



Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran, Berbantuan Plickers dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ordina Saragi¹, Gimin², Hendripides³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: ordina.saragi3092@student.unri.ac.id, gimin@lecturer.unri.ac.id, hendripides@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-11-01 Revised: 2023-02-23 Published: 2024-03-08 Keywords: <i>Learning Video Media;</i> <i>Plickers;</i> <i>Learning Motivation.</i>	<p>This research aims to determine the effectiveness of using picker-assisted learning video media in increasing student learning motivation in Social Sciences (IPS) subjects at UPT SMP Negeri 10 Tapung, Kampar Regency. The population in this study were all students in class VII UPT SMP Negeri 10 Tapung, with a sample of 32 students in class VII B UPT SMP Negeri 10 Tapung, Kampar Regency. Research data was collected using observation sheets and learning motivation questionnaires as instruments. The analysis techniques in this research are descriptive analysis, prerequisite tests, -gain tests, and hypothesis tests. The results of the research show that the video learning media assisted by the <i>plickers</i> is effective in increasing students' learning motivation in social studies learning at UPT SMP Negeri 10 Tapung, Kampar Regency. Analysis of hypothesis testing using the Paired Sample t test shows that the results of the t test with Sig (2-tailed) are worth 0.000 with a significance value of 0.05 where $0.000 < 0.05$. This means that there is a significant difference in the learning motivation of students who use <i>plickers</i> assisted learning video media compared to the learning motivation of students who do not use <i>plickers</i> assisted learning video media at UPT SMP Negeri 10 Tapung, Kampar Regency. Researchers concluded that the video learning media assisted by the <i>plickers</i> was effective in increasing students' learning motivation in Social Sciences (IPS), subjects at UPT SMP Negeri 10 Tapung, Kampar Regency.</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-11-01 Direvisi: 2023-02-23 Dipublikasi: 2024-03-08 Kata kunci: <i>Media Video</i> <i>Pembelajaran;</i> <i>Plickers;</i> <i>Motivasi.</i>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video pembelajaran berbantuan <i>plickers</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII UPT SMP Negeri 10 Tapung, dengan sampel sebanyak 32 siswa kelas VII B UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan angket motivasi belajar sebagai instrumen. Teknik analisis pada penelitian ini adalah, analisis deskriptif, uji prasyarat, uji -gain, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran, berbantuan <i>plickers</i> efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupatek Kampar. Analisis uji hipotesis dengan uji Paired Sample t test, menunjukkan bahwa hasil uji t dengan Sig. (2-tailed) bernilai 0,000 dengan nilai signifikansi 0,05 dimana $0,000 < 0,05$. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan, motivasi belajar siswa menggunakan media video pembelajaran berbantuan <i>plickers</i> dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang tidak menggunakan media video pembelajaran berbantuan <i>plickers</i> di UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar. Peneliti menyimpulkan bahwa media video pembelajaran, berbantuan <i>plickers</i> efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), di UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar.</p>

I. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memegang peranan penting bagi siswa untuk dapat mengerti, menciptakan pemahaman kritis, dan mampu mendorong kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial yang lebih baik Dwianti, Rekha and Rahayu (2021). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat dibutuhkan oleh siswa. Siswa yang mempunyai motivasi

mempelajari IPS akan dilibatkan saat proses pembelajaran. Terbentuknya pengetahuan IPS dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Menurut Sardiman A.M (2007) indikator motivasi belajar siswa antara lain yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja

mandiri, cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang efektif), dapat mempertahankan pendapatnya, serta senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Motivasi dan kesadaran siswa akan meningkat seiring dengan bertambahnya pengetahuan IPS.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan adanya motivasi dalam belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Seseorang akan mendapat hasil belajar yang diinginkan apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar Rahman (2021). Motivasi adalah suatu proses diinisiasikan dan dipertahankannya aktivitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan. Menurut Schunk (2012) dijelaskan bahwa motivasi dapat mempengaruhi apa yang kita pelajari, kapan kita belajar, dan bagaimana cara kita belajar. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih gigih dan memiliki konsentrasi penuh dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Masalah pada penelitian ini adalah adanya gejala bahwa terdapat kesulitan siswa dalam memahami materi tentang antara lain kegiatan ekonomi, jika pembelajaran dilaksanakan secara kompensional. Sehingga untuk mencapai pemahaman materi di perlukan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS, ditemukan masih ada permasalahan didalam kelas, adapun masalah yang sering terjadi dikelas tersebut adalah: a) adanya kecenderungan siswa kurang menyukai strategi mengajar guru, yang menurut siswa membosankan, sehingga siswa cenderung pasif; b) siswa tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas, sehingga sulit memperoleh nilai maksimal (KKM; c) adanya rasa ingin menyerah ketika siswa dihadapi pertanyaan pelajaran IPS yang sulit; d) menunda-nunda penyelesaian tugas; serta e) kurangnya konsentrasi dan juga perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Sapriyah (2019) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi siswa-siswi dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak siswa serta menghidupkan pembelajaran. Menurut Sardiman A.M (2007) mengungkapkan media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat

siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Indriyani, (2019) media sangat berguna pada proses jalannya pendidikan, dengan adanya media proses pembelajaran lebih terarah, teratur, dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar siswa dapat ditentukan dengan membandingkan antara tingkah laku sebelum dan sesudah melakukan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dilihat dari sudut pandang guru, kegiatan proses pembelajaran, dilakukan dengan menjelaskan materi, yaitu menggunakan video pembelajaran, dan diakhir pembelajaran melakukan proses evaluasi menggunakan media aplikasi *plickers*. Sedangkan dari sisi siswa, motivasi belajar adalah kegigihan untuk berhasil mencapai tujuan pembelajaran dari proses belajar.

Dewi et al (2022) mengemukakan bahwa pemilihan penggunaan media video pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif, menarik, dan memicu motivasi belajar siswa. Menurut Parlindungan, Mahardika and Yulinar (2020) media video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video juga sebagai media audio visual dan memiliki unsur gerak yang mampu menarik perhatian siswa saat belajar. Pendapat ahli tersebut diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Makmur (2023) hasil penelitian yang dikemukakan oleh Makmur berisi tentang motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Motivasi belajar siswa pada pertemuan pertama menggunakan video pembelajaran saat proses pembelajaran tergolong efektif dengan persentase sebesar 73,33%, Pada pertemuan kedua saat proses pembelajaran menggunakan media video pembelajaran tergolong efektif dengan persentase sebesar 93,75%, aktivitas guru dengan penggunaan media video pembelajaran meningkat dari persentase 73,33% menjadi 93,75% atau mengalami peningkatan sebesar 20,42%.

Salah satu aplikasi yang harus dimiliki guru untuk melakukan asesmen dengan baik yaitu *plickers* Fransisca dikutip dalam Yuliani, Sugiarti and Rahayu (2020). *Plickers* merupakan aplikasi yang tersedia dalam bentuk website dan dapat diunduh oleh guru untuk membantu dalam melakukan penilaian secara formatif menggunakan kartu kode yang dipegang oleh masing-masing siswa. *Plickers* memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran karena bentuk aplikasi ini seperti permainan.

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *one group pretest posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas VII UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII B UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar yang berjumlah 32 siswa. Penelitian ini menggunakan lembar observasi dan angket untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII B UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar. Setelah data diperoleh selanjutnya di analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif, uji normalitas, uji *paired sampel t-test*, dan uji *n-gain*. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui bahwa media video pembelajaran, berbantuan *plickers* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan subjek siswa kelas VII B UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar. Setelah data diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif, uji normalitas, uji *paired sampel t-test*, dan uji *n-gain*. Berikut hasil analisis deskriptif pada penelitian ini:

1. Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket motivasi belajar sebanyak 12 pernyataan. Jadi data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah lembar observasi dan data angket motivasi belajar siswa sebelum (*before*) dan setelah (*after*) pembelajaran menggunakan media video pembelajaran, berbantuan *plickers*. Berikut analisis deskriptif data penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa VII B UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten

Kampar. Hasil analisis deskriptif motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebelum menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Rata-rata Tingkat Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Sebelum (*Before*) Menggunakan Media Video Pembelajaran Berbantuan *Plickers*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	50,4 - 60	Sangat Tinggi	0	0
2	40,8 - 50,4	Tinggi	0	0
3	31,2 - 40,8	Sedang	25	78%
4	21,6 - 31,2	Rendah	7	22%
5	12 - 21,6	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			32	100

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui jawaban responden dalam meningkatkan motivasi belajar sebelum menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* berada pada kategori sedang dan rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari jawaban responden sebesar 78% dengan kategori sedang dan 22% dengan kategori rendah. Dengan demikian dapat diketahui bahwa tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS selama ini belum sepenuhnya optimal, dan perlu ditingkatkan lagi dengan menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers*. Selanjutnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS setelah menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* dapat dilihat pada Tabel 2:

