

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Nurlina  
NPM : 20160003  
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit

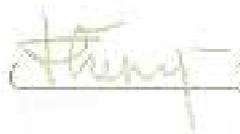
telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 26 September 2024 dan memperoleh nilai A-.

Dewan Penguji :

1. Bangun Munthe, S.Pd., M.M. (Pembimbing I) 

2. Pdt. Bangun, S.Th., M.Th. (Pembimbing II) 

3. Pdt. Dr. Nurliani Siregar, S.Ag., M.Pd. (Penguji I) 

4. Pdt. Imelda Butarbutar, S.Th., M.Psi. (Penguji II) 

Mengesahkan  
KIP,  
  
H. A. S. Sigira, M.Si., Ph.D.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pend. Agama Kristen  
  
Bangun Munthe, S.Pd., M.M.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perundang-undangan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, mendefinisikan bahwa pendidikan adalah sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki kekuatan spiritual, agama, kemandirian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang penting dalam membangun intelektual dan kepribadian setiap individu. Di dalam dunia yang semakin berkembang, teknologi memiliki peran yang semakin besar dalam memfasilitasi proses pembelajaran di kelas (Pratama & Rahman, 2023). Peran teknologi dalam dunia pendidikan menjadi semakin signifikan, karena telah memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih baik, efisien, dan menarik bagi siswa dan peserta pendidikan.

Pada umumnya pelaksanaan pendidikan itu adalah mengembangkan mutu dan potensi sumber daya manusia untuk membangun bangsa yang lebih maju. Adanya perkembangan pengetahuan dan teknologi akan berpengaruh terhadap kualitas sistem pembelajaran di sekolah. Dengan kehadiran teknologi yang modern, sekolah diuntut untuk lebih kreatif dalam membuat pelajaran

dengan menggunakan media yang menarik dan efektif, baik dalam proses belajar maupun mengajar sehingga siswa menjadi senang dan tidak bosan selama pembelajaran berlangsung dan mampu mencapai hasil yang maksimal. Salah satu cara yang bisa digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Salah satu pembelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas adalah mata pelajaran pendidikan agama Kristen. Pendidikan agama Kristen adalah salah-satu upaya untuk membentuk dan membimbing siswa dalam mengembangkan kepribadian yang utuh dan yang dapat mencerminkan manusia sebagai gambar dan rupa Allah. Melalui pendidikan agama Kristen, siswa dituntut untuk memiliki kasih dan ketaatan kepada Tuhan baik itu melalui kecerdasan, keterampilan, budi pekerti luhur, kesadaran untuk memelihara, melestarikan lingkungan serta bertanggung.

Makna tersebut menunjukkan bahwa guru PAK memiliki tanggung jawab atas perkembangan siswa dalam membimbing dan mengajarkan siswa tentang ajaran Kristen dan ketaatan kepada Tuhan. Oleh sebab itu, guru PAK harus dijadikan sebagai acuan sebagai pendorong atau penyemangat belajar siswa untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu. Meskipun terdapat niat maupun tekad pada individu, akan tetapi mereka tetap memerlukan dorongan tertentu untuk terlaksananya kegiatan yang dilakukan.

Siswa haruslah memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran itu sendiri, dengan adanya motivasi dalam diri siswa akan

mendorong siswa untuk menunjukkan perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Pentingnya motivasi belajar pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung sangat dibutuhkan. Karena melalui motivasi belajar siswa dapat meningkatkan kemampuan dan pemahamannya mengenai materi pelajaran yang disampaikan saat proses pembelajaran, sehingga akan memberikan hasil yang baik kepada siswa itu sendiri.

Namun, pada kenyataannya berdasarkan fakta di lapangan motivasi belajar siswa masih kurang. Kurangnya motivasi belajar siswa dapat dilihat dari keadaan siswa saat mengikuti kegiatan belajar dan mengajar di kelas. Di mana, kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran, tidur di kelas dan malas mengerjakan tugas yang di berikan. Kondisi seperti ini terjadi karena materi pelajaran yang membosankan terutama ketika guru hanya berfokus pada metode ceramah dan penggunaan model pembelajaran yang konvensional.

Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, dalam bentuk penyajiannya guru menyampaikan materi pembelajaran melalui penerangan dan penuturan secara lisan kepada siswa tentang suatu topik materi. Model pembelajaran konvensional ini adalah model yang biasa digunakan oleh guru saat proses pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan model ini ketika mengajar, karena persiapannya yang lebih mudah akan tetapi cenderung membuat siswa

mudah merasa bosan karena pembelajaran hanya berpusat pada guru saja. Model pembelajaran yang tidak tepat akan mengakibatkan hasil belajar siswa yang kurang optimal. Proses belajar mengajar yang kurang efektif menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Masalah yang sering muncul ketika kegiatan pembelajaran berlangsung adalah tentang kurangnya motivasi belajar siswa di kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit. Di mana saat melakukan kegiatan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan hanya berfokus pada penerapan model pembelajaran konvensional, sehingga menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Indikasi kurangnya motivasi belajar siswa dapat dikenali dari tingkah laku siswa, seperti tidak fokus dalam belajar dan tidak sungguh-sungguh dalam belajar, cepat merasa bosan, malas-malasan dalam belajar, sering ngobrol dengan temannya, tidur di kelas, berusaha menghindari pembelajaran, kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dan sibuk sendiri dengan

da gambar 1.



### **Gambar 1. 1:** Kurangnya Motivasi Belajar Siswa

Oleh karena itu, guru harus melakukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan cara guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya pada pembelajaran PAK di sekolah. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan dan diyakini dapat menciptakan pembelajaran yang mampu membantu guru dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint*. Penggunaan metode pengajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memastikan siswa tidak bosan dengan pembelajaran dan siswa dapat termotivasi mengikuti pembelajaran dengan antusias. *ClassPoint* adalah aplikasi yang terintegrasi langsung dengan *PowerPoint*, yang merupakan sebuah alat yang menjadi rekan para pengajar untuk membuat presentasi menjadi lebih hebat dan menarik sehingga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Menurut Yusi (2022) *ClassPoint* adalah sebuah platform atau alat digital yang dirancang khusus untuk meningkatkan pengalaman presentasi dan pembelajaran. Platform ini dapat memungkinkan pendidik, untuk membuat presentasi interaktif yang lebih menarik, efektif, dan berpartisipasi dengan berbagai fitur canggih. *ClassPoint* memungkinkan pengguna untuk membuat

presentasi pembelajaran yang kaya dengan berbagai elemen, termasuk teks, gambar, video, grafik, dan animasi (Tanal et al., 2023). Dengan memanfaatkan *ClassPoint* sebagai media pembelajaran dapat memungkinkan guru untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

*ClassPoint* mempunyai beberapa elemen utama yang dapat diterapkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, yaitu *Whiteboard* (Papan Tulis Digital), *Quiz Interactive* (Kuis Interaktif) dan *leader board* (papan peringkat). Elemen-elemen inilah yang akan dijelaskan dalam kajian teori secara mendalam.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah di antaranya :

1. Guru berfokus pada pembelajaran konvensional
2. Guru hanya berpatokan pada buku pelajaran
3. Pembelajaran cenderung monoton karna berpusat pada guru
4. Kurangnya inovasi guru dalam memberikan pengajaran

5. Kurangnya motivasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung
6. Siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi fokus penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit”. Penelitian ini dapat dilihat dari dua variabel sebagai berikut:

#### **a. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* (Variabel X)**

Media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* adalah suatu perangkat yang dikembangkan oleh perusahaan Inknoe dan kemudian terintegrasi dengan *PowerPoint* yang dalam penerapannya dapat membantu guru dalam membuat pelajaran interaktif dan menyenangkan sehingga tujuan dari suatu pembelajaran dapat tercapai (Sundari et al., 2021). Penggunaan perangkat ini adalah salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan proses pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan pada saat proses kegiatan belajar dan mengajar berlangsung.

Adapun indikator dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* adalah:

##### **1. *Whiteboards* (Papan Tulis Digital)**

*Whiteboard* atau papan tulis digital merupakan alat dalam aplikasi *ClassPoint* yang dapat digunakan oleh para tenaga pengajar dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Fitur *Whiteboard* ini memungkinkan pengajar untuk berkolaborasi, bertukar pikiran, mengkomunikasikan, mengilustrasikan poin-poin penting, tetapi dengan fleksibilitas tambahan, partisipasi, penyesuaian, pengeditan, berbagi dan mengeksport pembelajaran kepada siswa.

## **2. Quiz Interactive (Kuis Interaktif)**

*Quiz interactive* merupakan fitur yang terdapat di dalam aplikasi *ClassPoint* yang terintegrasi dengan *PowerPoint*. Fitur ini memungkinkan pengajar untuk membuat kuis berupa pertanyaan atau pernyataan yang lebih menarik dan interaktif yang dapat menimbulkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar.

## **3. Leader Board (Papan Peringkat/penilaian)**

*Leader board* merupakan salah satu fitur yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berlomba-lomba dalam belajar. Pada fitur *leader board* ini akan ditampilkan peringkat yang telah dicapai oleh siswa sebagai bentuk apresiasi dan motivasi bagi siswa untuk terus mengembangkan kompetensinya.

### **b. Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)**

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat di dalam maupun luar diri seseorang, yang mendorong mereka untuk bertindak atau melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhannya. Akan tetapi, dapat

ditafsirkan bahwa motivasi dalam tingkah lakunya sebagai hasil dari rangsangan.

Adapun indikator motivasi belajar menurut (Hamzah B. Uno, 2007) adalah sebagai berikut:

- a) Adanya dorongan kebutuhan pada pelajaran, siswa memiliki dorongan dan kebutuhan untuk belajar serta meningkatkan pengetahuannya.
- b) Adanya daya tarik dari pembelajaran, siswa memiliki kegiatan yang menarik dan menyenangkan dalam belajar, seperti kegiatan interaktif, diskusi dan lain-lain.
- c) Lingkungan belajar yang kondusif, siswa memiliki lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung, seperti suasana yang aman, fasilitas yang memadai, guru yang memotivasi serta keluarga yang mendukung pendidikannya.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis merumuskan beberapa rumusan masalah yang akan diteliti. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

##### **a. Masalah Umum**

Sejauh mana pengaruh penggunaan Media Pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit.

##### **b. Masalah Khusus**

1. Sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint (Whiteboards)* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit.
2. Sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint (Interactive Quiz)* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit.
3. Sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint (Leader Board )* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **a. Tujuan umum :**

Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit.

##### **b. Tujuan Khusus**

1. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint (Whiteboards)* terhadap

motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit.

2. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint (Interactive Quiz)* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit.
3. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint (Leader Board)* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini hendaknya dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

##### **a. Manfaat teoritis :**

- a) Untuk memenuhi persyaratan akademik untuk gelar strata 1 (S-1) di bidang pendidikan.
- b) Untuk memperluas dan melengkapi wawasan penulis tentang pengaruh teknologi *ClassPoint* terhadap motivasi belajar siswa.
- c) Melalui penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi calon guru dalam meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
- d) Penelitian ini diharapkan menambah dan memperluas wawasan peneliti selanjutnya.

**b. Manfaat umum :**

- a) Bagi pendidik, hasil penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* terhadap motivasi belajar siswa dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan.
- b) Bagi siswa, siswa memiliki motivasi untuk belajar melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint*.
- c) Bagi sekolah, sebagai referensi teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar para siswa/siswi.
- d) Bagi peneliti, untuk memenuhi syarat akademik dan memperoleh gelar sarjana pendidikan dan menambah pengalaman untuk diterapkan dalam kegiatan mengajar Pendidikan Agama Kristen.
- e) Bagi kampus, sebagai referensi yang dapat di gunakan oleh mahasiswa lainnya sebagai masukan dalam proses penelitian mereka dan sebagai masukan untuk calon guru Pendidikan Agama Kristen.
- f) Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Teoritis**

Kerangka teoritis merupakan identifikasi teori-teori yang digunakan sebagai salah satu pendukung dari sebuah penelitian, hal ini disebabkan kerangka teoritis merupakan sebuah wadah yang di mana akan dijelaskan teori-teori yang berkaitan dengan variabel yang akan diteliti. Menurut (Arikunto, 2006) “Kerangka teori merupakan wadah yang menerangkan variabel atau pokok permasalahan yang terkandung dalam penelitian”. Teori tersebut digunakan sebagai bahan acuan untuk pembahasan selanjutnya. Oleh karena itu, kerangka teoritis dibangun untuk membuat penelitian dianggap benar.

#### **1. Media Pembelajaran Interaktif**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif**

Dalam merencanakan dan melaksanakan sebuah aktivitas dari pembelajaran, setiap guru dituntut untuk mempersiapkan maupun memfungsikan segala unsur yang dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien (Tarigan & Siagian, 2015). Salah satu unsur yang dapat menunjang pembelajaran, guru dituntut untuk mengetahui, merancang media pembelajaran yang akan dipakai serta mengetahui fungsi dan kegunaan dari media tersebut.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk dari penerapan teknologi informasi, yang dapat dijadikan guru sebagai solusi dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang digunakan saat ini cukup beragam dan erat kaitannya dengan perkembangan teknologi. Beberapa tahun terakhir ini, media pembelajaran yang digunakan guru di kelas masih bersifat tradisional, seperti catatan di papan tulis, gambar, kartu, buku, alat peraga dan masih banyak lagi. Namun seiring dari perkembangan zaman saat ini media pembelajaran yang banyak digunakan dari berbagai bentuk teknologi, baik visual, audio dan audio visual (Ni'mah & Supriyo, 2024).

Media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran yang dapat memfasilitasi interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini dapat berbagai bentuk, seperti gambar, video, audio, animasi, simulasi, serta aktivitas interaktif. Media pembelajaran interaktif ini, memberikan keuntungan dalam meningkatkan keterlibatan siswa saat pembelajaran dan dapat memfasilitasi pemahaman siswa dengan baik mengenai suatu topik pembelajaran. Hal ini disebabkan, karena media pembelajaran interaktif ini dapat memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif saat pembelajaran, yang artinya siswa berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa macam alat teknologi sebagai media pembelajaran interaktif yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, antara lain:

1) *Metaverse*

*Metaverse* merupakan gabungan dari beberapa macam teknologi di mana seseorang dapat terlibat langsung di dalamnya dengan menggunakan perangkat canggih dalam dunia virtual.

2) *Cloud-based Learning*

*Cloud-based Learning* merupakan model pendidikan yang memanfaatkan teknologi komputer berbasis internet maupun jaringan internet untuk memperluas jangkauan sumber pembelajaran.

3) *Blended Learning*

*Blended learning* merupakan sebuah kemudahan dalam pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara, model pembelajaran maupun gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai media dialog antara fasilitator dengan orang yang akan mendapatkan pengajaran.

4) *Social Media Learning*

*Social media learning* adalah penggunaan media sosial untuk mendukung proses pembelajaran. *Social media learning*

memungkinkan siswa dan guru untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan mengakses sumber belajar yang lebih luas.

#### 5) *Gamification*

*Gamification* adalah suatu teknik atau pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen perancangan game pada aplikasi. Tujuan dari *Gamification* ini untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknologi *Gamification* karena teknologi *ClassPoint* merupakan salah satu jenis dari teknologi ini.

Menurut (Isnawati, 2021) *Gamification* adalah istilah yang pertama kali digunakan oleh Nick Pelling pada tahun 2002. *Gamification* digambarkan sebagai proses mengubah antarmuka transaksi elektronik menjadi lebih menyenangkan dan sama halnya dengan permainan. *Gamification* merupakan metode pembelajaran di mana elemen game atau video game digunakan untuk mendorong siswa dalam belajar. Media ini juga dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk belajar lebih banyak.

Menurut Kimoraswil (Isnawati, 2021), permainan adalah bentuk olah diri yang bermanfaat dalam meningkatkan, menumbuhkan, mendorong, kinerja, dan prestasi untuk menyelesaikan tugas dan untuk kepentingan organisasi yang lebih baik. Sedangkan menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (Isnawati, 2021) mengartikan bahwa permainan merupakan suatu efektivitas yang dapat membantu anak untuk mencapai perkembangannya secara utuh, baik fisik, sosial, intelektual maupun moral.

Konsep *Gamification* adalah proses yang bertujuan untuk mengubah non-game, seperti belajar, mengajar, pemasaran dan lain sebagainya menjadi jauh lebih menarik. Cara ini digunakan untuk memastikan bahwa kegiatan yang dirancang sebagai *game* dapat memberikan suasana yang menyenangkan, tantangan, dan motivasi. *Gamification* yang didefinisikan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas.

Menurut (Puntillo, 2023) alat atau media pembelajaran interaktif berbasis teknologi *Gamification* memiliki beberapa jenis yang dapat digunakan guru:

1) *EDU Pelarian*

*Edu pelarian* merupakan alat teknologi *Gamification* yang dapat melibatkan siswa saat kegiatan pembelajaran melalui serangkaian petunjuk dan teka-teki. Dengan alat teknologi ini, dapat mengubah suasana kelas menjadi gaya ruang pelarian, di mana siswa akan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah.

2) *Classcraft*

*Classcraft* merupakan permainan peran imersif yang dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan membangun komunitas siswa. Para siswa dibagi menjadi beberapa tim dan bekerja sama untuk menyelesaikan misi.

3) *EdPuzzle*

*EdPuzzle* merupakan alat yang dapat memungkinkan guru dalam membuat pelajaran melalui video interaktif yang di dalamnya mencakup kuis dan

elemen permainan. Siswa menonton video dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam video.

4) *Quiz*

*Quiz* merupakan alat yang dapat mengubah pembelajaran menjadi permainan interaktif. Platform ini menggunakan kartu flash dan kuis untuk mengklarifikasi konsep kepada siswa dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

5) *Kahoot*

*Kahoot* merupakan alat *Gamification* yang banyak digunakan oleh para guru yang mengambil kuis tradisional dan mengubah menjadi permainan interaktif yang menyenangkan bagi siswa.

6) *Misi Classcraft*

*Misi classcraft* merupakan perluasan dari alat *Gamification Classcraft* yang memungkinkan para guru dalam membuat dan menyesuaikan pencarian gaya RPG (*Role Playing Game*) mereka sendiri.

7) *ClassPoint*

*ClassPoint* merupakan salah satu alat *Gamification* terbaik untuk guru, di mana *ClassPoint* ini merupakan sebuah aplikasi yang terintegrasi langsung dengan *microsoft PowerPoint*. Dengan *ClassPoint*, guru dapat membuat presentasi yang lebih menarik dengan berbagai fitur interaktif, seperti kuis, papan tulis digital dan papan peringkat, yang dapat memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Dari pernyataan di atas, terdapat 7 macam alat ataupun media teknologi *Gamification* yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Pada penelitian ini peneliti menggunakan alat ataupun media teknologi *ClassPoint*.

## **1. Media Pembelajaran Interaktif *ClassPoint***

### **(1) Pengertian Media Pembelajaran Interaktif *ClassPoint***

*ClassPoint* adalah sebuah aplikasi tambahan oleh INKNOE yang terintegrasi langsung ke dalam *microsoft PowerPoint*. *PowerPoint* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang tentunya sudah tidak asing lagi di era digital sekarang. Beberapa sekolah yang banyak menggunakan *PowerPoint* untuk menunjang keberlangsungan dari kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *PowerPoint* yang sudah ada kemudian diperkaya lagi dengan fitur *ClassPoint*. Dalam aplikasi *ClassPoint* terdapat berbagai fitur yang dapat digunakan guru untuk membantu keterlibatan langsung dengan siswa dan membangkitkan minat siswa terhadap materi pembelajaran (Setiyanto, 2023).

*ClassPoint* merupakan sebuah *platform* atau alat digital yang dalam perancangannya khusus untuk meningkatkan pengalaman presentasi dan pembelajaran Yusi (Muliani, 2024). Melalui *Platform* ini pengguna dapat membuat presentasi interaktif yang lebih menarik, efektif dan berpartisipasi dengan berbagai fitur canggih.

*ClassPoint* juga dapat memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang kaya dengan berbagai elemen, termasuk teks, gambar, video,

grafik, dan bahkan animasi (Tanal et al., 2023). Melalui elemen tersebut, pengguna dapat menyisipkan pertanyaan, berupa polling, dan tanggapan ketika presentasi berlangsung. Kemudian siswa dapat menjawab pertanyaan langsung melalui perangkat yang mereka gunakan, sehingga dapat memungkinkan pemahaman dan respons yang baik dari siswa (Bong & Chatterjee, 2022).

*ClassPoint* dapat memungkinkan pengguna untuk menciptakan kuis ataupun tes ke dalam presentasi dan kemudian dijawab oleh siswa. Sehingga pengguna atau guru dapat melacak dan menganalisis hasil kuis untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Melalui *ClassPoint*, guru dapat mengetahui tentang berapa banyak siswa yang berpartisipasi, merespons pertanyaan ataupun pengayaan yang diberikan selama presentasi berlangsung.

*ClassPoint* memungkinkan semua peserta dalam presentasi untuk menjalankan dan mengikuti presentasi pada perangkat mereka masing-masing (Muawanah & Muhid, 2021). Ini berarti semua peserta atau siswa dapat berinteraksi secara bersamaan di dalam presentasi, di mana mereka dapat mengikuti, berpartisipasi dalam pertanyaan dan pengayaan.

Untuk membantu siswa lebih memahami materi yang disampaikan, guru dapat membagikan konten presentasi kepada siswa setelah presentasi selesai, hal ini dapat memungkinkan siswa untuk mengakses ulang materi yang disajikan. *ClassPoint* dapat diakses dari berbagai perangkat, seperti

komputer, tablet, dan ponsel pintar (Kurniawan & Yatri, 2022). Hal ini dapat memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk mengikuti presentasi.

