakan Penelitian "Pengaruh Pemanfaatan Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII Mts Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025" selama 34 hari, dari Tanggal 5 Mei 2025 sampai 10 Juni 2025.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 10 Juni 2025
Kepala,

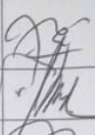
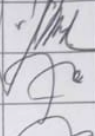
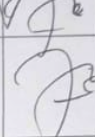
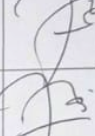
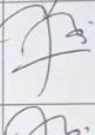
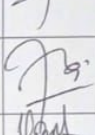
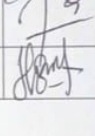


Nur Wahid

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara

Lampiran 22 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
MTs NEGERI 6 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025


No	Tanggal	Kegiatan	Nama Informan	Tanda Tangan
1.	3 Desember 2024	Silaturahmi, penyerahan surat observasi, observasi ke kelas dan wawancara dengan guru IPS	Shofia Hidayanti, S.E	
2.	5 Mei 2025	Penyerahan surat permohonan izin penelitian	Nur Wahid, S.Pd.I, M.Pd.I	
3.	14 Mei 2025	Pelaksanaan uji coba soal pretest dan posttest di kelas VIII C	Shofia Hidayanti, S.E	
4.	20 Mei 2025	Pelaksanaan pretest dan pembelajaran materi pertemuan pertama di kelas eksperimen (VIII D) dan di kelas kontrol (VIII E)	Shofia Hidayanti, S.E	
5.	27 Mei 2025	Pelaksanaan pembelajaran materi pertemuan ke dua menggunakan aplikasi kahoot dan posttest di kelas eksperimen (VIII D)	Shofia Hidayanti, S.E	
6.	28 Mei 2025	Pelaksanaan pembelajaran materi pertemuan ke dua dan posttest di kelas kontrol (VIII E)	Shofia Hidayanti, S.E	
7.	10 Juni 2025	Meminta surat keterangan selesai penelitian	Hosaimah	

Jember, 10 Juni 2025
Kepala Sekolah MTs Negeri 6 Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Nur Wahid, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 197406241998031004

Lampiran 23 : Blanko Bimbingan

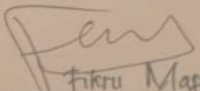

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
 PROGRAM S.1
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Nama : Hafifah
 No. Induk Mahasiswa : 212101090030
 Jurusan/Prodi : Tadris IPS
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Judul Skripsi : Pengaruh Demanfaatan Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025
 Pembimbing : Musyaropah, S.Pd., M.Pd.
 Tanggal Persetujuan : Tanggal _____

NO.	KONSULTASI PADA TANGGAL	PEMBAHASAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	5 Februari 2025	Metode Penelitian	
2.	26 Februari 2025	Bab I	
3.	13 Maret 2025	Bab II	
4.	29 Maret 2025	Bab III	
5.	15 April 2025	Bab I, II, dan III	
6.	15 April 2025	ACE Proposal	
7.	1 Oktober 2025	Bab IV dan V	
8.	7 Oktober 2025	Bab IV dan V	
9.	14 Oktober 2025	Bab IV dan V	
10.	20 Oktober 2025	Bab IV dan V lampiran	
11.	28 Oktober 2025	Bab IV dan V lampiran	
12.	30-10-2025	Acc Sidang	
13.			
14.			
15.			
16.			

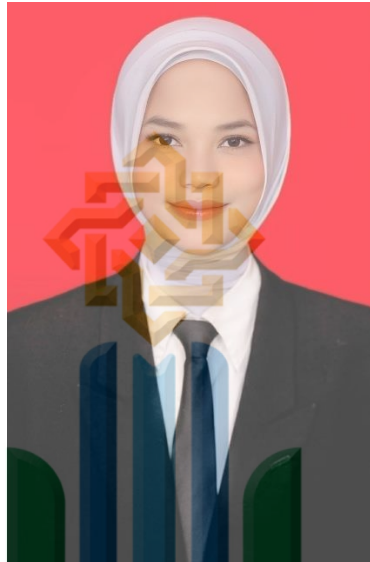
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, _____ 2025
 Koordinator Program Studi

 Fikru Mafar, M.Pd.
 NIP. 198407292019031004

Catatan : Kartu Konsultasi ini Harap Dibawa Pada Saat Konsultasi Dengan Dosen Pembimbing Skripsi

Lampiran 24 : Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



Data Pribadi

Nama : Hofifah

NIM : 212101090030

TTL : Jember, 2 April 2004

Alamat : Sumber Bulus 03, Ledokombo, Jember

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Riwayat Pendidikan :

1. TK Al-Qalam
2. SDN Sumber Bulus 3
3. MTs Nurul Ali
4. MA Nurul Ali
5. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember