

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMES *KAHOOT*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS PESERTA DIDIK
DI SMPN 4 NANGAPANDA**



**Skripsi Ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH

**MARIA KLARA KOLIN
NIM. 2021210849**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS FLORES
ENDE
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMES *KAHOOT*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS PESERTA DIDIK
DI SMPN 4 NANGAPANDA**

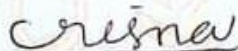
MARIA KLARA KOLIN
NIM. 2021210849

Skripsi Ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan


Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II




Maria Kristina Ota, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0808116101



Drs. Yosef Moan Banda, M.Pd.
NIDN. 0819116001

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores**



Helena Rosalia Parera, S.Pd, M.Pd.
NIPY. 1980 2017 706

PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMES *KAHOOT*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS PESERTA DIDIK
DI SMPN 4 NANGAPANDA

MARIA KLARA KOLIN

NIM. 2021210849

Skripsi Ini Telah Diuji oleh Panitia Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Hari : Kamis
Tanggal : 28 Agustus 2025

Panitia Penguji,

1. Drs. Elias Beda, M.Pd. (.....)
Ketua Penguji
2. Fransiskus Korosando, S.Pd.,M.Pd. (.....)
Sekertaris Penguji
3. Helena Rosalia Parera, S.Pd.,M.Pd. (.....)
Penguji Utama
4. Maria Kristina Ota, S.Pd.,M.Pd. (.....)
Anggota I
5. Drs. Yosef Moan Banda, M.Pd. (.....)
Anggota II

Mengesahkan,

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores



Dr. Drs. Yosef Demon, M.Hum.
NIPY.1980 2000 145

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi
Universitas Flores



Helena Rosalia Parera, S.Pd, M.Pd.
NIPY. 1980 2017 706

PERNYATAAN

Yang telah bertanda tangan dibawah ini

Nama Mahasiswa : Maria Klara Kolin
Nim : 2021210849
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Ende, 28 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



(Maria Klara Kolin)

NIM. 2021210849

MOTTO

**KARENA MASA DEPAN SUNGGUH ADA, DAN HARAPAN TIDAK
AKAN HILANG
(AMSAL 23:18)**

(Clarisa Kolin)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Dalam perjalanan penulisan karya ilmiah ini peneliti banyak menerima dukungan dan masukan dari banyak pihak. Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena Roh Kudus-Nya menghantarku pada keberhasilan studiku tepat pada waktunya;
2. Kedua orangtuaku bapak Yosep Roy Kolin dan mama Agustina Katarina Jawa Hurint yang telah melahirkan, membesarkan dan membiayai seluruh perjalanan studiku hingga selesai tepat pada waktunya;
3. Bapak kecil Yohanes Boso Koten dan mama Maria Jari Hurint yang senantiasa mendukung seluruh perjalanan studiku;
4. Adik-adikku Egi Kolin, Rein Kolin, Hendra Kolin, Hean Koten, Ochin Koten yang senantiasa menantikan keberhasilanku;
5. Keluarga besar Kolin dan Hurint yang senantiasa menantikan keberhasilanku;
6. Almamaterku yang tercinta Universitas Flores;
7. Kepada diri sendiri, yang telah bertahan hingga saat ini di saat penulis tidak percaya terhadap diri sendiri, Namun penulis tetap mengingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit atau lambat. Perjalanan menuju impian bukanlah lomba sprint, tetapi lebih seperti maraton yang memerlukan ketekunan, kesabaran dan tekad yang kuat.
8. Agama, Negara dan Bangsa Indonesia.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Games *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Ips Peserta Didik Di SMPN 4 Nangapanda”.

Penyelesain tulisan ini berkat doa dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan yang berbahagia ini penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan dan motivasi selama masa belajar, dan secara khusus kepada:

1. Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Flores
2. Rektor dan para Wakil para Rektor Universitas Flores yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Flores
3. Dekan dan para Wakil Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores yang telah memberikan pelayanan akademik kepada penulis selama menuntut ilmu dan pengetahuan hingga meraih keberhasilan.
4. Ketua, Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pelayanan akademik dan non akademik selama kegiatan perkuliahan
5. Maria Kristina Ota, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I dan Drs. Yosef Moan Banda, M.Pd. selaku Pembimbing II. atas segala, bimbingan, arahan dan dukunganya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah membentuk aku sebagai manusia yang berguna untuk diri dan sesama;

7. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2021/2022 Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan dukungan kepada penulis;
8. Semua pihak yang dengan caranya masing-masing telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
9. Semua pihak yang telah memberikan motivasi selama proses penulisan skripsi ini.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Ende Agustus, 2025

Penulis

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMES *KAHOOT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS PESERTA DIDIK DI SMPN 4 NANGAPANDA

Maria Klara Kolin

Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Flores

e-mail: clarisakolin@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk; (1) Mengetahui penggunaan media game kahoot dalam pembelajaran IPS bagi peserta didik di SMP Negeri 4 Nangapanda, (2) Motivasi belajar siswa di SMPN 4 Nangapanda setelah digunakan media game kahoot dalam pembelajaran IPS? Mengetahui pengaruh penggunaan media game kahoot terhadap motivasi belajar IPS peserta didik, (3) Perbedaan motivasi belajar peserta didik yang di ajarkan dengan media pembelajaran game kahoot dengan yang diajarkan tidak menggunakan media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes. Jumlah subyek sampel 40 orang yang terdiri dari kelas control 20 orang dan kelas eksperimen 20 rang.