*ClassPoint* merupakan alat yang dirancang untuk membuat presentasi menjadi lebih menarik, berinteraksi dan efektif dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen-elemen visual dan fitur interaktif, *ClassPoint* memungkinkan pendidik dan pembicara untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif, serta mengukur respons siswa untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Abdelrady & Akram, 2022).

Sedangkan menurut (Muliani, 2024) *ClassPoint* merupakan pengaplikasian yang dapat mendorong terjadinya interaksi antara pembicara dan pendengar. Melalui *ClassPoint*, guru dapat memberikan kuis kepada siswa untuk mendorong terjadinya tanya jawab dan guru akan mendapatkan tanggapan secara langsung dari siswa. Dengan beberapa fitur yang ada di dalam *ClassPoint* akan membuat siswa dan materi pelajaran menjadi terhubung. Selain guru dapat membuat kuis yang menarik, guru juga dapat membuat coretan-coretan dalam slide *PowerPoint* sebagaimana layaknya dipapan tulis.

## **(2) Indikator Media Pembelajaran Interaktif *ClassPoint***

Menurut Nasrina (Setiyanto, 2023) media pembelajaran berbasis teknologi merupakan elemen penting dari proses pembelajaran dalam membantu keberhasilan akademik. Penggunaan media pembelajaran

interaktif di dalam kelas masih sangat jarang. Media interaktif merupakan salah satu inovasi baru dalam dunia pendidikan yang dibawa oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Masing-masing elemen ini dijelaskan pada bagian berikut:

**a. *Whiteboards* (Papan tulis digital)**

*Whiteboards* atau papan tulis digital merupakan salah satu fitur dari aplikasi *ClassPoint* yang baik untuk digunakan para pengajar secara tatap muka maupun daring, yang di dalamnya dapat melibatkan dan menyesuaikan siswa dengan pembelajaran yang disampaikan secara individual (Wanasek, 2023).

*Whiteboards* atau papan tulis digital ini mirip dengan papan tulis tradisional pada umumnya, melalui papan tulis digital dapat memungkinkan pengajar untuk berkolaborasi, bertukar pikiran, mengkomunikasikan, mengilustrasikan poin-poin penting, tetapi dengan fleksibilitas tambahan, partisipasi, penyesuaian, pengeditan, berbagi dan mengeksport pembelajaran kepada siswa. Papan tulis digital berbeda dengan papan tulis fisik, papan tulis digital dapat memungkinkan guru untuk menyematkan berbagai jenis media, objek, bentuk atau bahkan gambar, file, video dan lain sebagainya.

*Whiteboards* atau papan tulis digital salah satu fitur yang digemari dalam media *ClassPoint*, di mana pengguna tidak perlu menggunakan media lain ketika memberikan penjelasan lebih lanjut

mengenai suatu materi pelajaran. Fitur *whiteboards* ini terdapat di bagian toolbar di bawah menu *ClassPoint* ketika kita berada dalam mode *slideshow*. Pada awalnya, papan tulis interaktif dianggap hanya sebagai alat maupun media presentasi, sehingga papan tulis digital ini belum mendapat perhatian dari guru. Namun, guru tertarik setelah mengetahui bahwa dapat menggunakan fitur lain seperti merekam kegiatan belajar, mencatat, mendorong siswa untuk ikut memanfaatkan dan menulis karya, menyimpan karya-karya untuk referensi, mencetak dan mempublikasikan isinya untuk siswa.

Menurut Xu & Moloney (Purwanto, 2013) papan tulis interaktif (*whiteboard interactive*) dapat mengembangkan keterampilan siswa, meningkatkan motivasi, mengembangkan persepsi, sikap perhatian, perilaku, tingkat interaksi, pembelajaran, pedagogi, dan memperkaya lingkungan dan masyarakat belajar.

Berikut contoh gambar *whiteboard* (papan tulis digital) pada *ClassPoint*:



Gambar 2. 1 **whiteboard**

**b. *Interactive Quiz* (Kuis Interaktif)**

Kuis interaktif adalah sebuah fitur dalam aplikasi *ClassPoint* yang di dalamnya memuat materi pembelajaran berupa soal dan pertanyaan. Fitur ini dapat memungkinkan siswa untuk menjawab soal atau pertanyaan melalui *android* atau perangkat lainnya. Melalui kuis interaktif ini, siswa dapat meningkatkan wawasan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan secara mandiri. Kuis interaktif ini dapat menjadi salah satu komponen yang mendukung kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Menurut (Rere, 2023), kuis interaktif adalah sebuah fitur yang di dalamnya memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal, pertanyaan maupun pengayaan yang dapat meningkatkan wawasan siswa mengenai materi pembelajaran yang disampaikan saat kegiatan belajar dan mengajar berlangsung.

Menurut (Kurniawan & Yatri, 2022), salah satu komponen yang dapat mendukung kegiatan belajar dan mengajar adalah kuis pembelajaran interaktif berbasis digital teknologi yang menggunakan aplikasi *ClassPoint*. Penggunaan aplikasi *ClassPoint* dalam pembelajaran tentu akan membantu jalannya proses pembelajaran. Akan tetapi dalam penggunaannya, aplikasi *ClassPoint* ini belum terbiasa dimanfaatkan dengan baik oleh tenaga pendidik maupun siswa karena masih menggunakan media kuis interaktif konvensional, keterbatasan sarana dan prasarana.

Menurut Jeklin (Kurniawan & Yatri, 2022) aplikasi *ClassPoint* merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru untuk membuat kuis saat kegiatan belajar mengajar, serta siswa dapat menjawab pertanyaan yang lebih menarik dengan adanya soal berupa *multiple choice*, *short answer*, *image upload* dan banyak lagi. Dengan menggunakan aplikasi *ClassPoint* ini, para guru dapat membuat kuis dengan mudah karena terhubung dengan *PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* merupakan aplikasi yang sudah biasa digunakan karena mudah dioperasikan dan mudah dalam melakukan pengeditan oleh semua pengguna.

Menurut (Indriani & Supriyono, 2020) dengan menggunakan *microsoft PowerPoint*, kuis yang disajikan juga bisa bermacam-macam warna, background, dan bisa disertakan gambaran ataupun animasi. Bentuk aplikasi seperti ini tentu memudahkan guru untuk membuat proses evaluasi lebih menarik dan interaktif (Utami et al., 2021).

Media pembelajaran kuis interaktif yang dikembangkan dapat membangun minat belajar siswa, sehingga secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Triatmaja, 2021). Dalam mengembangkan kreativitas maupun inovasi terhadap pembuatan kuis interaktif, guru hendaknya memperhatikan perkembangan siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran kuis interaktif ini sangat cocok digunakan saat proses belajar dan mengajar, karena dalam proses belajar siswa dapat memanfaatkan berbagai teknologi yang ada sehingga mempermudah proses

pembelajaran. Berdasarkan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa fitur kuis interaktif pada media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* sangat cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar yang baik.



Berikut contoh gambar *quiz interactive* (kuis interaktif) pada *ClassPoint*:

**Gambar 2. 2 quiz iteraktive**

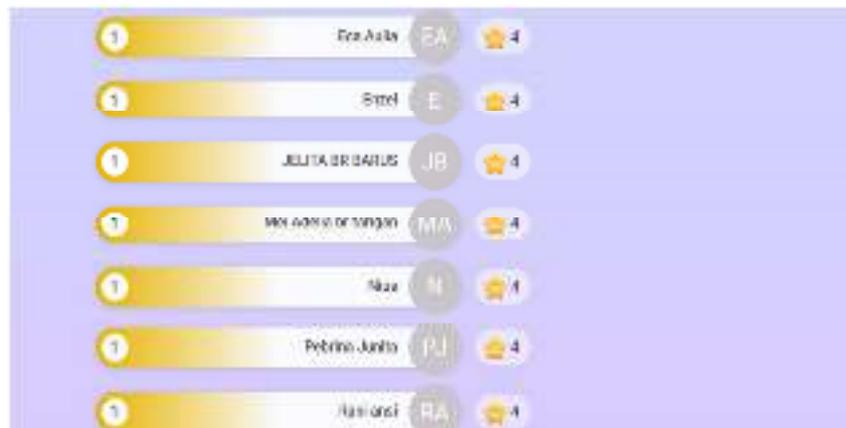
**c. *Leader Board* (Papan Peringkat/Penilaian)**

*Leader board* adalah fitur yang memungkinkan guru untuk menampilkan peringkat siswa berdasarkan bintang yang mereka dapatkan dari tugas atau materi yang disampaikan. Peringkat yang didapatkan siswa akan ditampilkan dalam bentuk nilai terbanyak yang menampilkan tiga siswa teratas, serta peringkat siswa yang lainnya berada di bawah peringkat siswa teratas. Menurut Pesare (Lutfina, E., 2023) Fitur *leader board* berfungsi untuk menampilkan peringkat siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan *leader board*, akan membuat siswa lebih termotivasi untuk mempertahankan posisinya dalam kegiatan pembelajaran.

*Leader board* adalah untuk membandingkan skor atau status antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Pada fitur ini, biasanya siswa akan ditantang untuk bersaing dengan siswa lainnya. Dengan berpegang

pada sistem kompetisi, *leader board* bisa menjadi motivator yang kuat bagi siswa. *Leader board* akan disusun berdasarkan nilai terbesar hingga terkecil setiap poin yang didapatkan oleh siswa.

Dengan menggunakan *leader board* ini, seluruh siswa dapat melihat jumlah point serta peringkat yang sudah dicapai. Melalui fitur *leader board* ini akan ditampilkan peringkat berdasarkan EXP tertinggi di antara siswa-siswa. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa agar lebih berusaha lagi untuk meningkatkan performa mereka agar tidak tertinggal dari siswa-siswa yang lain, serta membuat semangat kompetisi dalam mencapai peringkat yang lebih tinggi.



Berikut contoh gambar *leader board* (papan peringkat) pada *ClassPoint*:

**Gambar 2. 3 leader board**

### **(3) Langkah-langkah Media Pembelajaran Interaktif *ClassPoint***

Dalam melaksanakan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* memerlukan langkah-langkah dalam pelaksanaannya.

**Langkah 1 :** Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran

Aktivitas :

Pada kegiatan ini, guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai siswa saat kegiatan belajar dan mengajar. Guru juga harus menekankan bahwa pentingnya memahami topik pembelajaran yang akan di pelajari.

**Langkah 2 :** Melakukan kegiatan pendahuluan (apersepsi)

Aktivitas :

Membuka kegiatan dengan ibadah singkat. Kemudian, guru memberikan kuis interaktif yang menarik dan efektif kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari dan kemudian siswa akan menjawab pertanyaan pada perangkat mereka, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat proses belajar mengajar nantinya.

**Langkah 3 :** Guru menyampaikan materi/presentasi

Aktivitas :

Siswa diminta untuk mendengarkan, mengamati, merespons dan kemudian siswa diminta untuk berdiskusi dengan temannya mengenai materi yang disampaikan. Pada kegiatan ini guru menyampaikan materi pembelajaran melalui template *PowerPoint* dan gambar yang relevan dalam presentasi untuk memperjelas ide dan informasi yang akan disampaikan.