Tabel 2. Rata-rata Tingkat Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Setelah (*After*) Menggunakan Media Video Pembelajaran Berbantuan *Plickers*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	50,4 - 60	Sangat Tinggi	30	94%
2	40,8 - 50,4	Tinggi	2	6%
3	31,2 - 40,8	Sedang	0	0
4	21,6 - 31,2	Rendah	0	0
5	12 - 21,6	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			32	100

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa jawaban responden dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, setelah menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari jawaban responden sebesar 94% berada pada kategori sangat tinggi dan 6% berada pada kategori tinggi. Artinya, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS meningkat, setelah menggunakan media

video pembelajaran berbantuan *plickers*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Alifa, Hidayat and Nur (2020) menyatakan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Diperkuat oleh hasil penelitian Dewi (2022) mengemukakan bahwa *plickers* sebagai media interaktif penilaian yang dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa.

Hasil analisis deskriptif peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS didukung oleh 5 indikator, berikut hasil analisis masing-masing indikator:

a) Ketekunan Siswa dalam Belajar

Indikator ketekunan siswa dalam belajar terdiri dari 2 pernyataan. Hasil analisis deskriptif jawaban responden mengenai kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat dapat dilihat pada Tabel 3:

Tabel 3 Rata-rata Tingkat Ketekunan Siswa dalam Belajar Sebelum (Before) Menggunakan Media Video Pembelajaran Berbantuan *Plickers*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	8,4 - 10	Sangat Tinggi	0	0
2	6,8 - 8,4	Tinggi	10	31%
3	5,2 - 6,8	Sedang	8	25%
4	3,6 - 5,2	Rendah	8	25%
5	2 - 3,6	Sangat Rendah	6	19%
Jumlah			32	100

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa sebelum digunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* jawaban responden memiliki rata-rata ketekunan siswa dalam belajar IPS sebanyak 10 orang berada pada kategori tinggi sebesar 31%, sebanyak 8 orang sebesar 25% berada pada kategori sedang dan rendah, dan sebanyak 6 orang sebesar 19% berada pada kategori sangat rendah. Sehingga ketekunan siswa dalam belajar perlu ditingkatkan lagi, yaitu melalui penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers*. Berikut ketekunan siswa dalam belajar setelah menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* dapat dilihat dari Tabel 4:

Tabel 4. Rata-rata Tingkat Ketekunan Siswa dalam Belajar Setelah (After) Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbantuan *Plickers*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	8,4 - 10	Sangat Tinggi	24	75%
2	6,8 - 8,4	Tinggi	8	25%
3	5,2 - 6,8	Sedang	0	0
4	3,6 - 5,2	Rendah	0	0
5	2 - 3,6	Sangat Rendah	0	0
Jumlah				100

Berdasarkan dari Tabel 4 diketahui bahwa setelah penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* ketekunan dalam belajar IPS sebanyak 24 orang berada pada kategori sangat tinggi sebesar 75% dan 8 orang berada pada kategori tinggi sebesar 25%. Hasil ini memberikan informasi bahwa setelah penggunaan media pembelajaran berbantuan *plickers* terjadi peningkatan ketekunan siswa saat belajar IPS di kelas VII B secara rata-rata yaitu dari kategori sangat rendah, rendah, dan sedang ke kategori sangat tinggi dan tinggi.

b) Ketertarikan Siswa dalam Belajar

Indikator ketertarikan siswa dalam belajar terdiri dari 2 pernyataan. Hasil analisis deskriptif jawaban responden mengenai kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat dapat dilihat pada Tabel 5:

Tabel 5. Rata-rata Tingkat Ketertarikan Siswa dalam Belajar Sebelum (Before) Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbantuan *Plickers*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	8,4 - 10	Sangat Tinggi	0	0
2	6,8 - 8,4	Tinggi	11	34%
3	5,2 - 6,8	Sedang	11	34%
4	3,6 - 5,2	Rendah	7	22%
5	2 - 3,6	Sangat Rendah	3	10%
Jumlah			32	100