Hasil penelitian membuktikan bahwa; (1) Game Kahoot sudah digunakan dalam pembelajaran IPS. Hasil studi eksperimen membuktikan bahwa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, (2) Motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran game kahoot lebih baik dari yang tidak diajarkan dengan media pembelajaran game kahoot, (3) Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,344 dan t_{tabel} sebesar 1,782. Dengan demikian Hipotesis secara statistik yaitu jika $t_h > t_t$ maka menerima H_a atau menolak H_o dan jika $t_h < t_t$ maka H_o diterima atau penolakan H_a , dimana pada perhitungan ini t_{hitung} jatuh pada penerimaan H_a atau penolakan H_o . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan game kahoot dan yang tidak menggunakan game kahoot. Perbedaan ini terjadi karena kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta menumbuhkan kompetisi sehat di antara peserta didik.

Dengan demikian dapat di sarankan; (1) Bagi sekolah. Teknologi telah mengubah seluruh tananan perkembangan termasuk dunia pendidikan. Oleh karena itu di sarankan agar pihak sekolah menyediakan fasilitas penunjang pembelajaran berupa jaringan internet sehingga para guru dapat memanfaatkan untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran, (2) Pihak orangtua siswa. Orangtua harus mendukung pendidikan anak dengan memberikan fasilitas pendidikan yang memadai sehingga membantu guru dalam dalam mengaplikasi teknologi pembelajaran berbasis AI.

Kata Kunci: Game Kahoot, Motivasi Belajar

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE USE OF KAHOOT MEDIA GAMES *ON THE* SOCIAL STUDIES LEARNING MOTIVATION OF STUDENTS AT THE TOP OF THE 4TH GRADE

Maria Klara Kolin

**Economics Education Study Program, FKIP, University of Flores
e-mail: clarisakolin@gmail.com**

This research aims to; (1) Knowing the use of kahoot game media in social studies learning for students at SMP Negeri 4 Nangapanda, (2) Student learning motivation at SMPN 4 Nangapanda after using kahoot game media in social studies learning? To determine the influence of the use of kahoot game media on the social studies learning motivation of students, (3) The difference in the learning motivation of students who are taught with kahoot game learning media and those who are taught not to use learning media.

This study uses a type of quantitative experimental research. The data collection technique uses the test technique. The number of sample subjects was 40 people consisting of a control class of 20 people and an experimental class of 20 people.

The results of the study prove that; (1) Kahoot games have been used in social studies learning. The results of the experimental study prove that it can significantly increase students' learning motivation, (2) The learning motivation of students who are taught with kahoot game learning media is better than those who are not taught with kahoot game learning media, (3) Based on calculations, t-count values are obtained of 2.344 and tbel of 1.782. Thus the statistical hypothesis is that if $t_h > t_t$ then accept H_a or reject H_o and if $t_h < t_t$ then H_o accepts or rejects H_a , where in this calculation t-count falls on the acceptance of H_a or rejection of H_o . Therefore, it can be concluded that there is a significant difference in learning motivation between classes that use kahoot games and those that do not use kahoot games. This difference occurs because kahoot is able to create a more interactive, fun learning atmosphere, and foster healthy competition among students.

Thus it can be suggested; (1) For schools. Technology has changed all areas of development, including the world of education. Therefore, it is recommended that the school provide learning support facilities in the form of an internet network so that teachers can use it to innovate in learning, (2) Parents of students. Parents must support children's education by providing adequate educational facilities so as to assist teachers in applying AI-based learning technology.

Keywords: Kahoot Game, Learning Motivation

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Teori.....	8
2.1.1 Media Pembelajaran	8
2.1.2 <i>Game Kahoot</i>	11
2.1.3 Motivasi Belajar.....	14
2.1.4 Teori Pedoman Observasi	16

2.2 Kajian Penelitian Relevan	17
2.3 Kerangka Berpikir	19
2.4 Hipotesis Penelitian.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	22
3.3 Jenis dan Sumber Data.....	23
3.4 Rancangan Penelitian.....	23
3.5 Defenisi Operasional Variabel	26
3.6 Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
3.7 Instrumen Penelitian	27
3.8 Teknik Pengumpulan Data	28
3.9 Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Deskripsikan Data	32
4.2 Hasil Penelitian.....	42
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	52
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran- Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi pedoman observasi.....	28
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Dokumentasi	29
Tabel 4.1 Data Guru dan Pegawai.....	37
Tabel 4.2 Data keadaan Siswa kelas VIII A,B	38
Tabel 4.3 Daftar Peserta Asesmen Praktik Dan Tertulis Akhir Tahun Kelas IX, Ruang 1 (Satu) dan Ruang 2 (dua), Tapel. 2024/2025	38
Tabel 4.4 Data Sarana Prasarana	40
Tabel 4.5 Data Observasi game kahoot.....	42
Tabel 4.6 Daftar Nama Subyek Penelitian Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	43
Tabel 4.7 Hasil pretest kelompok kontrol	45
Tabel 4.8 Hasil pretest Kelompok Eksperimen.....	45
Tabel 4.9 Deskriptif Statistik.....	46
Tabel 4.10 Hasil Post Test Peserta Didik Kelompok Kontrol	47
Tabel 4.11 Hasil Post Test Peserta Didik Kelompok Eksperimen.....	47
Tabel 4.12 Deskriptif Statistik.....	48
Tabel 4.13 Rata-rata Nilai Tes Hasil Belajar Siswa	49
Tabel 4.14 Uji Normalitas	50
Tabel 4.15 Uji T	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Game Kahoot</i>	13
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	20
Bagan 4.1 Struktur Organisasi Sekolah	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Cara Mengakses Kahoot

Lampiran 2 Nama Siswa-Siswi Kelas VIII A

Lampiran 3 Materi Ajar

Lampiran 4 Soal-Soal

Lampiran 5 Dokumentasi

Lampiran 6 Surat Penelitian

Lampiran 7 Bukti Plagiasi