**Langkah 4 :** Guru memberikan tugas/kuis interaktif

Aktivitas :

Pada kegiatan ini guru memberikan tugas kepada siswa berupa soal, pertanyaan ataupun pengayaan dalam bentuk *multiple choice* dan *image upload* yang interaktif serta fleksibel dan kemudian siswa akan menjawab soal dengan perangkat yang mereka gunakan sendiri.

**Langkah 5 : Menyimpulkan pembelajaran**

Aktivitas :

Pada kegiatan ini siswa diminta untuk menyimpulkan tentang materi pembelajaran dan kemudian siswa bersama dengan guru sama-sama menyimpulkan pembelajaran hari itu.

**Langkah 6 : Menampilkan papan peringkat/penilaian**

Aktivitas :

Pada kegiatan ini guru akan menampilkan papan peringkat atau penilaian kepada siswa yang sudah menjawab soal berupa pertanyaan dan pengayaan yang sudah dikumpulkan. Kemudian, siswa akan diminta oleh guru untuk memberikan emoticon atau tanggapan melalui perangkat mereka masing-masing tentang pengalaman belajar pada hari itu.

**(4) Kelemahan dan Kelebihan Media Pembelajaran *ClassPoint***

Setiap media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru pastinya memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing. Menurut Ardiyawatu (Yanti et al., 2023) adapun keunggulan dan kelemahan *ClassPoint* adalah sebagai berikut:

Keunggulan dari media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* antara lain:

1. Siswa lebih aktif dalam berdiskusi
2. *ClassPoint* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif.
3. Hasil diskusi siswa langsung masuk ke *PowerPoint* guru dan dapat digunakan siswa untuk presentasi
4. Guru dapat menampilkan materi yang menarik dan juga dapat melaksanakan refleksi pembelajaran melalui *PowerPoint* yang sudah dibuat, selain itu siswa juga dapat langsung mengerjakan refleksi dalam *PowerPoint* tersebut.

Kelemahan dari media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint*, antara lain:

1. Penggunaan *ClassPoint* memiliki beberapa tingkatan mulai dari reguler (gratis) sampai dengan berbayar (berlangganan). Untuk pengguna *ClassPoint* yang reguler (gratis) peserta yang bergabung dalam aplikasi tersebut jumlahnya terbatas serta tools dan slide dalam *PowerPoint* nya dibatasi.
2. Soal maupun pertanyaan yang akan ditampilkan pada *ClassPoint* pada pengguna reguler juga dibatasi (terbatas), yaitu dibatasi 5 soal saja.

## **2. Motivasi Belajar**

### **a. Pengertian Motivasi**

Motivasi merupakan kekuatan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri individu yang dapat mendorong seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang sudah ditetapkan sebelumnya. Menurut (Arianti, 2018), motivasi berasal dari bahasa Latin, “*Movere*” yang artinya dorongan atau daya penggerak. Motivasi merupakan suatu dorongan yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas yang nyata untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Motivasi menurut Huitt, W. (Suprihatin, 2015) merupakan suatu kondisi atau status internal (diartikan sebagai kebutuhan, keinginan atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif dalam bertindak untuk mencapai tujuan tertentu.

Sedangkan menurut Mc. Donal (Munte, 2015) mengemukakan bahwa motivasi adalah: Suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu kondisi psikologis yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu tindakan.

Beberapa fungsi motivasi dalam pembelajaran menurut (Munte, 2015) di antaranya:

1. Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan seseorang, tanpa adanya motivasi seseorang tidak akan timbul suatu perbuatan seperti misalnya dalam belajar.
2. Motivasi memiliki fungsi sebagai pengarah, dalam artian mengarahkan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Motivasi memiliki fungsi sebagai penggerak, dalam artian menggerakkan suatu tingkah laku dari seseorang. Besar kecilnya motivasi dari seseorang

akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan yang akan diselesaikan.

## **b. Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mampu meningkatkan kualitas atau prestasi belajar siswa, karena siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila mereka memiliki suatu motivasi yang tinggi di dalam dirinya. Untuk itu, guru harus mampu meningkatkan kualitas dari pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka dapat mencapai tujuan dari pembelajaran (Siregar, 2024)

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang menjadi penggerak atau pendorong dari dalam diri siswa, sehingga menyebabkan terjadinya suatu aktivitas belajar dan kelangsungan kegiatan pembelajaran, yang memberikan arah untuk mencapai suatu tujuan (Husamah et al., 2018). Menurut (Siregar, 2015) belajar merupakan proses yang dapat dilakukan seseorang sehingga memperoleh suatu perubahan tingkah laku di dalam dirinya, di mana sebagai hasil dari individu dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar yang digunakan pada suatu lingkungan belajar (Khuluqo & Istaryatiningtias, 2022). Melalui interaksi ini, maka diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai hal-hal yang sedang dipelajari, sehingga siswa mengalami pertumbuhan dalam belajarnya.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan yang dilakukan melalui proses penyampaian pengetahuan, yang memberikan

kesempatan kepada setiap siswa untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya. Melalui hal ini, maka dapat dilihat bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, guna untuk meningkatkan pengetahuan yang dimiliki siswa.

Pada saat kegiatan pembelajaran, motivasi belajar siswa itu sangat penting untuk ditingkatkan. Di mana siswa akan diperhadapkan dengan berbagai hal yang akan menjadi tantangan baginya, baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran maupun dalam menaati setiap peraturan yang berlaku. Untuk itu, penting sekali motivasi belajar dalam diri setiap siswa dibangun dan dibentuk untuk mendorong siswa menjadi pribadi yang lebih baik, guna untuk mencapai setiap keinginan maupun cita-cita yang menjadi tujuan hidupnya.

Oleh karena itu, kegiatan belajar dan mengajar berlangsung di kelas seharusnya dibangun dengan dasar yang benar dan motivasi yang benar pula, yaitu dengan berdasarkan pada kebenaran akan firman Allah. Karena firman Allah akan memberikan dorongan yang akan menggerakkan manusia untuk tetap menjalani hidupnya dan memuliakan nama Allah, Diane (Zega & Tangkin, 2023).

Dalam 2 Korintus 9;7, dijelaskan bahwa hendaklah setiap individu memberikan maupun melakukan segala sesuatunya dengan kerelaan hati, bukan karena paksaan ataupun mau menerima imbalan, akan tetapi karena bersungguh-sungguh untuk memberikan dan melakukan segala sesuatu dengan tulus untuk memuliakan nama Allah, karena Allah sangat mengasihi

setiap orang yang memberi dengan sukacita. Yang artinya, ketika siswa mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas, hendaklah memiliki motivasi yang benar sesuai dengan kehendak Allah, yaitu Mau belajar dengan sungguh-sungguh, bukan mau menerima pengakuan, pujian atau bahkan hadiah dari guru maupun orang tua, akan tetapi untuk memuliakan nama Allah melalui setiap hal yang di kerjakan dan diperoleh dalam proses pembelajaran.

### **c. Indikator Motivasi Belajar**

Adapun teori motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori yang dikembangkan oleh (Hamzah B. Uno, 2007) beliau mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat dibedakan dalam dua kelompok, yaitu:

#### **1. Motivasi Intrinsik**

Motivasi Intrinsik merupakan motivasi yang timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang sudah ada dari dalam diri seseorang, misalnya rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru yang sesuai dengan atau sejalan dengan kebutuhannya.

#### **2. Motivasi Ekstrinsik**

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang timbul karena adanya rangsangan dari luar diri seseorang, misalnya pada bidang pendidikan terdapat minat yang positif di dalam diri siswa terhadap kegiatan pembelajaran, yang timbul karena melihat adanya manfaat terhadap dirinya.

Adapun indikator dari kelompok masing-masing motivasi ini adalah: (a) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (b) adanya keinginan yang menarik dalam belajar, dan (c) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Satu indikator yang pertama termasuk dalam motivasi intrinsik yang berasal dari dalam, sedangkan dua indikator terakhir termasuk dalam motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar (Hamzah B. Uno, 2007). Berdasarkan beberapa indikator di atas yang menjadi fokus peneliti dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Adanya dorongan kebutuhan pada pelajaran**

Adanya dorongan kebutuhan pada pelajaran merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri siswa, di mana siswa dalam penyelesaian suatu tugas tidak selamanya karna adanya motif berprestasi dan keinginan untuk berhasil, akan tetapi terkadang seseorang mampu menyelesaikan tugas sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karna adanya keinginan untuk menghindari kegagalan yang menyebabkan adanya ketakutan akan kegagalan itu sendiri. Seseorang yang memiliki motivasi dalam belajar berarti di dalam dirinya terdapat dorongan yang menyebabkan dia ingin belajar.

Karena sesuatu yang belum diketahui siswa akan mendorong mereka untuk belajar dengan cara mencari tahu. Setiap siswa tentunya memiliki keinginan untuk lebih baik dari kehidupan yang sebelumnya,

supaya setiap keinginan maupun kebutuhan di dalam dirinya dapat terpenuhi baik kebutuhan dalam belajar dan kebutuhan lainnya.

## **2. Adanya daya tarik dari pembelajaran**

Adanya daya tarik dari pembelajaran merupakan motivasi yang berasal dari luar diri siswa, di mana adanya kecenderungan dalam diri siswa untuk terus belajar dan menunjukkan minat, perhatian dan motivasi dalam proses pembelajaran. Daya tarik siswa akan timbul karna di dalamnya terdapat berbagai faktor, termasuk kualitas pembelajaran, strategi dalam pengorganisasian dan penyampaian serta daya tarik bidang studi (mata pelajaran) yang relevan dan menarik. Indikator ini menilai bagai mana kaitan pendidikan dengan kehidupan serta minat siswa. Isi pembelajaran yang relevan dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka terlibat dalam proses pembelajaran.

## **3. Lingkungan belajar yang kondusif**

Lingkungan belajar yang kondusif merupakan motivasi belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa, pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi akan muncul ketika seseorang dibentuk oleh lingkungannya. Oleh sebab itu motif seseorang untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan. Dengan kata lain, melalui pengaruh lingkungan belajar yang kondusif dapat mendorong

belajar siswa dalam mengatasi berbagai kesulitan dan masalah dalam belajar.

Lingkungan belajar yang kondusif akan menciptakan suasana kegiatan yang menarik, kegiatan ini dapat dilakukan melalui bernyanyi, bercerita dan menggunakan media pembelajaran seperti teknologi yang dapat meningkatkan motivasi seseorang dalam belajar. Siswa yang belajar merupakan siswa yang memiliki keinginan atau kemauannya sendiri bukan karna paksaan dari orang lain. Misalnya, apabila siswa ingin berhasil dalam belajarnya, maka dia akan meningkatkan cara belajarnya dengan baik dengan cara menciptakan ruangan kelas yang kondusif. Lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa saat proses belajar dan mengajar berlangsung.