Berdasarkan dari Tabel 5 diketahui bahwa sebelum penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* responden memiliki rata-rata ketertarikan siswa dalam belajar IPS sebanyak 11 orang berada pada kategori tinggi dan sedang sebesar 34%, sebanyak 7 orang berada pada kategori rendah sebesar 22%, dan sebanyak 3 orang berada pada kategori sangat rendah sebesar 10%. Berikut ketertarikan siswa dalam belajar IPS setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *plickers* dapat dilihat pada Tabel 6:

Tabel 6 Rata-rata Tingkat Ketertarikan Siswa dalam Belajar Setelah (After) Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbantuan *Plickers*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	8,4 - 10	Sangat Tinggi	27	84%
2	6,8 - 8,4	Tinggi	5	16%
3	5,2 - 6,8	Sedang	0	0
4	3,6 - 5,2	Rendah	0	0
5	2 - 3,6	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			32	100

Berdasarkan dari Tabel 6 diketahui bahwa setelah penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers*, ketertarikan siswa dalam belajar IPS sebanyak 27 orang berada pada kategori sangat tinggi sebesar 84%, dan sebanyak 5 orang berada pada kategori tinggi sebesar 16%. Hasil ini memberikan informasi bahwa setelah penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* terjadi peningkatan ketertarikan siswa saat belajar IPS di kelas VII B, secara rata-rata yaitu dari kategori sangat rendah, rendah, dan sedang ke kategori sangat tinggi dan tinggi.

c) Perasaan Senang Siswa dalam belajar

Indikator perasaan senang siswa dalam belajar terdiri dari 3 pernyataan. Hasil analisis deskriptif jawaban respon mengenai kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat dapat dilihat pada Tabel 7:

Tabel 7. Rata-rata Tingkat Perasaan Senang Siswa Sebelum (Before) Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbantuan *Plickers*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	12,6 - 15	Sangat Tinggi	0	0
2	10,2 - 12,6	Tinggi	4	12%
3	7,8 - 10,2	Sedang	20	63%
4	5,4 - 7,8	Rendah	1	3%
5	3 - 5,4	Sangat Rendah	7	22%
Jumlah			32	100

Berdasarkan dari Tabel 7 diketahui bahwa sebelum penggunaan media pembelajaran berbantuan *plickers* memiliki rata-rata tingkat perasaan senang dalam belajar IPS sebanyak 4 orang berada pada kategori tinggi sebesar 12%, sebanyak 20 orang berada pada kategori sedang sebesar 63%, sebanyak 1 orang berada pada kategori rendah sebesar 3%, dan sebanyak 7 orang berada pada kategori sangat rendah sebesar 22%. Berikut perasaan senang dalam belajar IPS setelah

menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* dapat dilihat pada Tabel 8:

Tabel 8. Rata-rata Tingkat Perasaan Senang Siswa dalam Belajar Setelah (After) Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbantuan *Plickers*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	12,6 - 15	Sangat Tinggi	30	94%
2	10,2 - 12,6	Tinggi	2	6%
3	7,8 - 10,2	Sedang	0	0
4	5,4 - 7,8	Rendah	0	0
5	3 - 5,4	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			32	100

Berdasarkan Tabel 8 diketahui bahwa setelah penggunaan media pembelajaran berbantuan *plickers* tingkat perasaan senang siswa dalam belajar IPS sebanyak 30 orang berada pada kategori sangat tinggi sebesar 94% dan sebanyak 2 orang berada pada kategori tinggi sebesar 6%. Hasil ini memberikan informasi bahwa setelah menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers*, terjadi peningkatan perasaan senang siswa saat belajar IPS di kelas VII B secara rata-rata yaitu dari kategori sangat rendah, rendah dan sedang ke kategori sangat tinggi dan tinggi.

d) Perhatian Siswa dalam belajar

Indikator perhatian siswa dalam belajar terdiri dari 2 pernyataan. Hasil analisis deskriptif jawaban respon mengenai kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat dapat dilihat pada Tabel 9:

Tabel 9 Rata-rata Tingkat Perhatian Siswa dalam Belajar Sebelum (Before) Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbantuan *Plickers*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	8,4 - 10	Sangat Tinggi	0	0
2	6,8 - 8,4	Tinggi	8	25%
3	5,2 - 6,8	Sedang	11	34%
4	3,6 - 5,2	Rendah	4	13%
5	2 - 3,6	Sangat Rendah	9	28%
Jumlah			32	100