Dari penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar siswa dapat dilihat dari adanya hasrat untuk belajar, adanya dorongan kebutuhan pada pelajaran, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan yang menarik dalam belajar, adanya daya tarik dari pembelajaran dan lingkungan belajar yang kondusif.

#### **d. Guru PAK Sebagai Motivator Bagi Siswa**

Guru sebagai motivator bagi siswa artinya adalah guru sebagai pemberi semangat dan pendorong bagi siswa dalam mencapai tingkat

kegairahan dan perkembangan belajarnya. Menurut (Sumiati & Triposa, 2021), bahwa banyak siswa yang mengalami penurunan hasil belajarnya, akibat kurangnya motivasi dari guru itu sendiri. Untuk itu, sebagai seorang guru perlunya menindak lanjuti penyebab menurunnya hasil belajar siswa dengan cara memberikan inspirasi maupun motivasi, sehingga dapat menimbulkan kembali kegairahan siswa yang sudah hilang dalam belajar. Apabila seorang guru mempunyai pengaruh dalam memotivasi siswa saat kegiatan pembelajaran, maka akan menimbulkan gairah maupun semangat siswa itu sendiri saat mengikuti pembelajaran.

Guru PAK adalah seorang yang akan memberikan ilmu pengetahuan mengenai nilai maupun moral agama Kristen yang berlandaskan pada Alkitab, berpusat pada Yesus Kristus dan bergantung pada Roh Kudus. Dalam kegiatan belajar dan mengajar diharapkan siswa dapat mengenal Allah dan kasih-Nya yang dilakukan dalam bentuk pengajaran, bimbingan, pelatihan, pembinaan, tuntutan baik di kelas maupun di luar kelas, serta guru PAK memiliki tanggung jawab atas perkembangan siswa tersebut. Guru juga merupakan seorang pendorong atau penyemangat belajar siswa untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu. Meskipun terdapat niat maupun tekad pada individu, akan tetapi mereka tetap memerlukan dorongan tertentu untuk terlaksananya kegiatan yang dilakukan.

**e. Motivasi Belajar PAK Menurut Perspektif Alkitab**

Dalam Alkitab, mengajar dipahami juga sebagai pelayanan Yesus Kristus dan karena PAK tidak terlepas dari Yesus Kristus yang adalah Guru atau Rabi yang dikirimkan Allah kepada seluruh ciptaan-Nya, sebagai guru Yesus mendapat julukan sebagai Rabi atau Guru Agung. Selain daripada mendidik dan mengajar guru juga sebagai motivator, yang menuntun, mengarahkan dan membimbing siswanya untuk mencapai suatu tujuan dalam hidupnya. Serta guru PAK juga membawa siswanya kepada pengenalan akan Yesus, sebagai Tuhan dan Juru Selamat dalam hidup mereka. (Purwoto et al., 2020) Untuk itu, para guru dapat juga meneladani sikap serta perbuatan Yesus.

Adapun yang menjadi tugas guru pendidikan agama Kristen adalah:

1. Guru memberikan dirinya pada siswa

Tanggung jawab guru PAK adalah memberikan waktu, tenaga serta kekuatan tanpa ada batasnya kepada siswanya setiap hari, ini merupakan pekerjaan yang selalu dikerjakan seorang guru sepanjang hidupnya. Dalam 1 Petrus 5:2 menjelaskan tentang peran guru. Di mana sebagai seorang guru, dalam melakukan pekerjaannya tidak dengan paksaan atau bersungut-sungut ataupun mengharapkan imbalan dari orang lain. Akan tetapi, seorang guru harus bekerja dengan hati yang rela, rasa syukur bahkan taat dan setia sampai akhir hayatnya.

2. Guru menjadi teladan kepada siswanya

Sebagai pengajar, Paulus mengatakan kepada anak rohaninya Timotius bahwa “Jangan seorang pun menganggap engkau rendah karena

engkau muda. Jadilah teladan bagi orang-orang percaya, dalam perkataanmu, dalam tingkah lakumu, dalam kasihmu, dalam kesetiaanmu dan dalam kesucianmu” (1 Timotius 4:12). Maksudnya, guru dituntut supaya bisa menjadi contoh serta teladan bagi siswanya dari tingkah laku, perkataan, perbuatan, bahkan dalam kasih kesetiaan dan kesucian baik di sekolah, keluarga maupun masyarakat.

### 3. Guru membawa siswa kepada perjumpaan dengan Kristus

Ketika guru dapat mempertemukan pribadi seseorang kepada pengenalan akan Allah dan mempercayai-Nya sebagai Tuhan dan Juru Selamat dalam hidunya. Maka itu disebut guru yang berintegritas yang menangkap visi serta misi-Nya Tuhan. Dengan begitu, akan menciptakan generasi yang memiliki cinta akan Tuhan, menghidup i nilai-nilai Kekristenan dalam hidupnya yang berdampak bagi dirinya dan orang lain.

Selain daripada peserta didik yang mengalami perjumpaan dengan Tuhan, seorang guru harus sudah terlebih dahulu mengalaminya. Supaya bisa mempertemukan pribadi seorang siswa kepada Tuhan, maka orang tersebut harus mengerti serta memahami hal ini: pertama, Kristus dan keselamatan (Yesus sebagai Juru Selamat, Rom 3:23 dan Yoh 3:16). Kedua, pertobatan dan iman (mengalami lahir baru). Ketiga, Kristus sebagai pusat kehidupan. Keempat, memelihara serta menjaga persekutuan dengan Allah supaya memiliki hubungan antara superior dengan imperior (Budiyana, 2011).

### 4. Guru membawa siswanya kepada perubahan hidup

Guru PAK memiliki tugas untuk memberitakan Injil dan membawa siswanya mengalami perubahan hidup. Guru PAK harus memiliki visi serta misi yang jelas, supaya dapat membawa siswanya kepada perubahan hidup agar dapat mencapai apa yang menjadi target yang diinginkan. Filosofis PAK menyadarkan kepada setiap orang, bahwa perlunya pengajaran yang menekankan visi dan misi, seperti Kristus yang datang ke dunia memiliki visi dan misi yang jelas yaitu mencari yang hilang, mencari orang yang berdosa untuk diselamatkan. Untuk itu, setiap siswa diharapkan menjadi saksi Kristus yang efektif. (Arifianto, 2020) yang dapat memaksimalkan diri dalam dedikasi penginjilan bagi orang yang belum mengenal Tuhan.

Dalam Injil Yohanes 6:25-59, menceritakan tentang “Roti Hidup” ini menegaskan bahkan bukan hal-hal duniawi yang dicari, melainkan Yesus Kristus sang Roti Hidup itu yang harus kita cari. Di mana dalam hal ini, Yesus ingin agar setiap orang mencari sumber hidup dan berkat itu supaya tidak ada yang namanya lapar dan haus. Dapat kita ketahui bahwa ayat ini memotivasi setiap orang supaya datang untuk mencari sumber hidup itu. (Sahiu & Wijaya, 2017) Matius 28:18-20; Markus 16:15-18; Lukas 24:44-49; Yohanes 20:19-23, ayat ini merupakan suatu perintah mutlak yang harus dilaksanakan serta dikerjakan bagi orang yang percaya. Agar terlaksana apa yang sudah menjadi perintah dalam ketetapan, maka dari itu timbullah suatu dorongan atau motivasi

dalam diri seseorang untuk bergerak, bekerja serta melakukan suatu perintah supaya terlaksana apa yang menjadi tujuan utama (Ta'ek, 2018).

Dalam Matius 25;14-30, mengisahkan “Perumpamaan tentang talenta.” Di mana, satu orang diberi lima talenta di kembangkan menjadi sepuluh talenta, yang satu lagi diberi dua talenta dikembangkan menjadi empat talenta, sedangkan seorang yang lain juga diberi satu talenta hanya disimpan dan tidak mengalami perkembangan apa-apa. Pelajaran yang dapat diambil adalah apabila kita memiliki pengetahuan serta kemampuan yang Tuhan berikan, jangan hanya disimpan atau disia-siakan. Melainkan harus dikembangkan apa yang menjadi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik dan kemudian ditransfer kepada siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk dapat mengalami transformasi.

Dalam 1 Petrus 5:2-3, di mana guru yang benar harus menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang guru yang memiliki motivasi yang benar, sukarela serta pengabdian diri terhadap dunia pendidikan, keluarga, lingkungan maupun masyarakat. Dalam 1 Korintus 14:26, tujuan ayat ini adalah untuk membangun. Sebagai seorang guru atau pendidik harus berpikir bagaimana membangun serta mendorong siswanya untuk mencapai standar ketentuan yang telah ditetapkan.

## **f. Refleksi Media Pembelajaran Dengan PAK**

### ***1. Media Pembelajaran Dalam Perjanjian Lama***

*Alkitab* mencatat bahwa Allah mendidik manusia melalui berbagai media. Menurut (Tamara, 2020), bahwa media yang digunakan Allah dalam pengajarannya adalah melalui perbuatan-perbuatan yang akan dilakukan-Nya, seperti Tuhan memakai mimpi dan penglihatan sebagai media pengantara untuk menyampaikan pesan-Nya. Meskipun media yang digunakan Allah tidak berupa audio dan visual teknologi seperti yang berkembang pada zaman modern ini, akan tetapi pengajaran-Nya berhasil dengan baik dan *Alkitab* mencatat bahwa banyaknya perubahan yang terjadi pada kehidupan setiap orang yang menerima pengajaran yang disampaikan-Nya.

Beberapa contoh media yang digunakan Allah untuk mengajar menurut (Iswahyudi et al., 2022) antara lain:

1. Aturan supaya manusia pertama Adam dan Hawa tidak memakan buah pohon di tengah Taman Eden merupakan media yang di gunakan Allah untuk mendidik mereka akan ketaatan kepada Kehendak-Nya (Kejadian 2:17)
2. Ulangan 6:6-9 Menyiratkan bahwa pentingnya media dalam pembelajaran. Ayat ini berbunyi “Apa yang kuperintahkan kepadamu hari ini haruslah engkau perhatikan, haruslah engkau mengajarkannya berulang-ulang kepada anak-anakmu dan membicarakannya apabila engkau duduk di rumahmu, apabila engkau sedang dalam perjalanan, apabila engkau sedang berbaring dan apabila engkau bangun. Haruslah engkau juga mengikatnya sebagai tanda pada tanganmu dan haruslah itu menjadi

lambang di dahimu, dan haruslah engkau menuliskannya pada tiang pintu rumahmu dan pada pintu gerbangmu.”

3. Hosea disuruh Allah untuk mengambil perempuan pelacur menjadi istrinya, tetapi tidak melakukan hubungan seksual, hal ini menjadi lambang atau media bahwa umat Israel berzinah karena telah berpaling kepada dewa-dewa asing dan tidak setia kepada Allah (Hosea 1:2).
4. Allah membuat terjadinya kekeringan selama tiga tahun menjadi media untuk menegur pemimpin yang telah meninggalkan-Nya (ketika Elia menegur raja Ahab dan mendesaknya agar bertobat), (1 Raja-raja 17:1).
5. Tuhan memerintahkan Musa supaya menuliskan segala perintah-Nya pada media berupa loh batu agar perintah-Nya itu dapat dibaca dan dipelajari di kemudian hari (Kejadian 24:12).
6. Peristiwa terbelahnya laut Teberau yang membuat umat Israel melintasinya, hal ini menjadi media yang digunakan Allah untuk menyatakan kebesaran Allah (Keluaran 13:18; 15:4)
7. Kemudian, peristiwa ari bah dan perahu Nuh menjadi media yang digunakan Allah untuk menyampaikan pesan mengenai kebenaran, kekudusan dan keadilan Allah bahwa dosa serta kejahatan akan mendatangkan hukuman (Kejadian 24:12).

## **2. *Media Pembelajaran Dalam Perjanjian Baru***

Media yang digunakan Yesus dalam pengajaran-Nya adalah objek yang ada di sekitar-Nya, seperti benda-benda yang ada di alam dan bahkan juga objek yang digunakan Yesus itu manusia dalam pengajaran-Nya.

Beberapa contoh media yang digunakan Yesus untuk mengajar menurut (Tamara, 2020) antara lain:

#### 1. Menggunakan Media yang Dekat dengan Lingkungan Pembelajar

Sebagai guru pendidikan agama Kristen. Media pembelajaran yang dipakai Yesus dapat dijadikan sebagai acuan untuk ditiru, sebagaimana juga Yesus menggunakan media pembelajaran supaya para murid-Nya mengerti apa yang disampaikan. Yesus tidak hanya menyampaikan ajaran-ajaran kosong yang tanpa makna. Akan tetapi, lebih dari pada itu, orang-orang yang mendengar-Nya dapat melihat contoh nyata dari kehidupan-Nya.

Beberapa contoh media yang di gunakan Yesus untuk mengajar, antara lain:

- a. Domba (Mat. 18:12-14 dan Luk. 15:3-7)
- b. Uang (Mrk. 12:41-44, Luk. 21:1-4)
- c. Pohon anggur (Yoh. 15:1-8)
- d. Tanah dan benih (Mat. 13:1-23)

Dari beberapa contoh media di atas, dapat kita lihat bahwa Yesus menggunakan media yang dekat dengan lingkungan belajarnya sehingga mampu menolong pendengar untuk memahami pesan dengan cepat. Media pembelajaran yang digunakan Yesus dapat menarik perhatian serta

mendidik para pengikut maupun murid-murid-Nya. Dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar pendengar-Nya, Yesus menjadikan pesan yang disampaikan menjadi efektif. Dengan begitu, kegiatan pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan media yang dekat dengan lingkungan (Kurniawan & Yatri, 2022).

## 2. Yesus menggunakan Media untuk Menjawab Kebutuhan

Sebagai Guru Agung, Yesus berhasil dengan mengajarkan suatu kebenaran akan Firman Allah. Di mana Yesus dapat melihat bagaimana potensi yang ada dalam diri murid-murid-Nya untuk dididik dengan mengikuti keteladanan-Nya. Yesus menjawab setiap pertanyaan yang disampaikan kepada-Nya, dengan kalimat yang tepat dengan konsep yang jelas dan berfokus pada apa yang dibutuhkan. Yesus belajar menyampaikan pengajaran-Nya lewat pengalaman hidup orang yang mendengar-Nya dan dengan keadaan orang yang ada di hadapan-Nya.

Media yang Yesus gunakan untuk menjawab setiap pertanyaan yang disampaikan kepada-Nya mendukung pemahaman para pendengar-Nya untuk memahami apa yang dimaksud dari pengajaran dan jawaban yang disampaikan-Nya.

Beberapa contoh media yang di gunakan Yesus untuk mengajar, antara lain:

- a. Ketika Yesus memberi lima ribu orang laki-laki dewasa makan sampai kenyang dengan lima roti dan dua ikan saja, kemudian Yesus

memberkati makanan itu sehingga setelah itu pun masih ada sisa-Nya (Mat.14:13-21; Mrk. 6:30-44; Luk. 9:10-17; Yoh 6:1-13).

- b. Dalam Markus 1:29-31 mencatat bahwa Yesus menyembuhkan mertua Petrus, dengan demikian Injil diberitakan-Nya. Dari hal tersebut, tampak jika Yesus menjawab kebutuhan pendengar-Nya dengan mengajar mereka menggunakan media yang terkait. Dalam hal ini, Yesus menggunakan manusia sebagai media untuk menyatakan kebenaran mengenai Allah. Dari hal tersebut, Penulis dapat menilai bahwa demonstrasi mukjizat yang dilakukan Yesus adalah media yang Yesus gunakan untuk menyampaikan suatu kebenaran secara efektif dan efisien.

### 3. Memanfaatkan Bahan yang Sederhana

Media pembelajaran pada umumnya dapat dikembangkan dari berbagai bahan mulai dari bahan sederhana yang ada di sekitar hingga berbasis modern. Pada era covid-19, dalam menyampaikan pembelajaran dilakukan berbasis daring dengan memanfaatkan teknologi informasi. Secara teoritis media adalah perantara untuk menyampaikan suatu pesan. Dari paparan di atas terlihat bahwa Yesus merupakan guru yang menggunakan media secara efektif dan menarik untuk dicermati dengan media yang digunakan Yesus sebagai media pembelajaran.

Yesus menggunakan unsur-unsur yang sederhana dalam pengajaran-Nya untuk mengajarkan tentang suatu kebenaran rohani mengenai Ia dan Bapa-Nya. Supaya perhatian orang yang mendengarnya

dapat tertuju kepada-Nya, sehingga pesan yang disampaikan-Nya dapat dimengerti dengan baik. Penggunaan uang untuk menyampaikan sebuah pesan menunjukkan bahwa Yesus memanfaatkan media sederhana, yang mudah dan bisa dilihat semua orang.

Contoh media yang di gunakan Yesus untuk mengajar menurut GP dalam (Tamara, 2020) antara lain:

- a. Ketika Yesus mengajarkan tentang kekhawatiran, burung dan bunga di padang menjadi media sederhana yang Yesus pilih untuk menyampaikan pesan-Nya (Mat. 6:25-34). Yesus tidak memerlukan waktu yang lama untuk menjadikan burung dan bunga tersebut sebagai media dalam pengajaran-Nya. Kedua objek tersebut ada di lingkungan di mana Ia mengajar dan di mana para pembelajar itu tinggal. Penggunaan media tersebut sangat sederhana, namun dapat menjadikan pesan Yesus dapat dikomunikasikan dan tersampaikan dengan baik.

Dari contoh media pembelajaran yang digunakan Yesus untuk mengajarkan orang-orang yang mendengar-Nya, kita sebagai guru pendidikan agama Kristen dapat menjadikan media pembelajaran yang dipakai Yesus sebagai acuan untuk ditiru dan diterapkan saat kegiatan pembelajaran. Sebagai mana dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* untuk menarik perhatian siswa melalui fitur *whiteboard*, *kuis interaktif* dan *leader board* untuk membuat siswa

tidak mudah bosan dan pesan dari materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa serta siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Saat pembelajaran pendidikan agama Kristen, guru dapat melakukan diskusi dengan siswa, untuk menggali informasi mengenai suatu topik yang ada lewat berbagai media, yang tentunya menggunakan Alkitab sebagai sumber utama.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Terdapat beberapa hasil dari penelitian yang relevan yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk melaksanakan penelitian ini. Adapun hasil penelitian yang relevan berdasarkan penelitian dari:

1. (Muliani, 2024), dengan judul “Pengaruh Media *ClassPoint* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain penelitian adalah *one group pretest-posttest* design. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan Fisika, dan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 1 di mana terdapat hanya satu kelas. Instrumen yang digunakan kuesioner.

Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran menggunakan media presentasi *ClassPoint* terhadap motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah fisika umum. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan peningkatan motivasi rata-rata adalah  $0,80 < r_{11} < 1,00$

yakni dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0,987 termasuk ke dalam klasifikasi reliabilitas sangat tinggi.

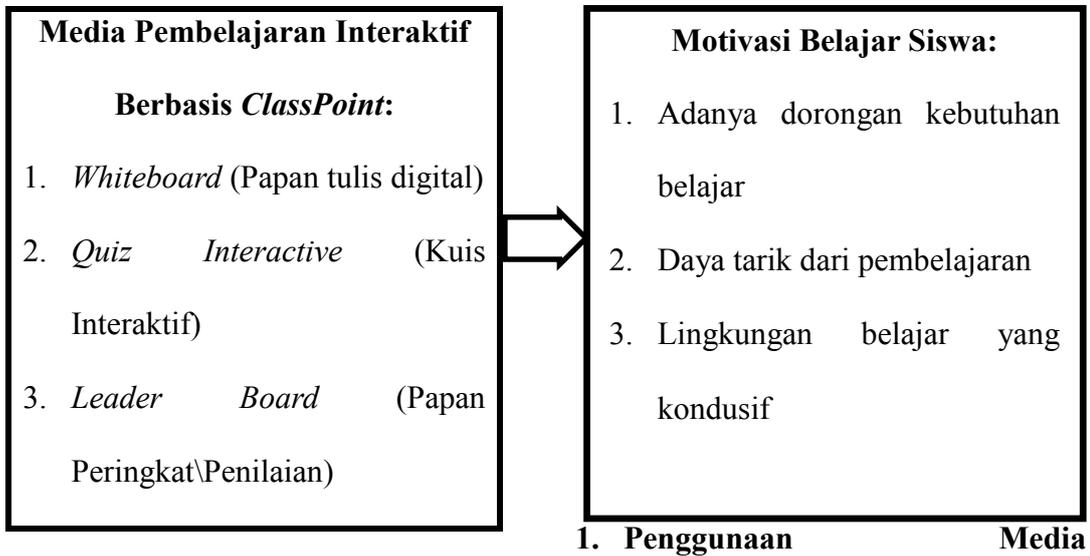
2. (Yanti et al., 2023), Pengaruh media pembelajaran *ClassPoint* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa pada pelajaran IPS dapat dilihat dari uji T Test yang menggunakan *paired sample test* diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,00 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *ClassPoint* terhadap pemahaman siswa pada pelajaran IPS.

### **C. Kerangka Konseptual**

Menurut Winartha (Dhanur, 2017) kerangka pemikiran adalah sebuah skema sederhana yang menggambarkan secara singkat proses pemecahan masalah yang dikemukakan dalam penelitian. Kerangka konseptual adalah suatu alur pemikiran terhadap hubungan antara konsep yang satu dengan yang lainnya untuk memberikan gambaran dan mengarahkan asumsi terkait dengan variabel-variabel yang akan diteliti. Kerangka konseptual akan menghubungkan secara teoritis antara variabel-variabel yang peneliti gunakan, yaitu variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini, variabel bebas yaitu Media Pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* (X), sedangkan variabel terikat (Y) adalah Motivasi Belajar Siswa.