Berdasarkan dari Tabel 9 diketahui bahwa sebelum penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* responden memiliki rata-rata tingkat perhatian siswa dalam belajar IPS sebanyak 8 orang berada pada kategori tinggi sebesar 25%, sebanyak 11 orang berada pada kategori sedang sebesar 34%, sebanyak 4 orang pada kategori

rendah sebesar 13%, dan sebanyak 9 orang pada kategori sangat rendah sebesar 28%. Berikut perhatian siswa dalam belajar setelah menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* dapat dilihat pada Tabel 10:

Tabel 10. Rata-rata Tingkat Perhatian Siswa Setelah (After) Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbantuan *Plickers*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	8,4 - 10	Sangat Tinggi	27	84%
2	6,8 - 8,4	Tinggi	5	16%
3	5,2 - 6,8	Sedang	0	0
4	3,6 - 5,2	Rendah	0	0
5	2 - 3,6	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			32	100

Berdasarkan dari Tabel 10 diketahui bahwa setelah penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers*, tingkat perhatian siswa dalam belajar IPS sebanyak 27 orang berada pada kategori sangat tinggi sebesar 84%, dan sebanyak 5 orang berada pada kategori tinggi sebesar 16%. Hasil ini memberikan informasi bahwa setelah menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* terjadi peningkatan perhatian siswa saat belajar IPS di kelas VII B secara rata-rata yaitu dari kategori sangat rendah, rendah, dan sedang ke kategori sangat tinggi dan tinggi.

e) Keinginan Berhasil dalam Belajar

Indikator keinginan berhasil dalam belajar terdiri dari 3 pernyataan. Hasil analisis deskriptif jawaban respon mengenai kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat dapat dilihat pada Tabel 11:

Tabel 11. Rata-rata Tingkat Keinginan Berhasil dalam Belajar Sebelum (Before) Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbantuan *Plickers*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	12,6 - 15	Sangat Tinggi	0	0
2	10,2 - 12,6	Tinggi	5	16%
3	7,8 - 10,2	Sedang	21	66%
4	5,4 - 7,8	Rendah	4	12%
5	3 - 5,4	Sangat Rendah	2	6%
Jumlah			32	100

Berdasarkan dari Tabel 11 diketahui bahwa sebelum penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* responden memiliki rata-rata tingkat keinginan berhasil dalam belajar IPS sebanyak 5 orang berada pada kategori

tinggi sebesar 16%, sebanyak 21 orang berada pada kategori sedang sebesar 66%, sebanyak 4 orang pada kategori rendah sebesar 12%, dan sebanyak 2 orang pada kategori sangat rendah sebesar 6%. Sehingga diperoleh hasil mengenai keinginan berhasil dalam belajar perlu ditingkatkan lagi yaitu melalui penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers*. Dengan penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* diharapkan kegiatan proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan optimal. Berikut keinginan berhasil siswa dalam belajar setelah menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* dapat dilihat pada Tabel 12:

Tabel 12. Rata-rata Tingkat Keinginan Berhasil dalam Belajar Setelah (After) Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbantuan *Plickers*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	12,6 - 15	Sangat Tinggi	32	100%
2	10,2 - 12,6	Tinggi	0	0
3	7,8 - 10,2	Sedang	0	0
4	5,4 - 7,8	Rendah	0	0
5	3 - 5,4	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			32	100

Berdasarkan Tabel 12 diketahui bahwa setelah penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* tingkat keinginan untuk berhasil dalam belajar siswa sebanyak 32 orang berada pada kategori tinggi sebesar 100%. Hasil ini memberikan informasi bahwa setelah menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* terjadi peningkatan keinginan untuk berhasil, saat belajar IPS di kelas VII B secara rata-rata yaitu dari kategori sangat rendah, rendah dan sedang ke kategori sangat tinggi.

2. Analisis Deskriptif Hasil Observasi Pembelajaran Menggunakan Media Video Pembelajaran Berbantuan *Plickers*

Instrumen observasi disusun berdasarkan langkah-langkah secara sistematis dengan menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers*, dan digunakan saat proses pembelajaran berkaitan dengan aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, observasi ini dilakukan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tahapan kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media

video pembelajaran berbantuan *plickers*. Penilaian nilai observasi diberi nilai 1 sampai 4, dengan ketentuan 4 apabila semua siswa melakukan aspek yang dinilai, 3 apabila sebagian siswa melakukan aspek yang dinilai, 2 apabila hanya satu atau dua siswa melakukan aspek yang dinilai, dan 1 apabila tidak ada siswa melakukan aspek yang dinilai Silver et al (2022).