### Variabel Bebas ( X )

### Variabel Terikat ( Y )



#### **Pembelajaran *ClassPoint***

Penggunaan media pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* meliputi 3 fitur antara lain: *Whiteboard*, *quiz interactive* dan *leader board*.

#### **2. Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi belajar siswa meliputi 3 indikator antara lain: Adanya dorongan kebutuhan pada pelajaran, adanya daya tarik dari pembelajaran dan lingkungan belajar yang kondusif.

#### **D. Kerangka Hipotesis**

Menurut (Sugiyono, 2021) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan,

belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka konseptual maka hipotesis yang akan di uji yaitu:

Ha :Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit

Ho :Tidak ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *methodos*, yang artinya cara atau jalan. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja, yaitu cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu. *Logos* yang artinya adalah pengetahuan. Jadi metodologi merupakan pengetahuan tentang berbagai cara kerja.

Penelitian merupakan terjemahan dari kata *research* yang berarti penelitian atau penyelidikan. Penelitian merupakan pemeriksaan yang diteliti, penyelidikan, kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum.

Penelitian merupakan serangkaian kegiatan yang direncanakan untuk memperoleh data guna untuk memberikan suatu jawaban terhadap masalah-masalah tertentu dan kemudian menemukan kesimpulan-kesimpulan yang diinginkan. Penelitian dirumuskan sebagai penerapan pendekatan ilmiah pada pengkajian suatu masalah, sebagai cara untuk memperoleh suatu informasi yang berguna dan dipertanggung jawabkan, yang tujuannya untuk menemukan suatu jawaban terhadap persoalan yang berarti melalui penerapan prosedur-prosedur ilmiah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metodologi penelitian merupakan upaya menyelidiki dan menelusuri sesuatu masalah dengan menggunakan cara kerja ilmiah secara cermat dan teliti untuk mengumpulkan, mengolah dan menguji hipotesis untuk memperoleh suatu pengetahuan yang berguna bagi kehidupan manusia.

#### **A. Jenis dan Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam proses penelitian sangat berkaitan dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini, yang menjadi metode dan jenis penelitian yang digunakan ialah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian kuantitatif merupakan suatu jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan dan yang dapat dicapai atau diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).

Sedangkan menurut (Sugiyono, 2021) Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dikarenakan data yang akan diolah merupakan data rasio dan yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh antar variabel yang akan diteliti.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Sesuai dengan judul yang peneliti angkat, lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Sibolangit Kemah Pramuka, Jl. Jamin Ginting No. Km 47, Bandar Baru, Kec. Sibolangit Kabupaten Deli Serdang, Sumatra Utara 20357 pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Beberapa alasan yang menjadikan tempat ini sebagai lokasi penelitian, antara lain:

1. Lokasi penelitian ini adalah tempat di mana penulis melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Dengan demikian penulis telah melakukan observasi lapangan, sehingga sedikit banyaknya penulis sudah mengetahui keadaan dari sekolah ini, khususnya pada saat kegiatan belajar dan mengajar mata pelajaran pendidikan agama Kristen. Sehingga akan lebih mudah untuk mendapatkan data yang akurat.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **a. Populasi**

Populasi merupakan keseluruhan elemen yang akan dijadikan sebagai wilayah inferensi atau generalisasi. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021). Adapun yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah siswa/siswi yang beragama Kristen Protestan kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit.

## **b. Sampel**

Sampel pada penelitian kuantitatif merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apabila populasi besar, maka peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Dengan begitu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* atau mewakili (Sugiyono, 2021). Arikunto (Hatmoko, 2015) Subjek penelitian yang kurang dari 100 orang lebih baik diambil seluruhnya, sehingga penelitiannya adalah penelitian populasi.

Berdasarkan pendapat di atas, karena jumlah siswa siswi kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit keseluruhannya di atas 100 adalah 119 orang, maka populasi yang menjadi sampel diambil sebanyak 34 orang.

## **D. Variabel Riset Serta Pengertian Operasional**

### **1. Variabel Riset**

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari, sehingga memperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya. Secara teoritis, variabel adalah suatu atribut dari seseorang atau objek, yang memiliki “variasi” antara satu dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain.

Variabel penelitian terdiri dari dua macam variabel, yaitu:

#### **a. Variabel Bebas (*Variabel Independen*)**

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab terjadinya perubahan atau timbulnya variabel dependen

(terikat). Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint*.

b. Variabel Terikat (*Variabel Dependen*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*variabel dependen*). Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah Motivasi Belajar Siswa.

## E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan dan cara pengukuran variabel yang akan diteliti. Pada penelitian ini, penelitian di dalam penulisan tugas akhir ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas XI di SMA Negeri 1 Sibolangit”. Pada penelitian ini, peneliti mengangkat satu variabel bebas (*variabel independen*) dan satu variabel terikat (*variabel dependen*), yang menjadi *variabel independen* yaitu Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* (X) dan *variabel dependen* adalah Motivasi Belajar Siswa (Y).

### 1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* (X)

Media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* merupakan salah satu media pembelajaran yang menawarkan berbagai fitur interaktif yang menarik, yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar dan

mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Melalui media pembelajaran interaktif ini, siswa didorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, didorong untuk berpikir secara cepat dan tepat dalam mengerjakan soal yang diberikan. Terdapat beberapa elemen yang menjadi indikator dalam penelitian ini, antara lain:

- a. *Whiteboard* (papan tulis digital), salah satu fitur yang terdapat dalam aplikasi *ClassPoint* yang baik digunakan para pengajar secara tatap muka atau daring, yang dalam penerapannya guru dan siswa dapat berkolaborasi, bertukar pikiran, mengkomunikasikan, mengilustrasikan poin penting, tetapi dengan fleksibilitas tambahan, partisipasi, penyesuaian, pengeditan, berbagi dan mengekspor pembelajaran dengan siswa.
- b. *Quiz Interaktif* (kuis interaktif), yaitu sebuah fitur yang di dalamnya memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal, pertanyaan maupun pengayaan yang dapat meningkatkan wawasan siswa mengenai materi pembelajaran. Fitur ini memungkinkan siswa untuk menjawab soal atau pertanyaan melalui perangkat yang mereka gunakan, seperti Heandphone dan perangkat lainnya.
- c. *Leader Board* (papan peringkat), fitur ini berfungsi untuk menampilkan peringkat siswa berdasarkan bintang yang mereka dapatkan dari tugas ataupun materi yang disampaikan. Menampilkan papan peringkat ini bertujuan untuk memotivasi siswa yang mendapatkan nilai teratas dan

terbawah, supaya sama-sama termotivasi untuk mempertahankan dan meningkatkan poin yang mereka dapatkan dalam pembelajaran.

## **2. Motivasi Belajar Siswa (Y)**

Motivasi belajar siswa adalah motivasi yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa, yang dapat mendorong siswa untuk mencapai suatu tujuan dalam belajar. Menurut Hamzah B. Uno (2007) terdapat beberapa indikator dalam motivasi belajar, antara lain:

- a. Adanya dorongan kebutuhan pada pelajaran, yaitu siswa memiliki semangat atau motivasi yang besar dalam mencapai cita-citanya. Adanya dorongan dalam diri siswa dapat dilihat dari ketekunan dan kerja keras siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh gurunya, dengan tujuan supaya memperoleh nilai yang baik.
- b. Adanya daya tarik dari pembelajaran, yaitu saat proses pembelajaran terdapat kegiatan yang dapat menarik siswa, misalnya belajar dengan menggunakan alat teknologi. Daya tarik di dalam diri siswa akan muncul apabila di dalamnya terdapat berbagai faktor, seperti kualitas pembelajaran, strategi dalam pengorganisasian, penyampaian serta daya tarik dari bidang studi (mata pelajaran).
- c. Lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, siswa diperbolehkan bercanda gurau dengan temannya, dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan.

## **F. Instrumen Penelitian**

Bila dilihat dari segi cara maupun teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara (*interview*), angket (*kuesioner*) dan pengamatan (*observasi*). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (*kuesioner*) yang dibuat sendiri oleh peneliti:

### **1. Kuesioner (angket)**

Kuesioner atau angket merupakan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner ini bertujuan untuk memperoleh suatu informasi dari seorang responden, dalam arti bahwa responden melaporkan tentang kepribadian maupun pengetahuannya. Terdapat dua jenis kuesioner penelitian, yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Pertanyaan terbuka akan memungkinkan responden untuk menjawab bebas terhadap pertanyaan, akan tetapi dalam pertanyaan tertutup responden hanya diberikan kesempatan untuk memilih jawaban yang sudah tersedia.

Pada penelitian ini, jenis kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup. Alasan menggunakan angket tertutup, yaitu angket tertutup lebih menekankan pada pokok permasalahan dan lebih mudah untuk diteliti. Penelitian ini dengan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala

yang digunakan untuk mengukur suatu sikap, pendapat dan persepsi seseorang ataupun sekelompok orang mengenai masalah sosial.

Penelitian ini dengan menggunakan jenis instrumen kuesioner, di mana setiap pertanyaan memiliki tiga alternatif jawaban dengan memberikan skor seperti berikut ini:

1. S : Selalu
2. KK : Kadang-kadang
3. TP : Tidak Pernah

Untuk menyusun angket pada penelitian, memerlukan adanya pembuatan kisi-kisi (*lay out*) angket agar penyusun item maupun angket dapat terperinci sesuai dengan kisi-kisi angket Berikut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Variabel Penelitian**  
**Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint* Terhadap Motivasi**  
**Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sibolangit**  
**(Variabel X)**

No.	Variabel Penelitian	Responden	Metode	Instrumen
1.	Variabel Bebas (X): Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>ClassPoint</i>	Siswa	Angket	Angket dalam Pernyataan
2.	Variabel Terikat (Y): Motivasi Belajar Siswa	Siswa	Angket	Angket dalam Pernyataan

**a. Instrumen Variabel Bebas (X)**

1. Kisi-kisi Instrumen

Dalam mengukur Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ClassPoint*, maka digunakan angket yang terdiri dari 23 butir pernyataan. Dalam menyusun pernyataan pada angket penelitian, kisi-kisi harus disusun terlebih dahulu. Kisi-kisi ini bermaksud memberikan informasi untuk menguji validitas dan reliabilitas butir soal. Adapun kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 2Kisi-kisi Angket Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ClassPoint**

**Variabel (X)**

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Jumlah</b>
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>ClassPoint</i>	1. <i>Whiteboard</i> (Papan Tulis digital)	1. Meningkatkan pemahaman siswa 2. Membantu siswa lebih fokus pada materi yang dipelajari.	1, 2, 3 5, 6, 7, 8	3 4
	2. <i>Quiz Interactive</i> (Kuis	1. Meningkatkan wawasan siswa 2. Meningkatkan	9, 10, 11	3