Hasil observasi kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan langkah-langkah penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* secara sistematis dari tahap kegiatan persiapan sampai tahap kegiatan tindak lanjut. Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan, hasil menunjukkan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dibuat dalam media pembelajaran, dan juga reaksi siswa dikategorikan baik sekali dalam mengikuti pembelajaran materi Kegiatan Ekonomi dengan menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers*. Hal ini dapat dilihat dari penilaian yang menunjukkan rata-rata skor hasil observasi dengan angka 3,72, hal ini berarti pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* pada pembelajaran IPS di UPT SMP Negeri 10 Tapung termasuk dalam kategori sangat baik. Pada hasil observasi hampir semua siswa juga melakukan aspek yang dinilai, seperti mengajukan bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengajukan pendapat. Data yang diperoleh dari lembar observasi berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa melalui data keaktifan siswa.

3. Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis berupa uji normalitas.

Uji normalitas merupakan sebaran data yang dilakukan terhadap dua data, yaitu motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers*. Uji normalitas digunakan digunakan untuk memastikan bahwa uji statistik berasal dari data yang berdistribusi normal. Pada penelitian ini uji normalitas data

menggunakan bantuan program komputer yaitu *SPSS Statistics 22* dengan uji Shapiro-wilk. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 13 berikut ini:

Tabel 13. Uji Normalitas Pretest dan Posttest

	Statistik	df	Sig	Keterangan
Pretest	0,934	32	0,052	Normal
Posttest	0,944	32	0,097	Normal

Uji Shapiro-wilk digunakan dengan pertimbangan jumlah sampel yang akan diujikan kurang dari 100. Data Uji Shapiro-wilk dikatakan normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Pada Tabel 13 diketahui bahwa nilai signifikansi data pretest sebesar 0,052, dimana data tersebut lebih besar dari 0,05. Sedangkan nilai data posttest memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,097, dimana data posttest lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut memberi informasi bahwa data nilai pretest dan posttest yang diperoleh berdistribusi normal.

4. Uji Paired Sampel T Test

Setelah melakukan uji prasyarat dilakukan dan diketahui bahwa nilai angket pretest dan posttest berdistribusi normal, dan untuk pengujian selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pada penelitian ini uji hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis uji Paired Sampel T Test. Pada penelitian ini, pengambilan keputusan uji Paired Sampel T Test berdasarkan nilai signifikansi dengan menggunakan SPSS adalah nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka penggunaan media pembelajaran berbantuan *plickers* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di UPT SMP Negeri 10 Tapung. Untuk itu, dilakukan pengujian dan memperoleh hasil sebagaimana yang terdapat pada Tabel 14 berikut ini:

Tabel 14. Hasil Uji Paired Sampel T Test

	Mean	Std. Deviation	T	df	Sig. (2-tailed)
Pretest, Posttest	-21,34375	2,70733	-44,597	31	0,000

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji Paired Sampel T Test diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga hasil ini memberikan informasi

bahwa penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar.

Dari tabel 14, dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar yang diajarkan dengan menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* dan yang tidak diajarkan dengan menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* di kelas VII B UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar.

5. Uji N-Gain

Uji N-Gain dihitung setelah uji Paired Sampel T Test dilakukan dan terjawab, ada dan tidaknya perbedaan antara pretest dan posttest motivasi belajar, dan seberapa besar selisih dari hasil angket pretest dan posttest siswa. Selain itu, untuk melihat efektivitas penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada uji N-gain score peneliti menggunakan perhitungan manual dengan Microsoft excel. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 15 berikut ini:

Tabel 15. Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score

Kelompok	Pre test	Post test	N-Gain Score	N-Gain Persen	Interpretasi N-Gain
Eksperimen	33,37	54,71	0,803	80,34	Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score pada Tabel 15 diatas, menunjukkan nilai mean pre angket motivasi belajar IPS siswa sebelum penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* sebesar 33,37. Selanjutnya meningkat pada posttest angket motivasi belajar IPS siswa setelah penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* sebesar 54,71.

Nilai mean N-Gain score adalah sebesar 0,803 maka $0,803 > 0,7$ termasuk dalam kategori tinggi. Nilai mean N-gain score persen sebesar 80,34 maka $80,34 > 76$ termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut memberikan informasi bahwa penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* efektif dengan kategori tinggi, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di

UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar dengan sampel kelas VII B. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kegiatan ekonomi. Adapun ketetapan yang digunakan yaitu materi kelangkaan sebagai permasalahan ekonomi manusia, jenis-jenis kebutuhan, dan hubungan antara tindakan, motif, dan prinsip ekonomi diberikan dengan strategi pembelajaran konvensional (ceramah) dan materi kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, dan konsumsi) diberikan dengan media video pembelajaran berbantuan *plickers*. Pada pelaksanaan penelitian, guru IPS kelas VII bertindak sebagai observer. Sedangkan yang mengajarkan pembelajaran adalah peneliti.

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu mengikuti pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran selain buku ajar. Pada saat pembelajaran dikelas, guru memberikan materi mengenai kelangkaan permasalahan ekonomi manusia, jenis-jenis kebutuhan, dan hubungan antara tindakan, motif, dan prinsip ekonomi. Setelah proses pembelajaran selesai siswa lalu diberikan pre angket untuk melihat sejauh mana pemahaman materi dan motivasi belajar IPS siswa. Dari data tersebut dapat dilihat rata-rata pre angket siswa adalah 33,37.

Pada pertemuan kedua selanjutnya, guru mengajarkan materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers*. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan 2 kali pertemuan. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, siswa kembali diberikan post angket untuk mengukur motivasi belajar IPS siswa. Nilai post angket digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers*. Adapun rata-rata nilai post angket siswa adalah 54,71. Pada Tabel 2 dapat dilihat perolehan nilai post angket > 41 yang artinya sudah terjadi peningkatan motivasi belajar IPS siswa, dan dapat dikategorikan memperoleh nilai yang tinggi. Dari segi manfaat, penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* yang telah dirancang dengan baik dan tepat dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan-

kan, tidak bosan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, menyebabkan siswa lebih mengingat bahan ajar, dan mengurangi biaya operasional yang biasanya dikeluarkan siswa saat proses pembelajaran dikelas.

Media video pembelajaran berbantuan *plickers* dalam pendidikan di era teknologi yang semakin canggih sangat diperlukan dan cocok digunakan dalam membantu kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya monoton dengan apa yang didapat di sekolah, melalui video berbantuan *plickers* pembelajaran mereka mampu memicu motivasi belajar sehingga membuka pengetahuan dan wawasan yang luas. Pemilihan penggunaan media pembelajaran yang berlangsung dapat mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar secara efektif, menarik, dan memicu motivasi belajar siswa Dewi (2022). Hal ini sesuai dengan objek yang diteliti di UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar. Dimana siswa tidak dibolehkan membawa smartphone, sehingga media video pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi. Sedangkan *plickers* digunakan sebagai media kuis interaktif dengan cara memegang kartu *plickers* pada masing-masing siswa. Dengan menggunakan media tersebut, siswa akan bersemangat saat proses pembelajaran.

Dapat dibuktikan dari dilakukannya pengujian hasil hipotesis dengan model uji Paired Sampel t test. Kriteria uji hipotesis jika $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka hipotesis diterima. Terlihat bahwa hasil dari uji t dengan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 dengan nilai signifikansi 0,05, dimana $0,000 < 0,05$. Hal ini diartikan, adanya perbedaan antara pretest dan posttest atau dengan kata lain yaitu perlakuan yang diberikan menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas VII B UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang sudah peneliti lakukan, penelitian ini didukung oleh Sardiman (2007) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar. Menurut Yuliani H and Winata (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa, sehingga

motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran sebagai faktor eksternal dalam belajar, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media video pembelajaran berbantuan *plickers*.

Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maulani et al (2022) metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Pada penelitian ini sampel yang diambil yaitu siswa kelas III SD 1 Panis yang berjumlah 26 orang. Sasaran pada penelitian ini pada siswa kelas III SD 1 Panis. Hasil penelitian ini yaitu (1) Penggunaan video dalam pembelajaran terpadu memberikan kontribusi yang baik terhadap motivasi belajar siswa, dilihat dari frekuensi kategori sangat setuju, (2) Penyajian video dalam pembelajaran terpadu telah disajikan dengan baik dilihat dari frekuensi kategori sangat setuju.