	Interaktif)	partisipasi siswa	12, 13, 14, 15	4
	3. <i>Leader Board</i> (Papan Peringkat)	1. Mendapat Bintang penghargaan 2. Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.	16, 17, 18, 19 20,21, 22, 23	4
Jumlah			23	23

Pada penelitian ini, peneliti dengan menggunakan jenis instrumen angket dengan pemberian skor sebagai berikut. Di mana skala *likert* umumnya menggunakan 3 angka penelitian, yaitu:

No.	Jenis Jawaban	Skor
1.	Selalu (SL)	3
2.	Kadang-kadang (KK)	2
3.	Tidak Pernah (TP)	1

## b. Instrumen Variabel Terikat (Y)

### 1. Kisi-kisi Instrumen

Dalam mengukur Motivasi Belajar Siswa, maka digunakan angket yang terdiri dari 18 butir pernyataan. Dalam menyusun pernyataan pada angket penelitian, kisi-kisi harus disusun terlebih dahulu. Kisi-kisi ini

bermaksud memberikan informasi untuk menguji validitas dan reliabilitas butir soal. Adapun kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 3Kisi-kisi Instrumen Angket Tentang Motivasi Belajar Siswa**

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Jumlah</b>
Variabel (Y): Motivasi Belajar Siswa	1. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	1. Rasa ingin tahu 2. Minat dalam belajar	24, 25, 26, 27, 28, 29,	6
	2. Adanya daya tarik dari pembelajaran	1. Kreatif dalam menyampaikan materi	30, 31, 32, 33, 34, 35	6
	3. Lingkungan belajar yang kondusif	1. Suasana belajar yang mendukung 2. Suasana belajar yang menyenangkan	36, 37, 38, 49, 40, 41	6
Jumlah			18	18

Pada penelitian ini, peneliti dengan menggunakan jenis instrumen angket dengan pemberian skor sebagai berikut. Di mana skala *likert* umumnya menggunakan 3 angka penelitian, yaitu:

No.	Jenis Jawaban	Skor
1.	Selalu (SL)	3
2.	Kadang-kadang (KK)	2
3.	Tidak Pernah (TP)	1

### **G. Uji Coba Instrumen**

Untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan sudah benar atau tidak, maka perlu dilakukan uji coba instrumen terlebih dahulu. Kemudian, langkah selanjutnya adalah menetapkan jumlah item pernyataan untuk masing-masing variabel yang akan diteliti. Dalam melakukan uji coba instrumen, maka menggunakan uji validitas dan reliabilitas instrumen kuesioner.

#### **1. Uji Validitas**

Validitas merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengungkapkan suatu gejala yang sebenarnya, yaitu valid atau tidak valid. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid, suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi dan sebaliknya instrumen yang tidak valid memiliki validitas yang rendah. Tujuan dari validitas adalah untuk memperoleh instrumen yang valid.

Menurut Arikunto dalam (Nainggolan, 2023) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat ke validan atau kesahan instrumen.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu korelasi *Product Momenti*, dengan rumus angka kasar sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) \cdot (\sum y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum x^2)\} \cdot \{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dengan:

$t_{hitung}$  : Koefisien Korelasi

$\sum X$  : Jumlah Skor Item

$\sum Y$  : Jumlah Skor Total (Seluruh Item)

n : Jumlah Responden

Selanjutnya di hitung dengan uji – t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Di mana:

t : Nilai  $r_{hitung}$

r : Koefisien Korelasi hasil

$r_{hitung}n$  : Jumlah Responden

Distribusi (Tabel t) untuk  $\alpha=0,05$  dan derajat kebebasan (dk=n-2).

Kaidah keputusan : Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti valid, sebaliknya

$t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak valid. Untuk mencari suatu kelayakan

validitas instrumen, maka terlebih dahulu dicari jumlah penilaian pada

tabel ini:

**Tabel 3. 4Penilaian Pada Validitas Instrumen**

Responden	Nomor Item Pertanyaan	Total
-----------	-----------------------	-------

	1	2	3	4	Dst..	Skor
1						
2						
3						
4						
$\sum x$						
$\sum x^2$						

## H. Teknik Analisis Data

Teknik yang dapat dilakukan untuk menganalisis data dari penelitian adalah analisis data kuantitatif. Untuk memperoleh data dalam bentuk kuantitatif dengan berpedoman pada skala *Likert*. Data analisis dengan menggunakan teknik deskriptif dan inferensial, yaitu untuk menarik kesimpulan melalui analisis statistik. Selanjutnya, untuk menganalisis data dalam rangka pengujian hipotesis diterima atau tidak diterima, maka dilakukan uji normalitas. Kemudian, jika data telah diketahui normal maka dilakukan uji korelasi dan uji hipotesis.

### 1. Analisis Data Khusus Tentang Angket

Setelah seluruh data angket sudah terkumpul, kemudian data tersebut diolah dengan langkah-langkah sebagai berikut ini:



**Tabel 3. 6 Tabulasi motivasi belajar siswa (Y)**

No	Nama Responden	Pilihan						Jumlah	<u>SC</u> F
		A		B		C			
		F	SC	F	SC	F	SC		

2. Menentukan Klasifikasi nilai/Klasifikasi tanggapan

**Tabel 3. 7 Klasifikasi Nilai / Klasifikasi Tanggapan**

**Tentang media pembelajaran interaktif berbasis *ClassPoint* (X)**

Klasifikasi Nilai	Klasifikasi Tanggapan
2,34 - 3,00	Sangat berpengaruh
1,67 - 2,33	Berpengaruh
1,00 - 1,66	Kurang Berpengaruh

**Tabel 3. 8 Klasifikasi Nilai / Klasifikasi Tanggapan**

**Motivasi Belajar Siswa (Y)**

<b>Klasifikasi Nilai</b>	<b>Klasifikasi Tanggapan</b>
2,34 – 3,00	Sangat Baik
1,67 – 2,33	Baik
1,00 – 1,66	Kurang Baik

**2. Uji Normalitas Data**

Menurut Sudjana (Manurung, 2022) untuk menguji data dari variabel bebas (X) dan data variabel terikat (Y) apakah berdistribusi normal atau tidak, dapat dilakukan melalui uji normalitas data dengan statistik Chi kuadrat. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mentabulasi batas interval
2. Menghitung angka baku dengan menggunakan rumus:

$$z = \frac{x_i - x}{s}$$

Di mana:

X = Rata-rata pada masing-masing data

S = Simpangan baku

3. Menghitung luas interval
4. Menghitung frekuensi harapan (E<sub>i</sub>) dengan cara menganalisis luas tiap kelas interval dengan jumlah sampel (n).

5. Menghitung kuadrat selisih antara frekuensi pengamatan dengan frekuensi harapan dan dibagi dengan frekuensi harapan
6. Menghitung jumlah poin No. 5 dan itulah yang menjadi yang menjadi Chi kuadrat ( $X^2$ ) dengan menggunakan rumus:

$$x^2 \frac{K(Oi - Ei)}{Ei}$$

Di mana :

Oi = Frekuensi Pengamatan

Ei = Frekuensi yang diharapkan

Dan  $X^2$  tabel dapat dilihat dari daftar  $X^2$  pada taraf signifikan  $1 - \alpha$  dan  $dk = k - 3$  dengan kriteria pengujian. Jika harga  $X^2$  hitung  $< X^2$  tabel maka pengujian distribusi normal.

### 3. Uji Hipotesis

Menurut Irianto (Sinaga, 2022) bahwa “untuk menguji hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terkait (Y) dapat dianalisis dengan menggunakan rumus koefisien yang disebut “korelasi *product moment pearson*”, dengan rumus :

$$r = \frac{\sum xy - (\sum x) - (\sum y)}{\sqrt{N\sum x^2 - (\sum x)N\sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

### 4. Uji signifikansi Koefisien Korelasi

Menurut Sudjana (Manurung, 2022) bahwa uji signifikansi koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X dan Y, melalui statistik “t” dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Di mana:

t : Uji Keberartian

r : Hasil Koefisien

n : Jumlah Responden

r<sup>2</sup> : Kuadrat Hasil Koefisien Korelasi

Apabila nilai t hitung lebih besar (>) dari tabel yang terdapat pada taraf signifikan 1 - ½ a untuk dk = n-2, maka koefisien korelasi r adalah cukup. Berarti X dan Y memiliki hubungan dan signifikan.

## 5. Koefisien Determinasi

Menurut Sudjana (Manurung, 2022) bahwa untuk mengetahui sejauh mana perspektif atau kontribusi variabel bebas (X) terhadap variabel terkait (Y), maka dapat digunakan atau ditentukan dengan koefisien korelasi (r<sup>2</sup>) maka hasilnya akan diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$r^2 = \frac{X}{Y} \cdot n \frac{(X^2 \cdot y^2)}{YX} \cdot 100\%$$

Di mana:

r = Koefisien Korelasi

X = Skor Variabel X

Y = Skor Variabel Y

n = Jumlah Responden

$x^2$  = Jumlah Kuadrat Skor X

$y^2$  = Jumlah Kuadrat Skor Y

XY = Jumlah Hasil Kali Skor X dan Y

## 6. Uji Regresi Sederhana

Menurut Sudjana (Manurung, 2022) mengatakan bahwa untuk mengetahui persamaan regresi pada analisis linear sederhana maka dapat digunakan rumus :  $Y = a + Bx$  menentukan “a” dan “b” dihitung menggunakan rumus :

$$a = \frac{(\Sigma y)(\Sigma x^2) - (\Sigma x)(\Sigma xy)}{n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}$$
$$b = \frac{n(\Sigma \times y) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}$$

## 7. Uji Regresi Linear

Untuk mengetahui apakah hipotesis tentang model regresi linear diterima atau ditolak. Maka uji regresi linear harus dilakukan, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{s^2(TC)}{s^2(E)}$$

### Kriteria Pengujian:

Hipotesis model regresi diterima apabila  $F_{hitung} < F_{tabel} (1 - \alpha) (k - 2, n - k)$ . Untuk lebih memperjelas dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 9 Anava Untuk Uji Independen Dalam Regresi Linear dan Untuk Uji Kelinieran Regresif**

Sumber Variasi	Dk	JK	RJK	F
<b>Total</b>	N	$\sum Y_i^2$	$\sum Y_i^2$	-
<b>Regresi (a)</b>	1	$(\sum Y_i)^2/n$	$(\sum Y_i)^2/n$	$\frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2}$
<b>Regresi (a/b)</b>	1	$Jk_{reg} = Jk_{reg(b/a)}$	$S_{reg}^2 = Jk(b a)$	
<b>Residu</b>	n-2	$Jk_{res} = \frac{\sum (y_i - \hat{y}_i)^2}{n - 2}$	$S_{res}^2 = \frac{\sum (Y_i - \hat{Y}_i)^2}{n - 2}$	
<b>Tuna Cocok Kekeliruan</b>	k-2	JK ( TC )	$S_{TC}^2 = \frac{Jk(TC)}{k - 2}$	$\frac{S_{TC}^2}{S_e^2}$
	n-2	JK ( E )	$S_e^2 = \frac{Jk(E)}{n - k}$	