Hasil penelitian ini senada dengan hasil penelitian Roifah (2017) menyimpulkan bahwa penggunaan media *plickers* berdampak positif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena *plickers* merupakan alat sebagai penilaian yang memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi dan terlibat dalam pembelajaran dengan suasana menyenangkan. Sehingga siswa akan bafikir lebih kritis dalam proses pembelajaran, dan memicu motivasi dalam belajar siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat motivasi belajar siswa yang menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* dan yang tidak menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* terdapat perbedaan. Motivasi belajar dengan menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* menunjukkan perolehan post angket motivasi belajar siswa yang tinggi. Selain itu, pre angket motivasi belajar siswa yang tidak menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* menunjukkan rata-rata lebih rendah yaitu sebesar 33,37 dibanding dengan nilai rata-rata post angket motivasi belajar siswa yang menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers*, yaitu sebesar 54,71;

2. Tingkat efektivitas penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji n-gain score yang diperoleh nilai mean dari pre angket sebesar 0,803 yang berkategori tinggi, dan nilai mean dari hasil uji n-gain score persentase angket sebesar 80,34 yang berkategori tinggi; (3) Terdapat peningkatan motivasi belajar IPS siswa dengan menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* pada kelas VII B UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis diperoleh Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga diperoleh hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbantuan *plickers* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas VII B UPT SMP Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbantuan *plickers* Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa pada siswa UPT SMP Negeri 10 Tapung, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi antara lain: (1) Bagi sekolah, diharapkan kepada sekolah dapat mendorong dan memberikan dukungan kepada guru dalam pengenalan media dimulai dini pada siswa. Pihak sekolah juga dapat memberikan pelatihan kepada guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran; (2) Bagi guru, diharapkan kepada guru untuk dapat menerapkan media video pembelajaran berbantuan *plickers* yang dapat meningkatkan dan memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa terutama pada pembelajaran IPS. Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, tujuan yang harus dicapai, waktu yang tersedia serta sarana dan prasarana yang dimiliki guru maupun sekolah; (3) Bagi siswa, diharapkan kepada siswa dapat lebih meningkatkan cara belajar dan mengembangkan daya pikir kritis serta kreativitas yang ada dalam diri siswa. Sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS; (4) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan perlu dilakukan

penelitian lanjutan untuk menyempurnakan rumusan masalah pada efektivitas penggunaan media video pembelajaran berbantuan *plickers* yang hanya melihat motivasi belajar siswa. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan variabel lainnya seperti kerja sama, minat belajar, fisik, dan lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alifa, E.N., Hidayat, S. and Nur, L. (2020) 'Analisis Penggunaan Multimedia Evaluasi Plickers dalam Mengurangi Budaya Menyontek', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), pp. 168–177. Available at: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25467>.
- Dwianti, I.N., Rekha, R. ulianti dan and Rahayu, E.T. (2021) 'Pengaruh Media Power point dalam pembelajaran jarak jauh terhadap aktivitas Kebugaran jasmani siswa', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), pp. 295–307. Available at: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5335922>.
- Indriyani, L. (2019) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), pp. 17–26.
- Makmur, Motivasi, T, Hasil, and Ips, B. (2023) 'PENGARUH PEMANFAAT MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN', 17(1), pp. 349–355. Available at: <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16865>.
- Maulani, S. et al. (2022) 'Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1), pp. 539–546. Available at: <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>.
- Parlindungan, D.P., Mahardika, G.P. and Yulinar, D. (2020) 'Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah', *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, pp. 1–8. Available at: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit%0AE-ISSN:>

- Rahman, S. (2021) 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, (November), pp. 289–302.
- Roifah, K. (2017) *Pengaruh Pemanfaatan Plickers Dalam Pembelajaran Matematika Di Smp Negeri 9 Semarang Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa, Universitas Negeri Semarang*.
- Sapriyah (2019) 'Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), pp. 470–477.
- Sardiman, A.M (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Schunk, D. H. Pintrich, P.R. Meece, J. L. (2012). *Motivasi dalam pendidikan: Teori penelitian dan aplikasi*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Silver, S.T.E. et al. (2022) 'Penggunaan Media Pembelajaran Flash Dengan Strategi K-W-L Dalam Membaca Pemahaman Teks Eksposisi', *Jurnal Ilmiah Fonema*, 5(1), pp. 53–68. Available at: <https://doi.org/10.25139/fn.v5i1.4836>.
- Yuliani H, K. and Winata, H. (2017) 'Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), p. 259. Available at: <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>.
- Yuliani, N., Sugiarti, Y.- and Rahayu, D.L. (2020) 'Using technology for formative assessment in food preservation learning', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(2), pp. 110–119. Available at: <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i2.32555>.